



# PERSONNAGE

Nom \_\_\_\_\_  
Race \_\_\_\_\_

Origine \_\_\_\_\_  
Statut \_\_\_\_\_

XP restants : \_\_\_\_\_  
XP total : \_\_\_\_\_

Renommée

Force

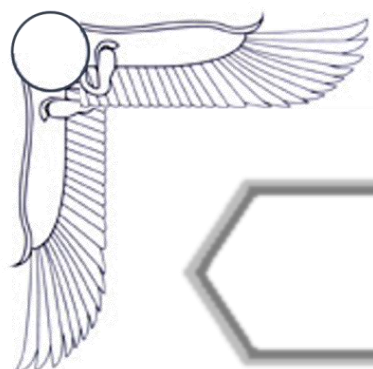
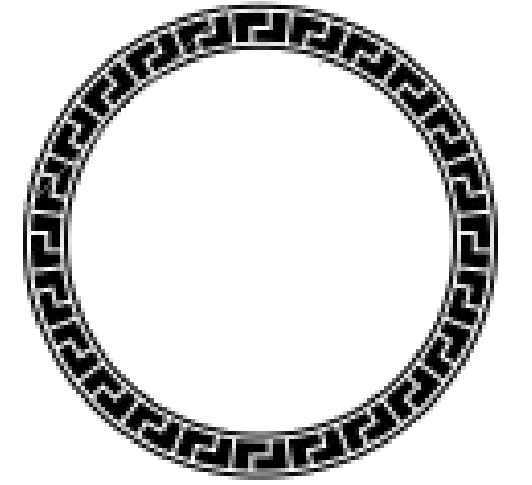
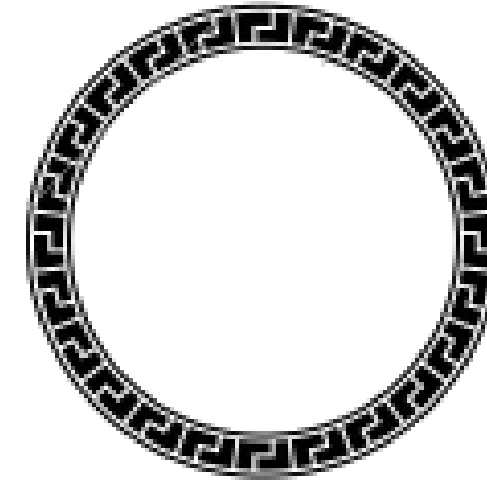
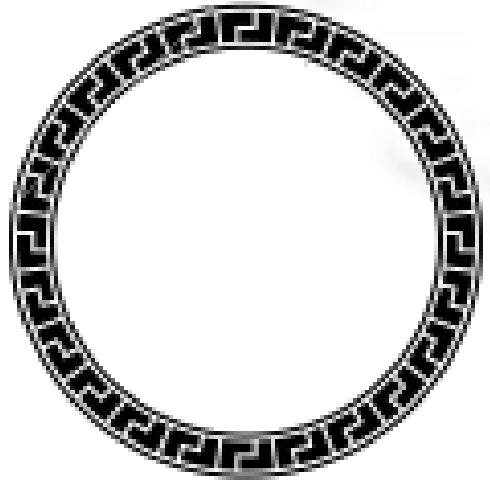
Agilité

Endurance

Volonté

Perception

Charisme



# MÉTIERS ( variant de 0 à 6 )



**Artisan**

Au début de chaque séance, permet de créer des objets et de les vendre, gagner ainsi 100xRang drachmes.



**Artiste**

Chaque point dans ce métier permet de gagner deux points de Renommée immédiatement



**Athlète**

S'ajoute au jet de dés pour tous les jets de course, escalade ou acrobatie



**Balistikos**

Augmente l'efficacité des armes de lancer et de l'archerie



**Dresseur**

S'ajoute au jet de dressage, monter à cheval et à tous les tests en lien avec les animaux



**Flux**

Permet de maîtriser la kardia, de l'utiliser en combat. Permet de détecter la Kardia et de la comprendre.



**Kardia**

\_\_\_\_\_ Chaque métier école de la Kardia désigne une école de sorcier que vous connaissez. Donne un bonus au lancer de sort



**Kardia**



**Kardia**



**Guerrier**

Augmente l'efficacité du corps à corps et donne plus de cartes Action



**Kleptos**

S'ajoute au jet de dés pour tous les jets de vol à la tire, discrétion, observation, fouille



**Marin**

S'ajoute au jet de dés pour tous les jets sur un navire ou en mer



**Pharmaka**

Au début de chaque séance, permet d'avoir un remède ou poison égal au rang du métier



**Prêtre**

Sert à faire des prières destinées aux Dieux pour se voir accorder des grâces



**Rheteur**

S'ajoute au jet de dés de Conversation, Négociation, Manipulation, Empathie



**Savant**

Donne un bonus au jet de dés sur tous les jets de savoir, connaissance, loi, géographie,...



**Strategos**

Augmente l'efficacité de la défense en combat au corps à corps et donne plus de cartes Réaction



**Survie**

S'ajoute au jet de dés en milieu sauvage, pour trouver son chemin ou de la nourriture



# BAROMÈTRE DIVIN



**Av**

Nature, Guérison



**Blis**

Sagesse, Ruse, Ames



**Bromos**

Mer, Changement



**Irs**

Conflit, Courage



**Nerven**

Justice, Vérité



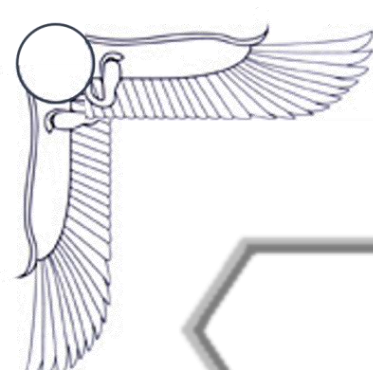
**Our**

Commerce, Construction



**Pso**

Civilisation, Amour, Art



# ÉTAT GÉNÉRAL



**Dégâts**

Selon l'arme



**Résistance**

Selon l'armure



**Encassement**

Selon l'arme ou bouclier



**Cristaux de kardia**

Max = Flux



**Initiative**

Agilité + Perception - Malus d'arme

**Destinée**

Coût : 5 XP  
Max : 3 pts



## Tableau de vie

2 colonnes + 1 tous les 3 d'Endurance

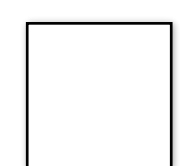

Indemne

Blessé

Mal parti

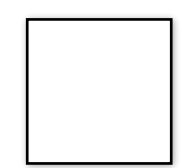
Faible

Mourant



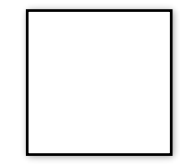
**À terre**

-3 aux jets



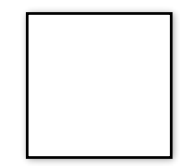
**Entravé**

-2 aux jets



**Terreur**

-2 aux jets



**Vision réduite**

-2 aux jets



