

Kosmos

NOM _Iapyx

SEXE _M ÂGE _une quarantaine d'années

CONDITION : LIBRE • ~~ESCLAVE~~ • EN FUIE

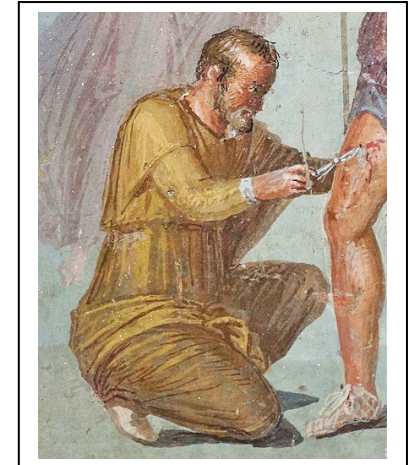
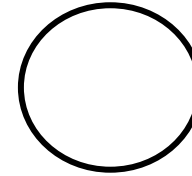
RÉGION D'ORIGINE _Troade (Troie)

STATUT SOCIAL / MÉTIER(S) _guérisseur troyen réfugié

LANGUES grec (+ écriture linéaire), égyptien (+ l'écriture)

POINTS D'EXPÉRIENCE

PORTRAIT



ATTRIBUTS

ARMES

DÉGÂTS

0	1	3	2	poignard	(d6M)
VIGUEUR	AGILITÉ	ESPRIT	AURA		()
					()
					()

APTITUDES DE COMBAT

INITIATIVE

1

MÊLÉE

1

TIR

3

DÉFENSE

2

CARRIÈRES



médecin 3



magicien 3



soldat 0



POINTS DE
DÉMESURE

2

POINTS
D'HÉROÏSME

6

POINTS DE
CRÉATION

3

POINTS DE
VITALITÉ

10

ARMURE & ÉQUIPEMENT

- armure légère avec casque en dents de sanglier, cnémides et cuirasse mixte de cuir et de métal (-1 aux dégâts subis).

AVANTAGES

Érudit (dé de bonus pour se rappeler des informations relevant de son métier), **Mains guérisseuses** (dé de bonus sur tout test pour soigner blessures, empoisonnements, etc.), **Santé de fer** (immunisé à toutes les maladies, y compris d'origine magique).

DÉSAVANTAGES

Âgé (dé de malus pour toute action physique éreintante s'il n'a pas eu un repos convenable dans la journée ou la nuit), **Non-combattant** (inclus dans son profil)

MIXTURES & SORTILÈGES

Mixtures maîtrisées (sauf mention contraire : 1 dose de chaque)

Potion antalgique (BoL, courante ; 2d6 heures d'effet ; 3 doses)

Répulsif à insectes (BoL, courante ; 4d6 heures d'effet ; 3 doses)

Sens accru (BoL, rare ; *dé de bonus* aux jets d'action pour repérer qqch, pdt une scène)

Onguent somnifère (rare ; genévrier ; à asperger dans les yeux, endort pour environ 20 min.)

Panacée (légendaire ; guérit toute maladie)

Potion d'avortement (légendaire ; brauthos ou péone ; déclenche une fausse couche)

Sortilèges de magie des noms :

Chant de guérison (Apollon/Asclépios ; arrête toute hémorragie et +1 point de *vitalité*)

Formule pour cueillir une plante (l'esprit de la plante ; avant l'aube ; aide à cueillir un ingrédient et donne +2 au test de magie des plantes qui utilise cette plante)

Formule de protection (aucune divinité ; autorise à tenter un test d'esprit avec malus égal à l'esprit de la cible ; si réussit, la cible ne peut tenter aucun test d'action contre le magicien pendant ¼ d'h

BIENS PRÉCIEUX

ÉLÉMENTS DE DESTIN, PROPHÉTIES & MALÉDICTIONS

SUIVANTS ET PNJ LIÉS