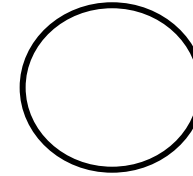


Kosmos

NOM Énée
 SEXE M ÂGE une petite trentaine d'années
 CONDITION : LIBRE • ~~ESCLAVE~~ • ~~EN FUIE~~
 RÉGION D'ORIGINE Troade (Troie)
 STATUT SOCIAL / MÉTIER(S) prince de Troie réfugié
 LANGUES grec, phénicien

POINTS D'EXPÉRIENCE



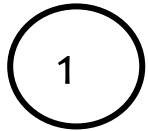
PORTRAIT



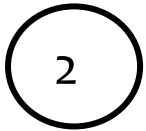
ATTRIBUTS

ARMES

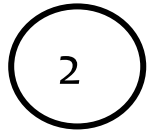
DÉGÂTS



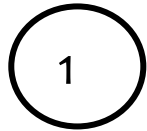
VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

épée	(d6+1)
lance	(d6+1 en mêlée) (ou d6 à distance)
	()

APTITUDES DE COMBAT

INITIATIVE

1

MÊLÉE

2

TIR

2

DÉFENSE

1

CARRIÈRES



noble 1



prêtre 1



soldat 3



POINTS DE
DÉMESURE

1

POINTS
D'HÉROÏSME

6

POINTS DE
CRÉATION

POINTS DE
VITALITÉ

11

ARMURE & ÉQUIPEMENT

- armure moyenne avec casque en bronze à panache, cnémides, mitra et cuirasse en bronze (-2 aux dégâts subis mais Énée a -1 en *agilité* quand il porte cette armure)
 - grand bouclier rond (-1 aux jets d'attaque ennemis mais Énée a -1 en *agilité* quand il s'en sert)

AVANTAGES

Athlète (dé de bonus pour courir, sauter, grimper...), **Marqué par les dieux** (déjà dans son profil), **Vocation protectrice** (dé de bonus à tous ses jets d'attaque en combat quand il se bat pour protéger directement des gens vulnérables ou qu'il est en infériorité numérique).

DÉSAVANTAGES

Incapable de mentir (dé de malus pour arriver à mentir ou tromper quelqu'un), **Traqué** (par Héra qui veut empêcher les survivants de Troie de fonder une ville nouvelle).

MIXTURES & SORTILÈGES

SUIVANTS ET PNJ LIÉS

En tant que noble, Énée peut être accompagné par un ou deux suivants. Le/La MJ peut créer ces PNJ ou laisser la personne qui joue Énée les créer au besoin.

BIENS PRÉCIEUX

En tant que noble troyen, Énée disposait de richesses confortables et ne manquait de rien... jusqu'à la destruction de sa ville. Il a dû s'enfuir avec sa famille, ses armes et les vêtements qu'il avait sur le dos. Il n'a gardé que **les pénates de Troie**, trois statuettes sacrées en bois doré ancien, auxquelles il tient énormément : il compte les placer dans la citadelle de la future ville qu'il veut fonder.

ÉLÉMENTS DE DESTIN, PROPHÉTIES & MALÉDICTIONS

Déchéance (déjà accompli à la chute de Troie).
Fondation d'une ville (Énée est normalement destiné à fonder une nouvelle Troie en Tyrrhénie, actuelle Italie).