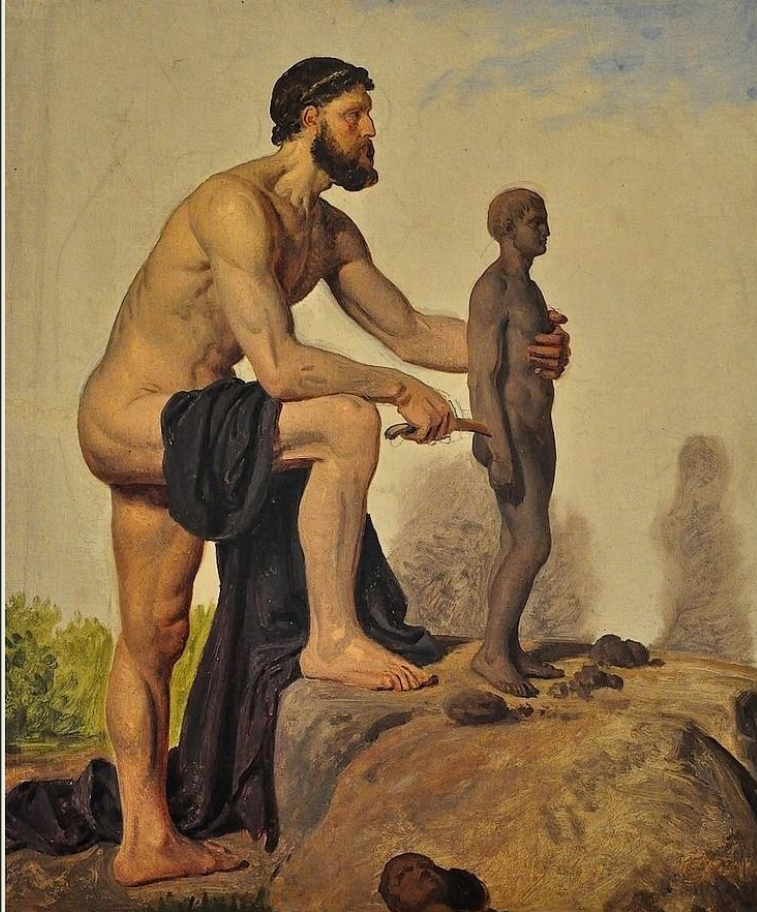


CRÉATION DES PERSONNAGES



Nous allons procéder pas à pas. Pour commencer, réfléchissez déjà un peu au type de personnage qui vous fait envie. Homme, femme, créature mythologique ? À quel genre de personne a-t-on affaire ? Quelle est sa personnalité, sa classe sociale, ses aspirations ? Vous n'êtes pas obligé(e)s de répondre avec précision tout de suite. Ce diaporama interactif est justement conçu pour vous accompagner le temps d'affiner vos envies.

Maintenant que vous avez une silhouette en tête, nous allons lui donner vie. Première étape !

« *Où êtes-vous né(e) ?* »

La Carte du Monde Grec Connu, le *Kosmos*, s'offre à vous. Cliquez sur les drapeaux pour découvrir les différentes régions proposées par le livre de base. Vous n'êtes pas limité(e) par ces régions et vous pouvez complètement imaginer un personnage venu d'ailleurs. Dans ce cas, discutez-en avec votre MJ.

Une fois que vous aurez trouvé la région qui vous plaît, choisissez **1 avantage** pour votre héroïne ou héros. La liste des avantages/désavantages se trouve sur la présentation de votre région d'origine.

Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir **2 avantages** supplémentaires en plus de celui d'origine. Mais dans ce cas il faudra également prendre **1 désavantage pour chaque nouvel avantage choisi**. (Attendez d'arriver au choix des **carrières**, avant de prendre des bonus ou malus supplémentaires : vous aurez ainsi plus de choix !)

Une fois ce premier choix effectué, vous pourrez cliquer sur l'icône *Enfance et Famille* pour passer à l'étape suivante.

Pour l'heure, cliquez sur l'icône *Navire* !





Où êtes-vous né(e) ?

Cliquez sur une bannière pour afficher la description d'une région.

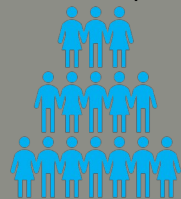
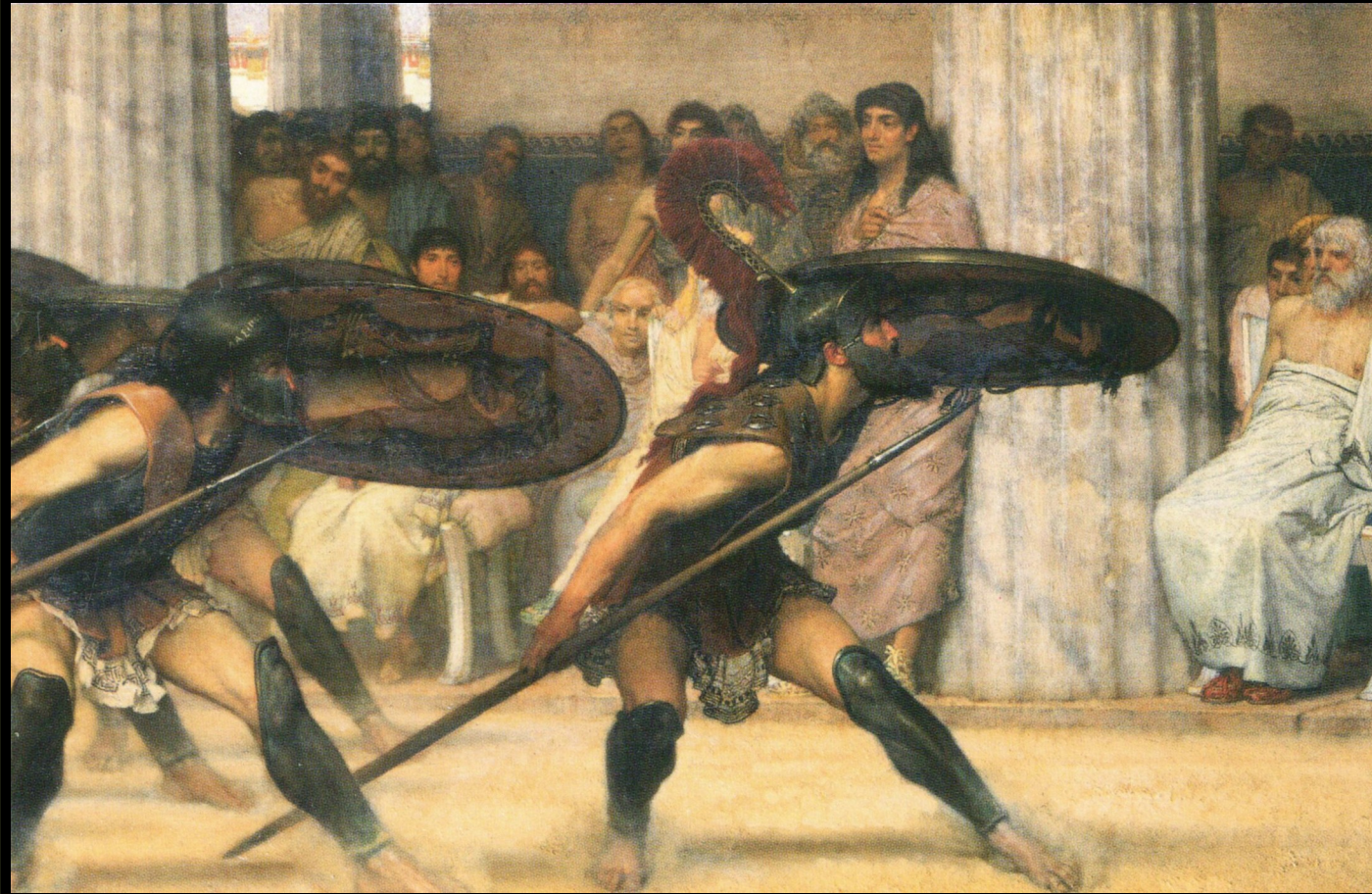


Abante

Les Abantes sont un peuple de guerriers aux mœurs farouches originaires de Thrace, qui est venu s'installer sur une partie de l'île d'Eubée, au nord du Péloponnèse. Ils vénèrent particulièrement le dieu Arès, qui leur inspire des frénésies guerrières impressionnantes pendant les combats. En contrepartie, ils traînent une mauvaise réputation ailleurs en Grèce (tout comme leurs cousins thraces), car ils passent pour cruels. Par bonheur pour le reste des habitants de l'île, c'est loin d'être toujours vrai, et les Abantes peuvent être des guerriers valeureux et fiables en dépit de leurs coutumes intimidantes. Ils mettent un point d'honneur à ne se battre qu'au corps à corps, à la lance ou à l'épée, et méprisent le combat à distance qu'ils considèrent comme lâche.

Idées d'avantages : Bagarreur, Colosse, Cri de guerre, Dur à cuire, Intimidant, Peau dure, Santé de fer.

Idées de désavantages : Fanfaron, Cupide, Impétueux, Inquiétant, Lubrique, Mauvaise réputation, Signe distinctif, Soiffard.

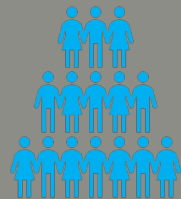


Arcadie

Les gens d'Arcadie, région nichée au cœur du Péloponnèse, n'ont pas de grandes villes. Ils vivent dans les campagnes, champs et vergers, parfois regroupés en petits villages bâtis à flanc de colline ou accrochés aux sommets des montagnes. Ils ont la réputation de vivre à l'écart des derniers progrès du monde ; beaucoup ignorent tout du cosmos ou même de la Grèce en dehors de leur région. Certains auraient même conservé un mode de vie proche de celui des premiers humains. Cela entraîne chez eux une certaine austérité, un mélange de bienveillance et de réserve taciturne, doublée chez leurs aînés d'une grande culture en matière de légendes et de traditions très anciennes. L'Arcadie recèle encore de nombreux secrets, sortilèges et créatures étranges, et les Arcadiens, sans être de grands sorciers eux-mêmes, ont une certaine affinité pour le surnaturel. Ils sont doués pour apprivoiser les bêtes. Leurs bergers passent pour être des musiciens et des poètes.

Idées d'avantages : Ami des bêtes, Artiste, Discret, Doigts de fée, Montagnard, Résistant à la magie, Santé de fer, Savant.

Idées de désavantages : Bouseux, Chétif, Distrait, Lent à la détente, Marin d'eau douce, Non-combattant, Taciturne.

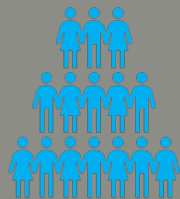


Argolide

L'Argolide, au nord-est du Péloponnèse, est une région de plaines fertiles ponctuées de collines, où s'élèvent quelques-unes des plus anciennes et des plus puissantes villes grecques : Argos, Mycènes et Tirynthe. La région compte d'autres villes comme Némée et Trézène. Les Argiens sont de bons cultivateurs, des soldats endurants habitués à défendre leur ville et des politiciens habiles, rompus aux tractations diplomatiques et commerciales entre voisins. Ils ont un sens de l'honneur très poussé. Leurs dynasties royales sont anciennes, puissantes et connues jusqu'en Égypte.

Idées d'avantages : Amis haut placés, Beau parleur, Enfant des plaines, Gamin des rues, Perspicace, Présence apaisante, Peau dure, Savant.

Idées de désavantages : Ambition, Arrogant, Cupide, Gars de la ville, Gourmandise, Passion pour la chasse.

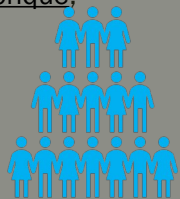


Athènes

Bien que leur ville ne soit ni la plus ancienne, ni la plus grande, ni la plus puissante de l'âge héroïque, les Athéniens apprennent à se faire respecter pour leur courage à la guerre et leur respect de la parole donnée. Ils sont également connus pour leur passion des débats, en particulier en politique. Cela leur confère une réputation parfois ambivalente : d'un côté, ils passent pour rester toujours à l'écoute de tous, prêts à défendre même les plus pauvres contre une oppression injuste ; d'un autre, ils passent pour se mêler souvent de ce qui ne les regarde pas et on leur reproche parfois de ruser en jouant sur les mots. Leurs talents de marins concurrencent peu à peu ceux des Crétois. Moins célébrés que les rois ou les guerriers, les artisans d'Athènes (potiers, forgerons, menuisiers) sont néanmoins réputés pour leur habileté et leur ingéniosité.

Idées d'avantages : Athlète, Dur à cuire, Inspirateur, Intrépide, Pied marin, Sympathie des humbles, Vigilant, Vocation protectrice.

Idées de désavantages : Impétueux, Incapable de mentir, Lubrique, Mauvaise réputation, Obsession, Souffreteux, Traqué.

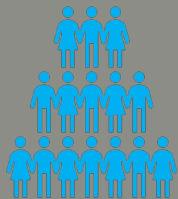


Crète

Les Crétois sont fameux pour leur domination des mers grâce à leur flotte nombreuse. Beaucoup d'entre eux sont marins sur la flotte de guerre, ou bien vivent de la pêche ou du commerce maritime. Ils ont également la réputation d'être des menteurs invétérés.

Idées d'avantages : Beau parleur, Dur à cuire, Intrépide, Maître du déguisement, Outillage, Pied marin, Vigueur, Vue perçante.

Idées de désavantages : Addiction, Fanfaron, Foie jaune, Inadapté à la chaleur, Indigne de confiance, Lubrique, Signe distinctif, Soiffard.

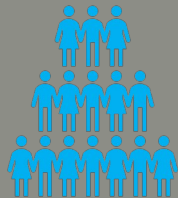


Delphes

Delphes est l'un des plus grands et des plus réputés sanctuaires grecs durant tout l'âge héroïque. Les habitants de la région y travaillent souvent, fournissant les prêtres et l'oracle en provisions et en biens matériels, quand ils ne sont pas serviteurs dans ou autour des temples, au milieu d'un paysage rocheux impressionnant. Le commerce va bon train, stimulé par les allers et venues des pèlerins venus consulter la Pythie inspirée par Apollon. Mais chaque jour apporte ses nouvelles et ses rumeurs sur les oracles rendus par le dieu et sur les interprétations qui en ont été tirées. Ces messages divins, toujours énigmatiques, et les destins terribles ou glorieux des gens qui les ont reçus, font que la vie dans la région est à jamais marquée par ce voisinage avec le divin.

Idées d'avantages : [Bibliothèque savante](#), [Erudit](#), [Inspirateur](#), [Mains guérisseuses](#), [Marqué par les dieux](#), [Perspicace](#), [Savant](#), [Sentir la magie](#).

Idées de désavantages : [Crédule](#), [Incapable de mentir](#), [Malchanceux](#), [Non-combattant](#), [Pataud](#), [Phobie](#), [Superstitions](#).

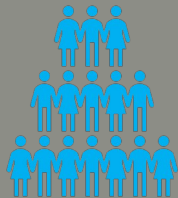


Étolie

Région de collines et de vallons couverts de forêts, prolongée par une côte marécageuse, l'Étolie abrite de nobles guerriers dans ses villes, dont la plus importante est Calydon, suivie par Pleuron et le sanctuaire de Thermos consacré à Apollon et Artémis. Ces guerriers mettent un point d'honneur à ne pas entourer leurs villes de remparts, jugeant que leur courage et leur corps sont leurs meilleures protections. Le vaillant Méléagre et le terrifiant guerrier Tydée sont natifs des environs. On trouve en Étolie peu de plaines cultivées : la région est assez montagneuse, dans le prolongement du Pinde, mais elle s'organise autour de deux dieux-fleuves puissants, l'Achéloüs et l'Événos. Le courage des habitants est souvent éprouvé par les nombreuses bêtes sauvages qui peuplent encore la région au début de l'âge héroïque : lions, taureaux, sangliers... Les éleveurs de chevaux étoliens sont les seconds meilleurs de Grèce après les Thessaliens.

Idées d'avantages : Athlète, Bagarreur, Habitudes sylvestres, Pisteur des marais, Résistant aux poisons, Vision nocturne.

Idées de désavantages : Arrogant, Bouseux, Méfiance envers la sorcellerie, Passion pour la chasse, Signe distinctif, Taciturne, Traqué.

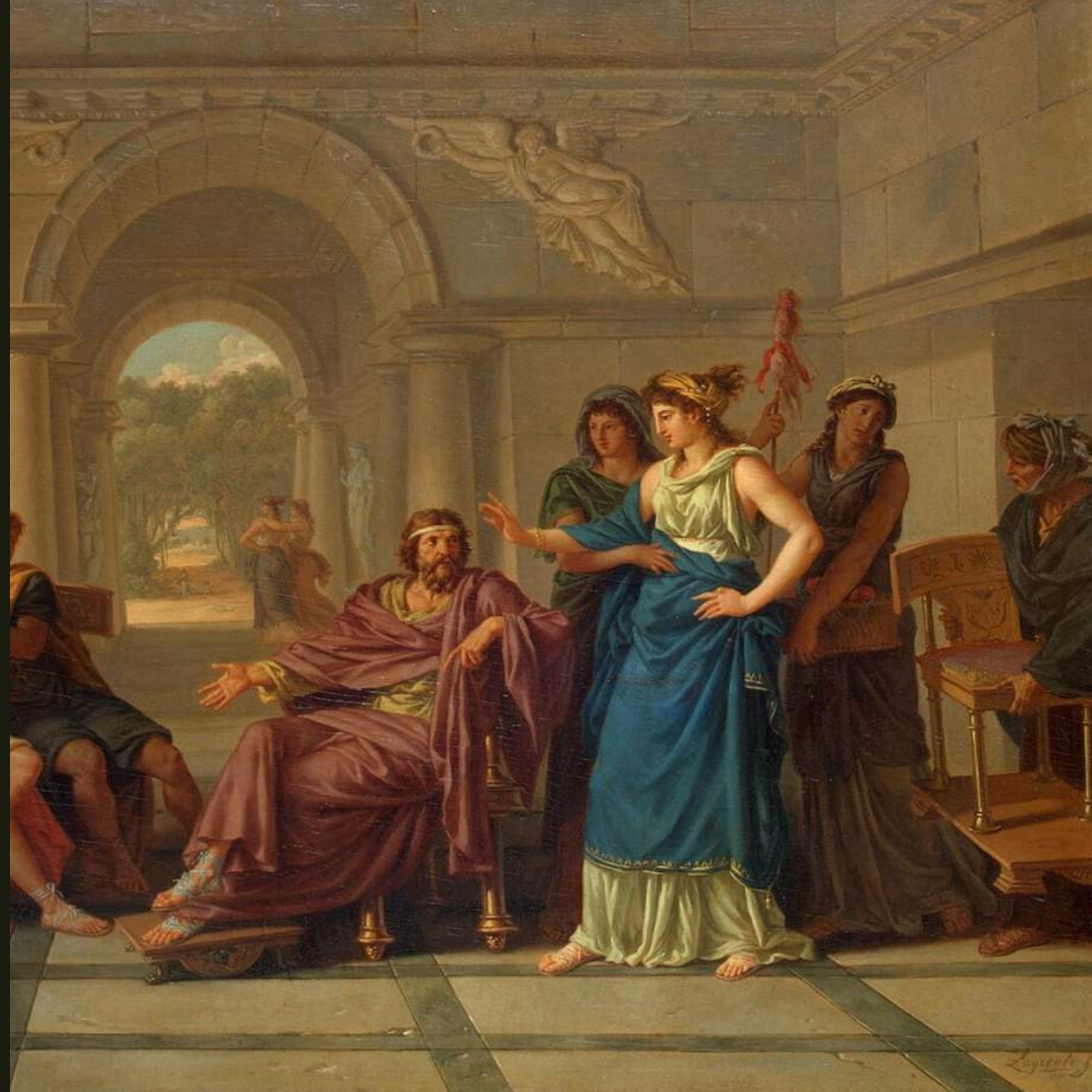
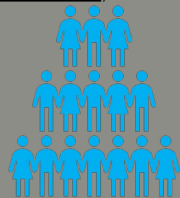


Laconie (Sparte)

La Laconie est une profonde vallée encaissée entre les monts Taygète et Parnon, qui s'étale vers la mer du nord au sud le long du lit du fleuve Eurotas, au sud-est du Péloponnèse. Elle abrite la ville de Lacédémone, qui vers la fin de l'âge héroïque prend le nom de Sparte. Dans l'imaginaire de la mythologie grecque, Sparte n'est pas encore aussi radicalement tournée vers la guerre qu'elle le devient à l'époque historique. Ce n'est pas non plus une grande puissance régionale : les Lacédémoniens restent sous l'influence politique de Mycènes et d'Argos. Néanmoins, la Laconie est déjà une région riche et fertile, abritant une petite aristocratie, de nombreux fermiers, éleveurs et artisans. Ce n'est pas parmi eux qu'on trouve les plus grands orateurs ou les poètes les plus prolifiques : les Laconiens sont si peu bavards que leur capacité à s'exprimer en peu de mots porte partout en Grèce le nom de laconisme. En revanche, ils sont réputés être des gens d'honneur, fiables et capables de beaux exploits sur le champ de bataille.

Idées d'avantages : Athlète, Cri de guerre, Fils des plaines, Fortuné, Montagnard, Perspicace, Vocation protectrice.

Idées de désavantages : Arrogant, Curiosité, Incapable de mentir, Incrédule, Méfiance envers la sorcellerie, Muet, Obsession, Taciturne.

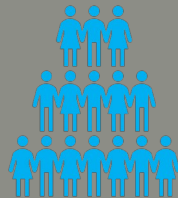


Lemnos

Lemnos est une île assez vaste dominée par une montagne où Héphestos, tombé là et recueilli par les habitants, fonda ses premières forges souterraines. Bien que l'atelier divin reste inaccessible aux mortels, sa présence et les liens anciens entre l'île et le dieu inspirèrent à nombre de Lemniens une vocation d'artisans, forgerons ou autres. L'île ne compte aucune ville véritablement importante, mais des villages et des fermes isolées. Au cours de l'âge héroïque, les femmes de l'île connaissent quelques problèmes avec Aphrodite, qui les affuble d'une odeur si pestilentielle que leurs maris les délaissent, ce qui conduit les épouses à se venger en les tuant (presque) tous... Elles vivent alors entre femmes jusqu'à l'arrivée des Argonautes, à partir de laquelle l'île se repeuple peu à peu d'hommes. Après ces événements, les femmes jouissent d'un mélange d'indépendance accrue sur l'île et de mauvaise réputation ailleurs.

Idées d'avantages : Colosse, Doigts de fée, Montagnard, Outillage, Sympathie des humbles, Vigilant.

Idées de désavantages : Bouseux, Chétif, Cupide, Malchanceux, Mauvaise réputation, Repoussant, Souffreteux, Superstitions.

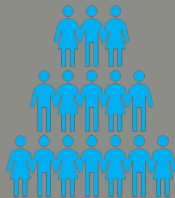


Lesbos

L'île de Lesbos a beau être petite et assez peu connue à l'époque, elle n'en est pas moins le creuset d'un foisonnement culturel et artistique intense. Les arts, notamment la musique, la danse et la poésie, y sont tenus en haute estime. Apollon et les Muses y sont ardemment vénérés. De plus, ses habitants ont des mœurs originales et progressistes. Par exemple, les femmes y ont davantage de droits qu'ailleurs. Si les relations amoureuses entre hommes sont assez bien acceptées et reconnues en Grèce, c'est à Lesbos que l'amour entre femmes est le mieux accepté et même célébré par de beaux chants. Par ailleurs, l'île dispose de cultures et de quelques terres d'élevage, et pratique le commerce des tissus et des parfums.

Idées d'avantages : Artiste, Beau parleur, Erudit, Inspirateur, Odorat développé, Pied marin, Présence apaisante, Sympathie des humbles.

Idées de désavantages : Bouseux, Chétif, Curieux, Deux mains gauches, Distract, Incrédule, Non-combattant, Superstitions.

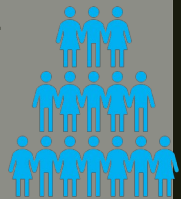


Lydie, Méonie, Phrygie

Au cœur de l'Asie Mineure, plus au sud que la région de Troie, s'étendent plusieurs régions très semblables les unes aux autres et qui tendent à se confondre aux yeux du reste de la Grèce : près de la côte, c'est la Lydie, qu'Homère appelle la Méonie, et un peu plus à l'est, vers le centre des terres, c'est la Phrygie. Ces régions abritent plusieurs royaumes plus ou moins éphémères selon les conquêtes et les reconquêtes des guerres locales. Pour les Grecs, c'est une partie du monde pratiquement légendaire en raison des richesses qu'elle est réputée recéler. Là-bas coule le fleuve que les Grecs appellent Chrysorroas, « Le fleuve qui charrie de l'or », et que les gens de la région appellent le Pactole. C'est de ce fleuve, et des mines d'or qui abondent le long de sa vallée, que des rois comme Tantale et Midas tirent leur fortune inconcevable. En dépit des inégalités sociales coutumières dans les monarchies, cette richesse profite à tout le monde : même un paysan lydien jouit d'un confort de vie que ses pairs de Grèce centrale lui envie. Les orfèvres lydiens sont réputés. Cette puissance économique va de pair avec une puissance politique et militaire qui n'a d'équivalent qu'en Crète ou à Mycènes, et avec laquelle Troie rivalise de plus en plus. Outre leurs richesses, la Lydie et la Phrygie sont réputées terres propices à la magie et aux savoirs rares, inconnus en Grèce centrale. Enfin, les Lydiennes excellent au travail de la laine et au tissage (c'est là que naît une certaine Arachné...)

Idées d'avantages : Doigts de fée, Don pour les langues, Érudit, Fortuné, Habitudes sylvestres, Outillage, Savant, Sentir la magie.

Idées de désavantages : Addiction, Amour-propre excessif, Arrogant, Cupide, Gourmandise, Marin d'eau douce, Méfiance envers la sorcellerie, Phobie.

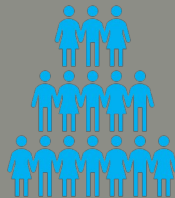


Thessalie

La Thessalie compte de nombreux éleveurs de chevaux et de bétail qui mettent à profit les vastes plaines de la région, rares en Grèce. Logiquement, on y trouve de nombreux cavaliers hors pair. Parmi les nombreuses localités de la région, le peuple guerrier des Lapithes entretient des mœurs plus rudes et martiales que le reste de la population, en partie à cause de leur inimitié durable avec les Centaures. La Thessalie est aussi une région appréciée des magiciennes et magiciens ; bien que numériquement rares, ils sont en proportion plus nombreux, plus érudits et plus puissants que dans le reste de la Grèce.

Idées d'avantages : Bibliothèque savante, Laboratoire fourni, Marqué par Hécate, Né en selle, Santé de fer, Résistance à la magie, Résistant aux poisons, Sentir la magie.

Idées de désavantages : Addiction, Curiosité, Inquiétant, Méfiance envers la sorcellerie, Obsession, Superstitions, Taciturne.

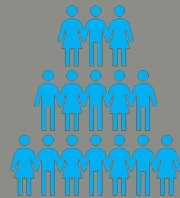


Thrace

Cette région montagneuse du nord-est de la Grèce est aux limites de l'aire culturelle grecque. Aux yeux des Grecs, elle est aux confins du monde civilisé, et ses habitants ne le sont plus tout à fait. Habités à un mode de vie âpre, les Thraces passent pour farouches, belliqueux, voire cruels. Ils sont appréciés d'Arès. Pourtant, tous ne sont pas des brutes, loin de là : après tout, c'est en Thrace que naît Orphée, poète et musicien hors pair...

Idées d'avantages : Artiste, Bagarreur, Colosse, Cri de guerre, Intimidant, Montagnard, Poings de bronze, Récupération rapide.

Idées de désavantages : Crédule, Impétueux, Inquiétant, Marin d'eau douce, Mauvaise réputation, Muet, Repoussant, Traqué.

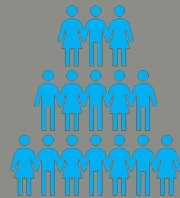


Troie

Les habitants de Troie et de sa région, la Troade, ont la réputation de compter parmi les plus beaux des mortels, au point que dans les mythes, plusieurs sont aimés par des divinités (Ganymède par Zeus, Anchise par Aphrodite). Tous, même les paysans, ont une prestance naturelle qui évoque la noblesse. Ils ont en outre une réputation (justifiée) de piété impeccable : nul ne sait mieux plaire aux dieux et aux déesses par des rites, des offrandes, des processions et des temples splendides. Plus l'âge héroïque avance, plus les habitants de Troie ont en outre le privilège de vivre dans une ville prospère, confortable, cosmopolite, puissante, influente, aimée des dieux. Certains en sont un peu trop conscients.

Idées d'avantages : Amis haut placés, Athlète, Attirant, Bien né, Fortuné, Inspireur, Marqué par les dieux, Perspicace.

Idées de désavantages : Ambition, Arrogant, Cupide, Fanfaron, Foie jaune, Gars de la ville, Gourmandise, Soiffard.



AVANTAGES ET

DÉSAVANTAGES

Liste et descriptions





AVANTAGES

- Agilité du daim
- Ami des bêtes
- Amitié des Centaures
- Amis dans la pègre
- Amis haut placés
- Arme favorite
- Artiste
- Athlète
- Attirant
- Bagarreux
- Beau parleur
- Bibliothèque savante
- Bien né
- Colosse
- Combat à l'aveugle
- Cri de guerre
- Discret
- Doigts de fée
- Don pour les langues
- Dur à cuire
- Érudit
- Fêtard
- Fils des plaines
- Fortuné
- Gamin des rues
- Habitudes sylvestres
- Inspirateur
- Intimidant
- Intrépide
- Laboratoire fourni
- Magie des Anciens
- Mains guérisseuses
- Maître du déguisement
- Marquée par Hécate
- Marqué par les dieux
- Montagnard
- Né en selle
- Odorat développé
- Ouïe fine
- Outillage
- Peau dure
- Perspicace
- Pied marin
- Pisteux des marais
- Poings de fer
- Pouvoir du daïmon
- Présence apaisante
- Récupération rapide
- Renard du désert
- Résistance aux privations
- Résistant à la magie
- Résistant aux poisons
- Roi de la jungle
- Roi de l'évasion
- Santé de fer
- Savant
- Sentir la magie
- Sympathie des humbles
- Tigre des neiges
- Tireur puissant
- Vigilant
- Vigueur des Anciens
- Vision nocturne
- Vocation protectrice
- Vue perçante

Agilité du daim



Ajoutez 1 à votre agilité. Votre score maximum en agilité passe à 6 au lieu de 5, et votre score de départ maximum en agilité peut être de 4 (au lieu de 3).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Ami des bêtes



Vous possédez une affinité naturelle avec les animaux. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** quand vous interagissez avec eux. Si vous êtes dresseur, vous pouvez avoir avec vous deux ou trois compagnons animaux de taille petite, ou un seul de taille moyenne ou grande.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Amis dans la pègre



Vous comptez des amis peu recommandables parmi les différents groupes de brigands, pirates, voleurs et bandits de grand chemin qui gangrènent la Grèce. Ils peuvent vous aider de différentes manières, comme par exemple vous offrir une cachette, ou bien vous permettre d'accéder à des objets ou des informations auxquels même les rois et les sages ne sauraient accéder.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Amitié des Centaures



Vous avez grandi à proximité des centaures, ou bien des circonstances particulières vous ont valu leur amitié, et ils vous considèrent comme un des leurs. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** quand vous interagissez avec les centaures.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Amis haut-placés



Vous jouissez de contacts au sein des plus hauts échelons de la société. Même s'ils ne seront pas en général disposés à risquer leur tête pour vous, ils pourront vous apporter de l'aide (comme vous obtenir une audience auprès d'un autre personnage important, vous fournir des informations, jouer de leur influence auprès de la noblesse locale, etc.). Bien sûr, ces amis attendront parfois en retour une faveur de votre part...



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Arme favorite



Vous disposez d'une arme de qualité (une épée familiale, un arc offert par Artémis, une massue que vous seul pouvez soulever, etc...) et vous vous êtes entraîné à son maniement depuis l'enfance. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** lorsque vous utilisez cette arme (ou, si elle est perdue, volée ou détruite, une arme de substitution qui devra reproduire ses qualités uniques, ce qui risque d'être particulièrement onéreux).



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Artiste



Vous avez une sensibilité d'artiste. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour créer ou estimer des objets d'art et d'artisanat, composer des poèmes à l'oral, écrire des pièces de théâtre, et chanter et jouer d'un instrument.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Athlète



Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** quand vous entreprenez des activités athlétiques (autres que le combat) comme courir, nager, grimper ou sauter.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Attirant



Vous disposez d'une beauté et/ou d'une capacité à séduire étonnantes.

Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** dans les situations où l'apparence peut jouer un rôle.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Beau parleur

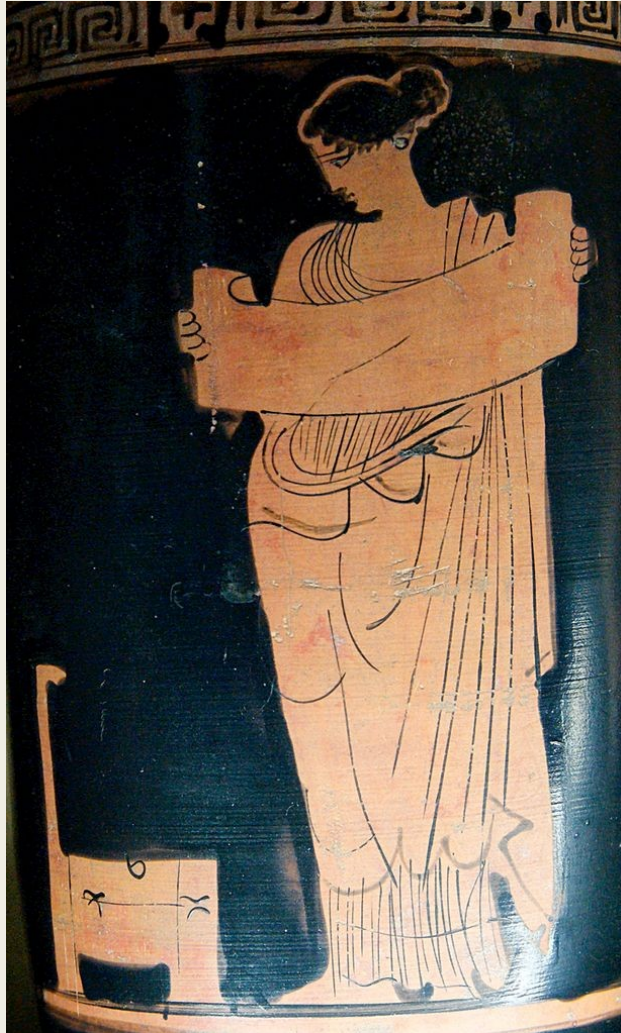


Vous êtes très persuasif et excellent menteur.
Vous bénéficiez **d'un dé de bonus**
quand vous voulez mentir, escroquer, baratiner ou
tromper quelqu'un.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Bibliothèque savante



Vous disposez d'une bibliothèque de qualité pour mener vos recherches. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour recueillir des informations lorsque vous vous trouvez dans votre bibliothèque. Vous devez toutefois enrichir régulièrement vos collections, ce qui vous conduit à partir à l'aventure pour trouver les moyens d'acquérir de nouveaux manuscrits. Le **dé de bonus** est cumulable avec celui conféré par **Laboratoire fourni**.

Note : L'écriture est très peu répandue à l'ère des mythes grecs, et les gens qui la pratiquent sont une petite minorité, même parmi les sages et les érudits. Posséder une bibliothèque signifie en général être très riche et avoir été en contact avec le monde égyptien et ses scribes. Pensez à tout cela si vous choisissez cet avantage, et parlez-en avec le MJ ! Au besoin, pour mieux cadrer avec votre personnage, l'avantage peut être renommé en « **Amis très savants** », remplaçant ainsi les livres par des humains comme un aède, un vieillard à la mémoire prodigieuse, ou un marin ayant voyagé très loin.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Bagarreur



Vous êtes un boxeur et un lutteur compétent. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** à l'attaque quand vous combattez à mains nues.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Bien né



Vous avez grandi dans les palais et les cours, parmi la noblesse et la haute société. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour agir selon les règles de l'étiquette et de la courtoisie.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Colosse



Vous savez mobiliser votre vigueur pour accomplir de véritables tours de force. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour briser, lever, tirer ou pousser des objets.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Combat à l'aveugle



Pas de lumière ? Aucun problème !

En vous basant sur les odeurs, les bruits, les déplacements d'air, vous ne faites plus qu'un avec le monde qui vous entoure. Votre personnage ignore les malus imposés par le MJ pour combattre dans l'obscurité.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Cri de guerre

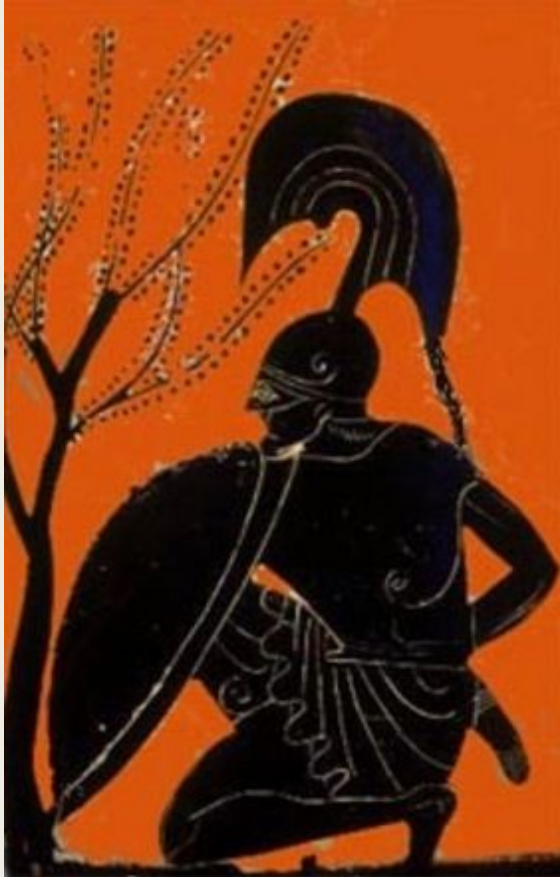


Le personnage pousse son cri de guerre pour effrayer les ennemis à portée de voix. Ces derniers subissent **un dé de malus** sur **tous leurs jets d'attaque** durant le round qui suit le cri de guerre. Cet avantage ne peut être utilisé gratuitement **qu'une fois par jour** ; toute utilisation supplémentaire exigera la dépense de **1 point d'héroïsme**.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Discret



Vous êtes vif et agile. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** dans les situations où vous essayez de faire preuve de discrétion.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Doigts de fée



Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour toutes les tâches exigeant une grande dextérité, comme le vol à la tire, la fabrication d'objets, le jonglage ou la triche aux cartes et aux dés.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Dur à cuire



Vous avez la robustesse et une peau digne d'un cyclope ! Vous encaissez bien mieux les atteintes à votre intégrité physique. Ajoutez **2 points** à votre **vitalité**.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Don pour les langues



Les dieux vous ont accordé un esprit particulièrement vif dès qu'il s'agit de comprendre et d'apprendre une langue inconnue. De plus, vous éprouvez des facilités à vous faire comprendre par signes, gestes, expressions du visage et tout autre moyen ingénieux qui vous vient à l'idée.

Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour tout jet d'action touchant à ce domaine (comprendre ce que quelqu'un vous dit dans une langue inconnue, servir d'interprète, apprendre une langue à moyen et long terme, ou même apprendre à lire et écrire).



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Erudit



Quand vous cherchez à vous souvenir d'un fait relevant de votre domaine de compétence, ou bien de retrouver des informations ayant trait aux mythes et légendes d'une région qui vous est familière, vous bénéficiez **d'un dé de bonus**.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Fêtard



Vous êtes un habitué des fêtes dionysiaques, des banquets et symposiums en tout genres, et vous n'êtes pas le dernier quand il s'agit de lever le coude.

Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour recueillir des informations, trouver des contacts ou obtenir des biens et des services quand vous vous trouvez dans des lieux où se tiennent des réjouissances. De plus, vous tenez très bien l'alcool et bénéficiez également **d'un dé de bonus** pour résister aux effets de la boisson.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Enfant des plaines



Vous avez grandi dans les plaines. Lorsque vous vous trouvez dans un paysage de plaine, vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Fortuné



Vous disposez d'une source de revenus ou d'un héritage. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** quand vous cherchez à acquérir des biens ou des services dans votre cité d'origine.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Enfant des rues



Vous êtes un enfant des rues.

Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** quand vous interagissez avec les gens des bas-fonds de la cité, ou pour des activités comme filer quelqu'un ou remarquer un détail dans la rue (mais pas pour combattre).



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Habitudes sylvestres



Alors que bien des Grecs sont habitués à la vie sur les côtes ou dans les collines, vous avez passé votre jeunesse à fureter dans les forêts. Vous en avez gardé une excellente connaissance de ce milieu naturel et des meilleurs moyens de s'y nourrir, de s'y repérer, etc.

Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Inspirateur



Vous savez motiver vos amis et vos partisans. Cela peut se faire au moyen d'une invocation aux dieux, d'un discours enflammé ou d'une musique inspirante, à moins que cela ne vienne simplement de votre présence charismatique.

Pour le round qui suit l'utilisation de cet **avantage**, vos compagnons bénéficient **d'un dé de bonus** à tous leurs jets d'attaque (à condition d'être à portée de voix). Cet **avantage** ne peut être utilisé gratuitement qu'une fois par jour ; toute utilisation supplémentaire exigera la dépense de **1 point d'héroïsme**.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Intimidant



Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** à chaque fois que vous essayez de forcer quelqu'un à vous donner une information ou à faire une chose à laquelle il répugne.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Intrépide



Votre personnage est insensible à la peur. Même une peur magiquement induite n'a aucune prise sur lui.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Laboratoire fourni



Note : Réservé à des personnages ayant au moins 2 dans la carrière Invocateur ou Magicienne.

L'avantage octroie **un dé de bonus** à la préparation d'une mixture (pour les magiciennes) ou au lancement d'un sort d'évocation d'esprit (pour les invocateurs).

Le **dé de bonus** est cumulable avec celui conféré par **Bibliothèque savante**.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Magie des Anciens



Vous avez atteint une certaine compréhension des arcanes des Anciens.

Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour lancer des sortilèges. Si vous choisissez cet avantage, vous devez prendre un **désavantage supplémentaire**.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Mains guérisseuses



Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** sur les tests destinés à aider un blessé à récupérer de ses blessures, d'un empoisonnement, etc.

Note : Vous devez posséder la carrière *médecin* pour prendre cet avantage.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Maître du déguisement



Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** quand vous tentez de dissimuler votre identité.

De plus, si vous souhaitez intervenir promptement dans une scène où votre personnage n'était pas présent, vous pouvez dépenser **1 point d'héroïsme** pour faire partie du décor, par exemple déguisé en garde de la patrouille ou en prêtre passant dans la rue. En fait, vous étiez là depuis le début, mais incognito!



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Marqué par les Dieux



Les dieux vous accordent leur faveur.
Votre personnage commence la partie
avec **1 point d'héroïsme** supplémentaire.

Aller à la page des points de vitalité,
points de création et points de démesure

Aller à la carte de Grèce

Aller à la liste des carrières



Marquée par Hécate



Marquée par l'influence de la déesse Hécate, vous recevez **un dé de bonus** pour tout jet d'action visant à préparer une mixture de magie des plantes.

En contrepartie, l'influence palpable de la déesse vous confère un air renfermé et sinistre qui incite les autres à la défiance : si vous prenez cet **avantage**, vous devez prendre le désavantage **Inquiétant** en plus de vos deux autres désavantages.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Montagnard



Vous avez grandi dans les montagnes.
Lorsque vous vous trouvez dans un paysage montagneux, vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Née en selle



Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour chevaucher des montures et agir en selle (mais pas pour combattre).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Odorat développé



À chaque fois que vous effectuez un jet d'action sous esprit pour percevoir quelque chose grâce à votre odorat, vous bénéficiez **d'un dé de bonus.**



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Ouïe fine



À chaque fois que vous effectuez un jet d'action sous esprit pour percevoir quelque chose grâce à votre ouïe, vous bénéficiez **d'un dé de bonus**.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Outillage

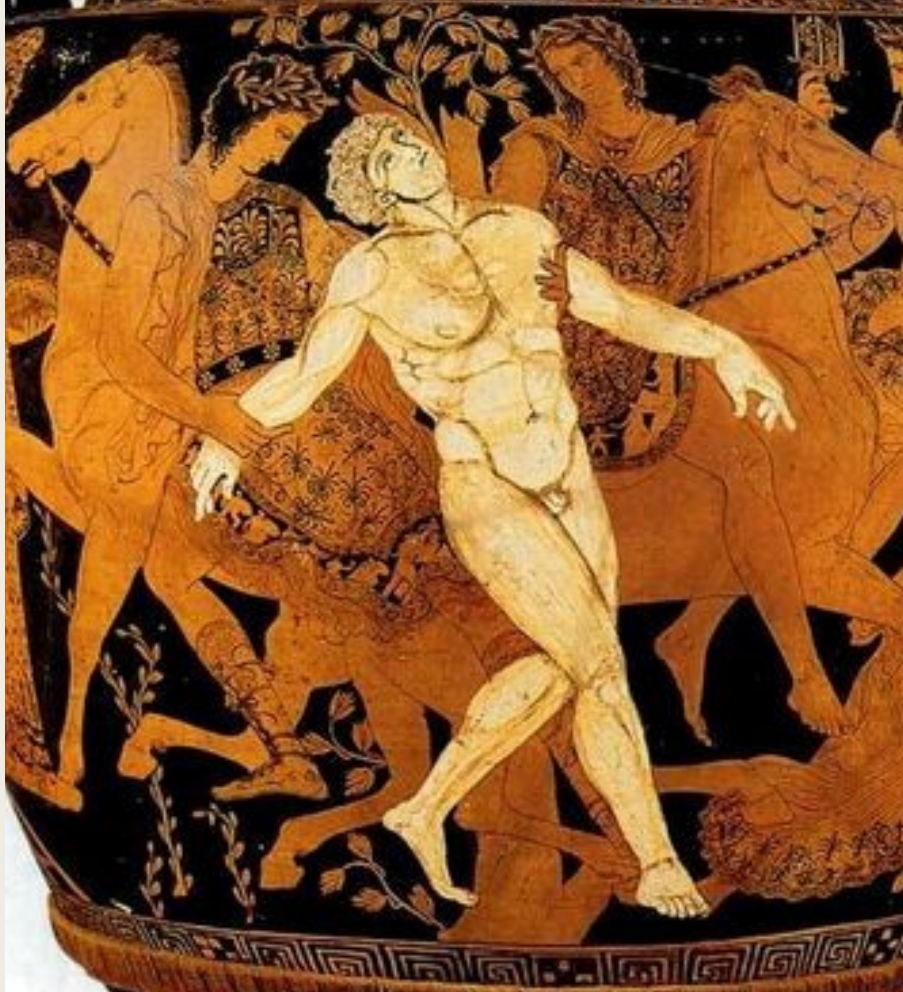


Vous possédez un jeu d'outils adaptés à votre métier ou votre artisanat. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** quand vous entreprenez une action où l'emploi de ces outils peut se révéler efficace.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Peau dure



Vous avez une peau particulièrement résistante et épaisse qui vous confère **+1 en protection**, même quand vous ne portez pas d'armure.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Perspicace



Vous êtes doué pour percer à jour les menteurs. Quand quelqu'un tente de vous mentir ou de vous entourlouper, vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour le remarquer. Cela ne veut pas dire que vous connaîtrez forcément la vérité, mais vous saurez au moins qu'on est en train de vous mentir.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Pied marin



Vous avez grandi dans un environnement de navires et de bateaux. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour manœuvrer une embarcation ou entreprendre des activités physiques à bord d'un navire (mais pas pour combattre).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Pisteur des marais



Vous avez grandi dans les marais. Lorsque vous vous trouvez dans un paysage de marécage, vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Poings de bronze



Vous avez les poings durs comme la pierre après des années d'entraînement ou à force de vous bagarrer à tous les banquets de la ville.

Vous **ajoutez votre vigueur aux dégâts** quand vous combattez à mains nues.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Pouvoir du daimon

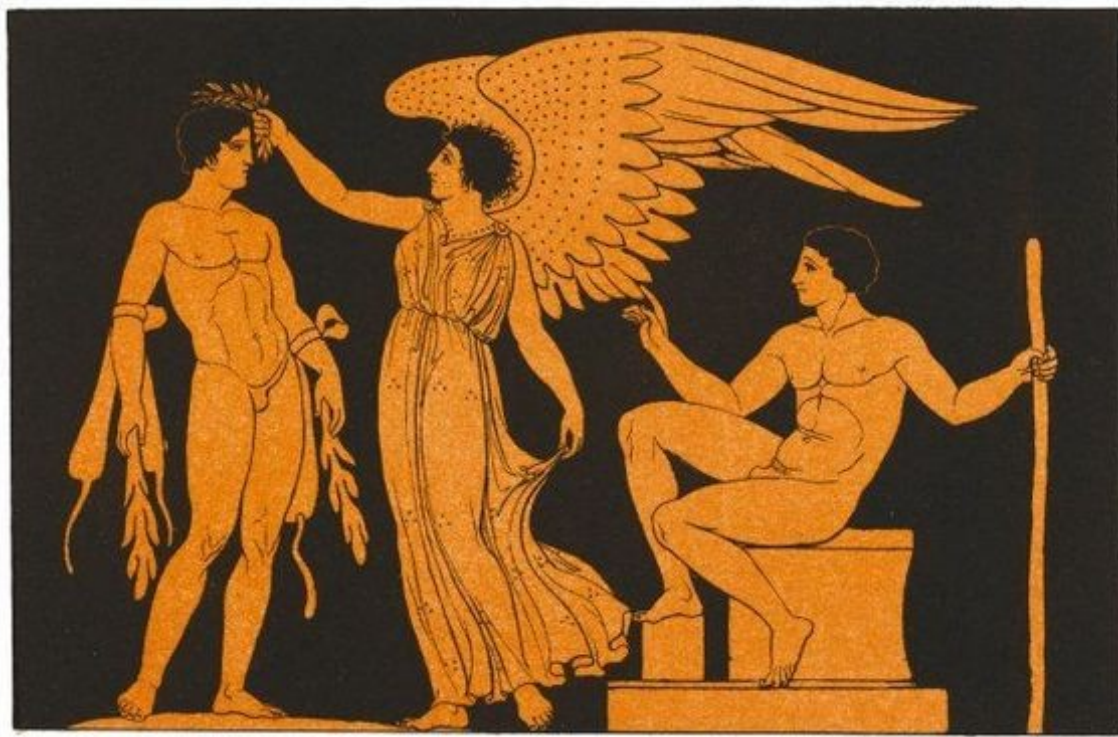


Vous avez porté le regard sur l'abîme de noirceur du Styx, et recevez **deux points de pouvoir supplémentaires**.
Si vous choisissez cet **avantage**, vous devez aussi prendre un **désavantage supplémentaire**.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Présence apaisante



Votre caractère présente un mélange de calme et de fermeté qui exerce une influence apaisante sur les autres, calme les esprits échauffés et contribue à la désescalade en cas d'altercation ou de bagarre. Il vous permet aussi de faire revenir sur terre une personne emportée par une passion vive ou par la démesure.

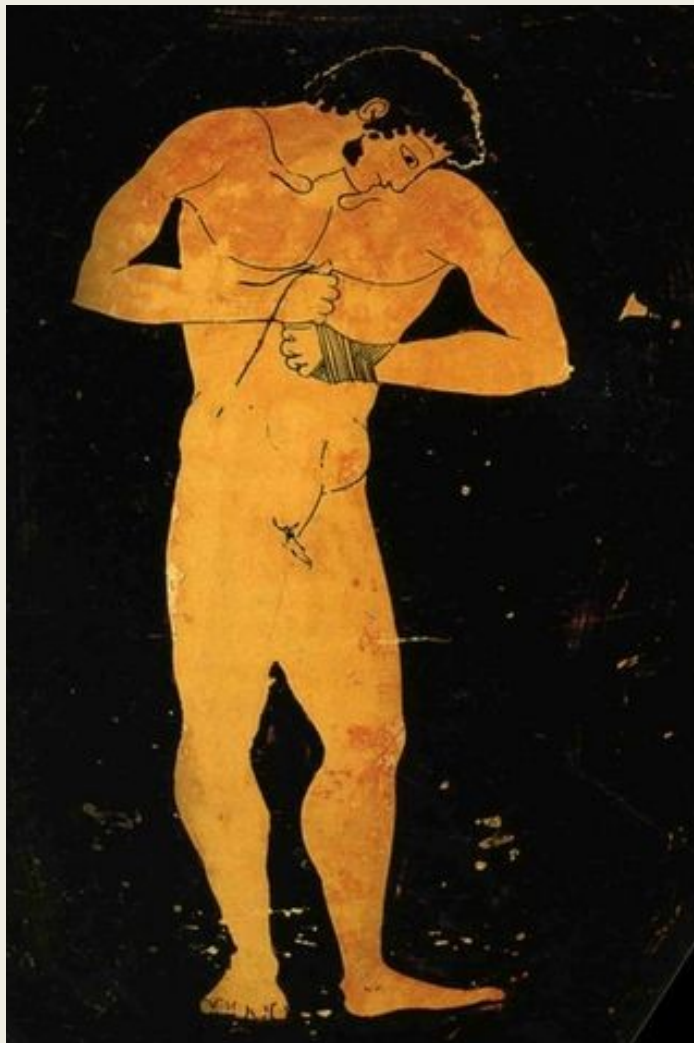
Vous subissez **un dé de bonus** pour tout jet de dés visant à calmer ou à raisonner quelqu'un.
(Cela ne fonctionne pas sur les bêtes sauvages, les monstres ou les divinités.)



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Récupération rapide



Vous jouissiez d'une constitution hors norme.

Lorsque vous récupérez après un combat, vous regagnez **1 point de vitalité supplémentaire** (qui s'ajoute à la récupération normale, égale à la moitié des points perdus).

De plus, si vous êtes blessé, vous récupérez **1 point de vitalité par jour**, peu importe les activités que vous entreprenez.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Renard du désert



Lorsque vous vous trouvez dans un désert, vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Résistance à la magie



Si vous êtes visé par un sortilège, lancez un **d6**. Sur un **6**, le sortilège n'a aucun effet sur vous.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Résistance aux poisons



Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour résister aux effets des drogues, des venins, des toxines, ainsi que de l'alcool.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Résistance aux privations



Vous n'avez pas besoin de beaucoup boire ou manger, ni de beaucoup dormir. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour résister aux effets de la faim, de la soif ou du sommeil.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Roi de l'évasion



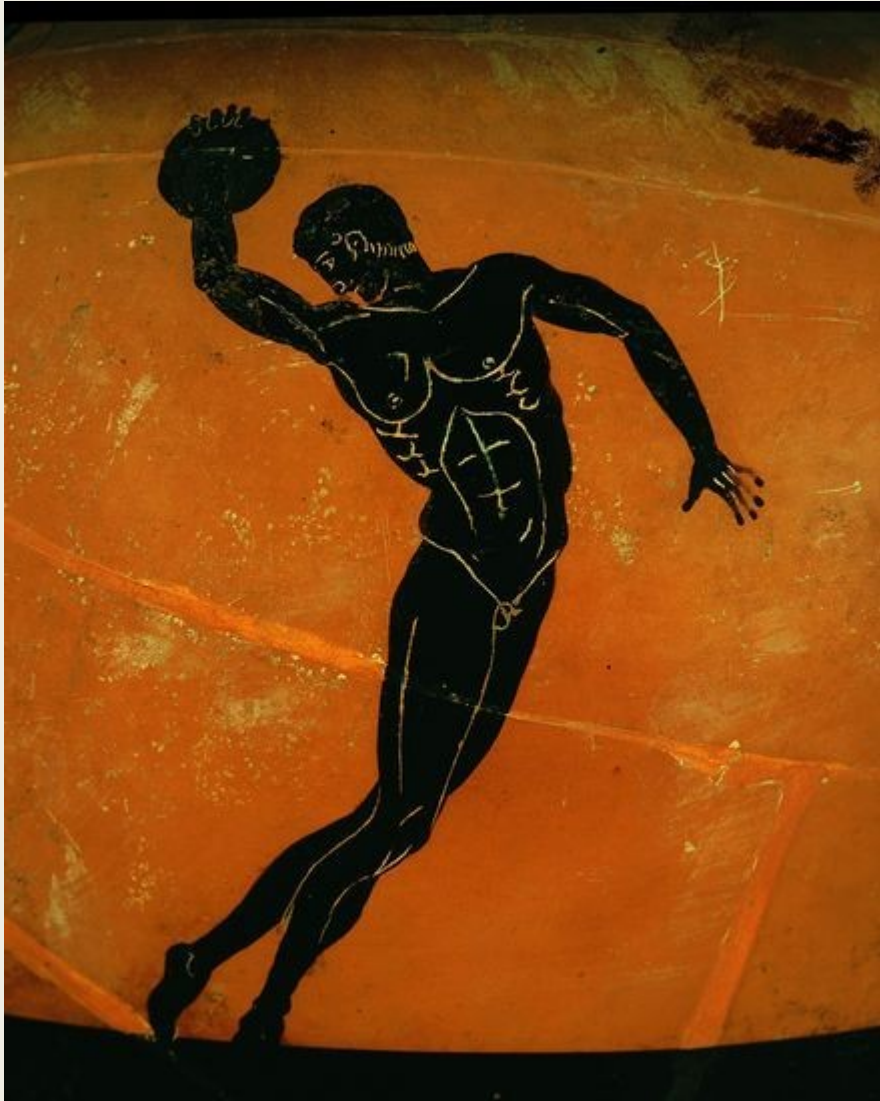
Cordes, chaînes, menottes, prison, rien ne vous retient bien longtemps. Que ce soit par vos talents ou par un coup de chance, vous finissez toujours par vous libérer.

Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** lorsque vous tentez de vous évader ou de vous libérer de vos liens.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Santé de fer



Vous êtes immunisé à toutes les maladies, y compris celles d'origine magique.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Savant



Ajoutez **1** à votre **esprit**. Votre score maximum en **esprit** passe à **6** au lieu de **5**, et votre score de départ maximum en **esprit** peut être de **4** (au lieu de **3**).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Sentir la magie



Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** quand vous essayez de reconnaître (ou de traquer) un sorcier, un effet ou un artefact magique.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Sympathie des humbles



Peut-être avez-vous été pauvre ou même esclave pendant tout une partie de votre vie, voire *toute* votre vie ; peut-être simplement faites-vous preuve d'une humanité particulière.

Toujours est-il que vous n'avez aucun mal à nouer des relations solides dans les milieux pauvres ainsi que chez les esclaves, même si votre statut social et/ou votre niveau de richesse devraient normalement éveiller chez eux peur ou défiance.

Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour tous les jets de dés concernant ce type de relations sociales.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Tigre des neiges

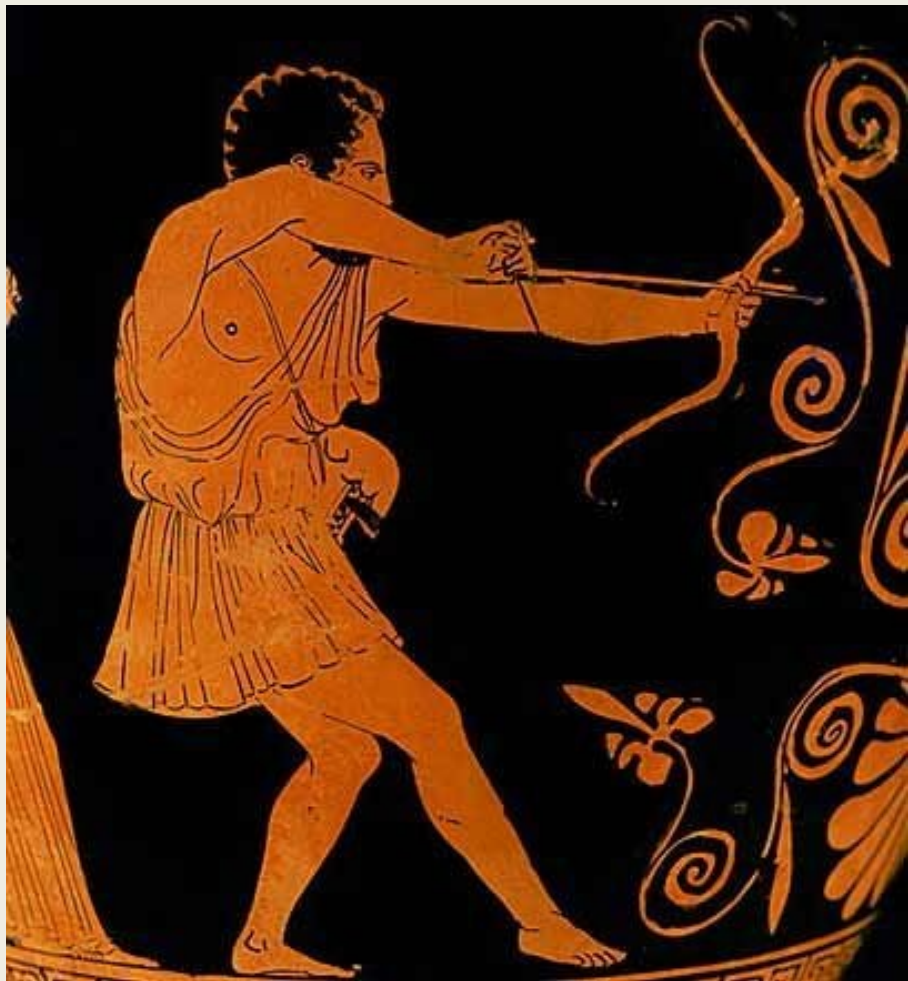


Vous avez grandi dans la toundra gelée ou en haute montagne. Lorsque vous vous trouvez dans un paysage neigeux, vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Tireur puissant



Avec un type d'arme à distance choisi (arc, fronde, javelot, etc.), vous **ajoutez votre vigueur aux dégâts.**



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Vigilant



Vous jouissez d'une excellente capacité de réaction face au danger. Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** à vos jets de réaction.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Vigueur des Anciens



Vous êtes grand et fort.

Ajoutez **1** à votre **vigueur**. Votre score maximum en **vigueur** passe à **6** au lieu de **5**, et votre score de départ maximum en **vigueur** peut être de **4** (au lieu de **3**).



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Vision nocturne



Vous bénéficiez **d'un dé de bonus**
quand l'obscurité impose un malus à la vision.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Vue perçante



À chaque fois que vous effectuez un jet d'action sous **esprit** pour percevoir quelque chose grâce à votre vue, vous bénéficiez **d'un dé de bonus**.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Vocation protectrice



Rien ne vous galvanise davantage que l'idée d'empêcher des agressions déloyales envers des victimes incapables de se protéger elles-mêmes.

Vous bénéficiez **d'un dé de bonus** pour les **jets d'attaque en combat** quand vous vous battez pour protéger un ou des personnages sans défense (non entraînés au combat ou simplement désarmés) qui se trouvent sur le champ de bataille ou seraient les victimes immédiates de votre défaite (villageois attaqués, otages à libérer...) ou quand vous combattez en infériorité numérique.

Ce **dé de bonus** est cumulable avec ceux procurés par d'autres avantages.



Aller à la carte de Grèce
Aller à la liste des carrières



DESAVANTAGES

- Addiction
- Âgé
- Ambition
- Amour-propre excessif
- Arrogant
- Aveugle
- Bigneux
- Borgne/oreille coupée
- Bouseux
- Chétif
- Crédule
- Cupide
- Curiosité
- Deux mains gauches
- Distract
- Dur d'oreille
- Fanatique
- Fanfaron
- Foie jaune
- Gars de la ville
- Gourmandise
- Illettré
- Impétueux
- Inadapté à la chaleur
- Inadapté au froid
- Incapable de mentir
- Incrédulité
- Indigne de confiance
- Inquiétant
- Lent à la détente
- Lubrique
- Malédiction d'une divinité
- Marin d'eau douce
- Maudit
- Mauvaise réputation
- Méfiance envers la sorcellerie
- Muet
- Non-combattant
- Obsession
- Passion pour la chasse
- Pataud
- Poltron
- Repoussant
- Signe distinctif
- Soiffard
- Souffreteux
- Superstitions
- Taciturne
- Sans gloire
- Traqué

Addiction



Vous avez développé une dépendance à la boisson, à une substance ou au jeu, et vous en avez besoin de manière quotidienne pour vivre normalement. Si vous passez une journée sans assouvir votre vice, vous subissez **un dé de malus** sur tous vos jets.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Âgé



Votre personnage n'a plus vingt ans. S'il ne dispose pas chaque jour d'une période décente de repos, il commence à se fatiguer et subit **un dé de malus** pour toute action physique éreintante.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Ambition



Le pouvoir vous intéresse. Qu'il s'agisse du trône d'une ville, de l'agrandissement de votre royaume ou de responsabilités à une échelle plus restreinte, vous ne manquez pas une occasion de devenir plus puissant.

Vous subissez **un dé de malus** quand vous devez tenter de résister à la tentation d'une proposition extérieure ou d'une idée qui pourrait vous aider à y parvenir.

Ce dé peut s'appliquer à un **jet de Mesure** si les circonstances s'y prêtent.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Amour-propre excessif



Vous avez tendance à vous attribuer beaucoup de mérites qui proviennent en réalité de l'aide des dieux. Vous commencez l'aventure avec **1 point de Démesure supplémentaire** (un personnage tout juste créé n'a habituellement aucun point de Démesure).

Aller à la page des points de vitalité, points de création et points de démesure

Aller à la carte de Grèce

Aller à la liste des carrières



Arrogant



Vous subissez **un dé de malus** lorsque vous interagissez avec des provinciaux ou des étrangers, qui pourraient prendre ombrage de votre arrogance. Ce désavantage est très fréquent au sein de la noblesse.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Aveugle



Vous êtes aveugle. Ce n'est pas nouveau et vous avez appris à contourner ce handicap, soit par vous-même, soit avec l'aide d'un autre personnage. Mais cela reste difficile, et vous subissez **un dé de malus** pour tout jet d'action impliquant fortement la vue.

Ce désavantage bouleverse la façon de jouer un personnage et est à réserver normalement aux PNJ, ou à des joueurs et joueuses expérimentés. **Ce désavantage donne droit à un suivant supplémentaire** qui est le ou la guide du personnage (il peut s'agir d'un humain ou d'un chien ayant le profil d'un Chien de chasse).



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Bigleux



Lorsque vous faites appel à votre vue pour observer ou repérer quelque chose, Vous subissez **un dé de malus**.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Bouseux



Quand on n'a pas grandi en ville, la découverte de ce nouveau milieu peut être déroutante et occasionner bien des avanies...

Vous subissez **un dé de malus** dans les situations concernant la survie en milieu urbain.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Borgne / Oreille coupée



Vous subissez **un dé de malus** quand le MJ estime que cela est approprié à la situation.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Chétif



Vous ne jouissez pas d'une solide constitution. Ôtez **2 points** à votre score de **vitalité**.

Aller à la page des points de vitalité,
points de création et points de démesure

Aller à la carte de Grèce

Aller à la liste des carrières



Crédule

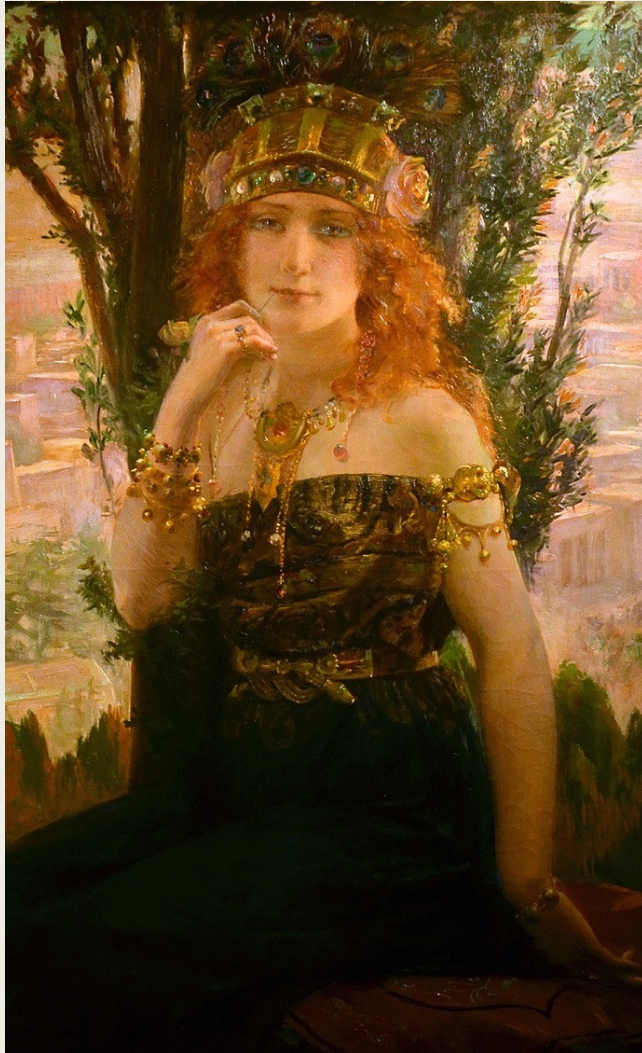


Vous gobez les mensonges les plus gros.
Vous subissez **un dé de malus** quand
quelqu'un essaie de vous convaincre qu'une idée est
bonne, alors qu'elle ne l'est pas.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Cupide



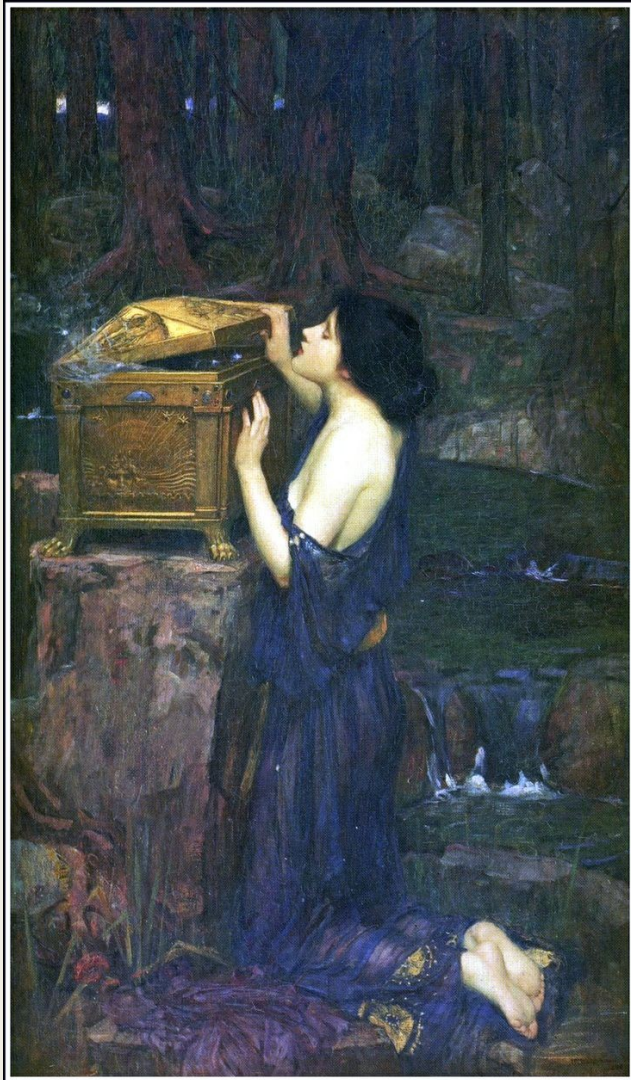
Vous êtes incapable de résister à une occasion de vous enrichir.
S'il y a une chance de se remplir les poches, vous perdez tout bon sens.

Vous subissez **un dé de malus** à chaque fois que vous êtes tenté par une offre alléchante.
Ce désavantage s'applique aussi aux jets de Mesure si les circonstances s'y prêtent.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Curieux



Un endroit inconnu ou même défendu ? Un secret que vous ne devriez pas connaître ?

Un coffre ou une amphore à surveiller sans jamais l'ouvrir ? Voilà qui vous donne l'envie irrésistible de découvrir ce qui se cache là.

Vous subissez **un dé de malus** quand il s'agit de vous raisonner pour vous empêcher d'agir selon votre penchant curieux.

Ce dé peut s'appliquer à un jet de Mesure si les circonstances s'y prêtent.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Deux mains gauches



Vous subissez **un dé de malus** pour crocheter une serrure, tirer à l'arc ou à l'arbalète, ou accomplir toute autre tâche de précision requérant une bonne dextérité.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Distrait



Vous n'êtes pas forcément stupide
– en fait, vous pouvez même être brillant – mais vous êtes tête-en-l'air, incapable de vous souvenir de vos obligations ou du nom des gens. Un défaut que le MJ se fera un plaisir d'exploiter de temps à autre au détriment de votre personnage...



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Dur d'oreille



Lorsque vous faites appel à votre audition pour percevoir quelque chose, vous subissez **un dé de malus**.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Fanfaron



Vous avez une très haute opinion de vous-même et ressentez le besoin de la partager avec le reste du monde. Vous avez tendance à vous attribuer le mérite qui revient à d'autres et à exagérer vos propres exploits tout en minimisant le rôle que vos compagnons ont pu jouer. Inutile de le dire, vous prenez de grandes libertés avec la vérité, ce qui pourrait vous valoir d'être traité de menteur.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Foie jaune



Quand les épées sont tirées, vous connaissez toujours un moment d'indécision. Lancez **un d3** : c'est le nombre de rounds où vous restez paralysé par la situation, incapable d'agir autrement qu'en effectuant des actions défensives.



Aller à la carte de Grèce
Aller à la liste des carrières

Gars de la ville



Vous n'êtes pas à votre aise dans les grands espaces naturels. Vous subissez **un dé de malus** dans les situations concernant la survie en milieu sauvage.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Gourmandise



Vous avez du mal à résister à la perspective d'un bon repas, même si cela vous amène à minimiser les dangers ou les conséquences funestes qu'il implique (ex. fruits potentiellement empoisonnés, animal sauvage peut-être sacré...).

Vous subissez **un dé de malus** quand il s'agit de vous retenir de manger ou de boire quelque chose d'appétissant qui semble s'offrir à vous. Ce **dé de malus** s'applique aussi aux jets de Mesure impliquant une nourriture sacrée. Ce désavantage ne vous met pas en danger de vous enivrer à l'excès ou de trop manger.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Impétueux



Vous vous laissez souvent emporter par votre colère et réagissez à la moindre insulte, réelle ou supposée.

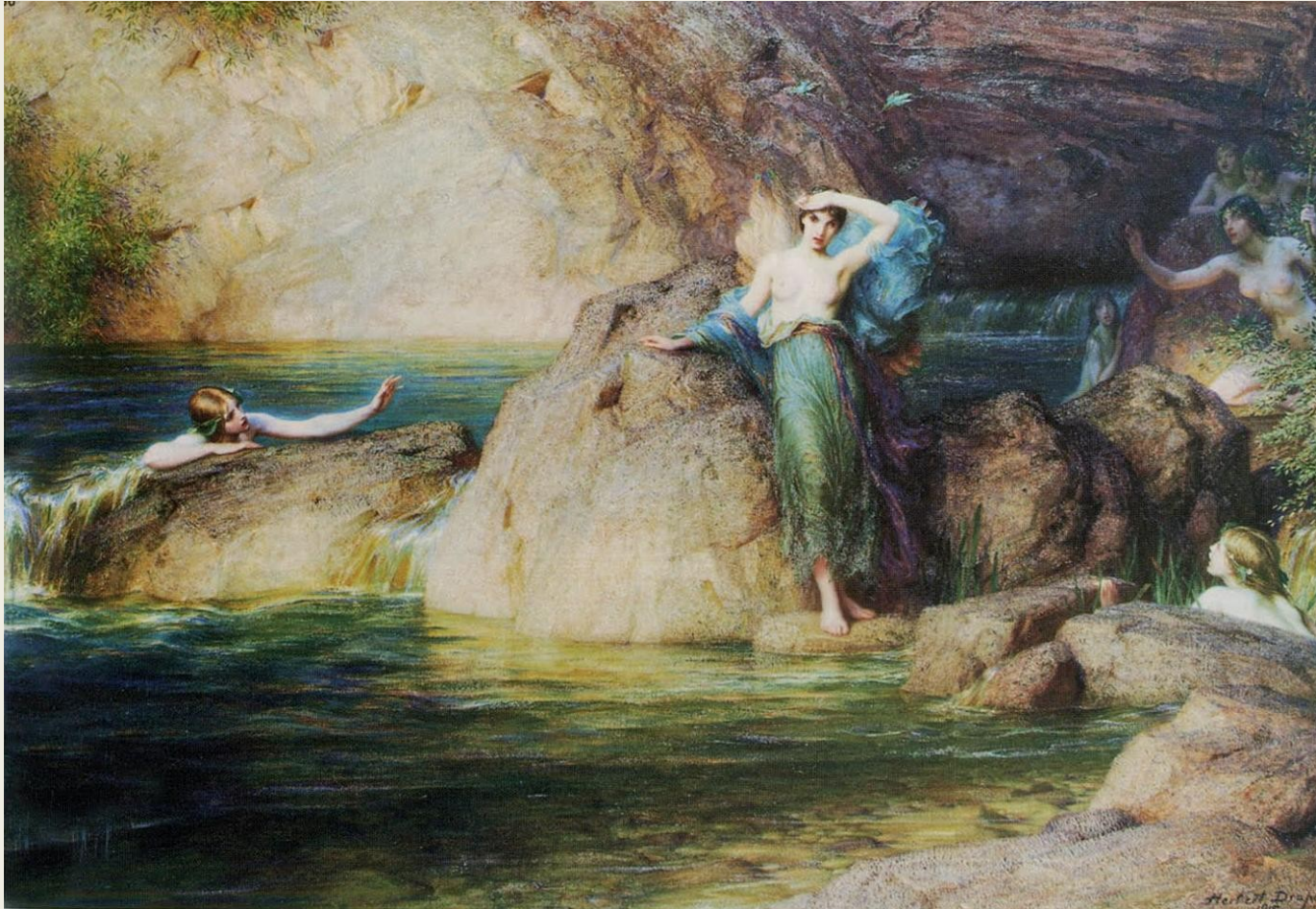
Vous subissez **un dé de malus** pour vous efforcer de contrôler votre colère et d'agir rationnellement, par exemple pour éviter de faire un esclandre en plein bal au palais, ou pour ignorer la raillerie d'un ennemi. Votre colère peut vous mettre en danger, en vous incitant par exemple à vous battre en duel pour des motifs futiles. Ce désavantage s'applique aussi aux jets de Mesure si les circonstances s'y prêtent.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Inadapté à la chaleur



Vous êtes extrêmement sensible à la chaleur.

Vous subissez **un dé de malus** sur toutes les actions entreprises dans un environnement de grande chaleur.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Inadapté au froid



Vous êtes particulièrement sensible au froid.

Vous subissez **un dé de malus** sur toutes les actions entreprises dans un environnement de grand froid.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Incrédulité



Votre éducation a été ancrée dans un bon sens très terre à terre. Bref, vous aurez le plus grand mal à croire à la réalité d'un sortilège, d'un prodige ou d'une créature monstrueuse, même si cela vous fait courir plus de dangers. La magie ? Des tours de passe-passe de charlatans ! Des monstres ? Inventions de voyageurs menteurs ou dotés d'une mauvaise vue !

Vous subissez **un dé de malus** à tout jet d'action impliquant d'admettre la réalité d'un être ou phénomène inexplicable. Le MJ peut décider que ce dé de malus s'applique à un jet de Mesure si les circonstances s'y prêtent (ex. le personnage peut risquer de refuser de reconnaître un signe ou un prodige divin).



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Incapable de mentir



Que ce soit par nervosité ou par respect d'un code de l'honneur strict, vous mentez très mal.

Vous subissez **un dé de malus** à chaque fois que vous essayez de tromper autrui, de dire des demi-vérités ou de cacher une information à quelqu'un qui vous pose une question directe. Vous êtes du genre à répondre « je ne peux rien vous dire » plutôt que « je ne comprends pas ces questions ».



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Indigne de confiance



Vous subissez **un dé de malus** quand la situation exige que quelqu'un vous croie ou vous fasse confiance.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Inquiétant



Il y a quelque chose en vous qui perturbe les autres. Cela peut provenir de votre regard, de votre odeur ou de votre façon de parler. Même les animaux vous évitent.

Vous subissez **un dé de malus** dans les interactions sociales ou quand vous tentez d'amadouer des animaux.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Lent à la détente



Vous réagissez au danger plus lentement que la moyenne.

Vous subissez **un dé de malus** sur vos jets de réaction.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Lubrique



Vous avez le plus grand mal à résister aux personnages attirants et vous subissez **un dé de malus** sur vos jets pour ne pas succomber à un joli minois.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Malédiction d'une divinité



Vous êtes atteint de démence. Vous devrez travailler avec le MJ pour déterminer quelle divinité vous a maudit, ainsi que la façon dont votre folie se manifeste.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Maudit



Les dieux se sont détournés de vous, ou alors c'est que vous êtes tout simplement malchanceux. Pour une raison incompréhensible, les tuiles tombent toujours sur vous. Les gardes de la ville vous prennent pour un criminel recherché, la servante de la taverne que vous avez attirée dans votre lit se révèle être une princesse en fuite, vous marchez sur une petite branche qui se brise avec un craquement sonore juste au moment où vous alliez réussir à passer discrètement, etc. En plus, vous commencez le jeu avec **1 point d'héroïsme en moins**.

Aller à la page des points de vitalité, points de création et points de démesure

Aller à la carte de Grèce

Aller à la liste des carrières



Marin d'eau douce



Vous manquez cruellement d'expérience en matière de navigation, ou alors c'est le mal de mer qui ne veut jamais vous lâcher.

Le fait est que vous subissez **un dé de malus** pour toute action que vous tentez à bord d'une embarcation.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Mauvaise réputation



Vous avez commis dans le passé quelque méfait de sinistre mémoire. Peu importe si vous êtes réellement coupable ou pas, ou si vous aviez une bonne raison d'agir comme vous l'avez fait, vous êtes précédé par votre mauvaise réputation.

Vous subissez **un dé de malus** dans les interactions sociales où il s'agit de faire bonne impression, et continuez à subir ce malus jusqu'à ce que vous ayez (re)gagné la confiance de la personne en question.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Méfiance envers la sorcellerie



Vous subissez **un dé de malus** quand vous êtes confronté à des personnes qui pratiquent ostensiblement la magie, qu'il s'agisse de magiciennes, d'invocateurs ou même d'artisans ou d'artistes qui mettent en avant l'aspect magique de leur activité.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Muet



Vous êtes incapable de parler, et vous subissez toujours **un dé de malus** dans les interactions sociales où vous avez besoin de vous faire comprendre.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Non-combattant



Vous n'êtes pas un guerrier, vos talents sont ailleurs. Vous ne disposez que **de deux points (au lieu de quatre)** à répartir dans les aptitudes de combat, mais vous débutez avec **six points de carrière (au lieu de quatre)**.

De plus, le coût en points d'expérience pour améliorer vos aptitudes de combat **est doublé**.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Obsession



Vous êtes totalement obsédé par quelque chose. Il peut s'agir d'un but (venger quelqu'un, remporter une victoire lors d'une compétition ou d'un combat, obtenir l'estime ou l'admiration d'un membre de votre famille...), ou bien d'une personne ou d'un objet.

Vous consacrez beaucoup de temps, d'énergie et d'argent à cette obsession.

À chaque fois que vous vous trouvez en présence de l'objet de votre obsession, vous subissez **un dé de malus** sur tous les jets qui impliquent que vous l'ignoriez.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Passion pour la chasse



Ce loisir vous passionne tant que vous subissez **un dé de malus** chaque fois que vous devriez refuser l'occasion d'une bonne partie de chasse, qu'elle vous soit proposée par un PNJ ou qu'elle semble s'offrir en la personne d'un animal sauvage entrevu dans la forêt. Tant pis si vous avez déjà à manger, si vos compagnons de chasse ne sont pas entièrement fiables, si vous courez le danger de vous perdre ou si l'animal risque d'être dangereux et/ou sacré (le **dé de malus** s'applique alors au **jet de Mesure** à effectuer).



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Pataud



Vous n'avez pas un bon sens de l'équilibre.
Vous subissez **un dé de malus** à chaque fois
que l'équilibre entre en jeu, par exemple
pour traverser un précipice sur une
passerelle étroite, ou prendre pied sur une
saillie à flanc de montagne.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Phobie



Vous êtes affligé d'une peur irrationnelle.
Vous subissez **un dé de malus** en présence de l'objet de votre phobie. Il peut s'agir par exemple de la peur du feu, des reptiles, des araignées, des hauteurs, de la foule, de la mort, de l'obscurité, des espaces confinés, etc.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Poltron

Ce n' est pas un désavantage très fréquent chez les héros, mais vous avez les pires difficultés à contrôler votre peur. Vous subissez **un dé de malus** sur les jets destinés à résister aux effets de la peur ou de l'intimidation. De plus, vous faites toujours de votre mieux pour éviter toute forme de conflit.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)



Repoussant



Votre apparence est particulièrement atroce.
Vous subissez **un dé de malus** dans les situations
où l'apparence peut avoir son importance.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Sans gloire



Pour des raisons qui vous échappent, la Renommée vous boude. Vous n'en êtes pourtant pas à votre premier exploit, mais ce sont toujours les autres qui en retirent la célébrité, tandis que la foule persiste à ne pas savoir qui vous êtes ou à ignorer l'ampleur de votre rôle. En revanche, vos défauts et échecs sont bien connus.

Vous subissez **un dé de malus** pour toute action tentant de jouer sur votre célébrité (savoir si quelqu'un vous connaît dans tel village, jouer sur votre renommée pour vous faire respecter ou accorder des services...).



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Signe distinctif



Il y a quelque chose chez vous qui ne s'oublie pas. Il peut s'agir de votre pilosité, de la forme de votre nez, d'une cicatrice particulière ou d'un tatouage, à moins que vous ne soyez né avec six doigts à la main gauche. Bref, vous possédez une caractéristique physique qui se remarque. Vous subissez **un dé de malus** quand vous essayez de vous déguiser ou de passer inaperçu. Si vous êtes également affligé du **désavantage traqué**, les chasseurs de primes et les espions ont **deux fois plus de chances** de vous repérer quand vous entrez ou sortez d'une cité.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Soiffard



Quand vous êtes chargé d'une tâche importante par vos compagnons, lancez un dé. Si vous obtenez **un 1**, vous êtes ivre et incapable de faire quoi que ce soit jusqu'à ce que vous ayez dessoûlé.

Ce désavantage s'applique aussi au moment **des jets de Mesure** : avant de tenter son jet de Mesure, le personnage lance le dé et, s'il fait **1** et qu'il est **ivre**, il subit alors **un dé de malus** pour le **jet de Mesure** qu'il s'apprête à tenter. Le vin désinhibe et peut faire oublier à un mortel sa juste place dans le cosmos... Espérons que les dieux sauront se montrer cléments envers les mortels enivrés par Dionysos !



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Souffreteux



Vous souffrez d'une constitution fragile. Vous ne pouvez récupérer de points de vitalité perdus que si vous bénéficiez de soins médicaux ; vous ne récupérez rien par du simple repos, comme c'est normalement la règle.



[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Superstitions



Le monde est rempli de dieux et de déesses qui manifestent leurs volontés par signes, en permanence. Les ignorer, c'est prendre le risque de courroucer les dieux. Vous êtes donc toujours à l'affût de ces signes... et même un peu trop. Vous êtes à la merci de craintes peut-être excessives, ou peut-être pas.

Que les autres en tiennent compte ou non, vous resterez persuadé que les dieux vous en veulent et **vous serez incapable d'utiliser vos points d'héroïsme** tant qu'un prêtre ou une prêtresse ou un devin (qui ne soit pas un proche, donc pas un autre PJ), ou un oracle, ne vous aura pas rassuré.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Taciturne



Votre personnage est incroyablement taiseux. Les jours où il prononce une phrase de plus de trois mots sont à marquer d'une pierre blanche, et il est très rare qu'il engage de lui-même la conversation.

Son extrême réticence à parler implique malheureusement qu'il ne donne jamais une information si on ne la lui demande pas.

Vous subissez un **dé de malus** dans les interactions sociales.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

Traqué



Vous êtes recherché par les autorités, ou bien vous avez offensé un aristocrate puissant ou un roi des pirates. Quoi qu'il en soit, vous devez constamment échapper à leurs agents qui tentent de vous capturer ou de vous tuer.

Lancez un **d6** à chaque fois que vous entrez dans une ville nouvelle. Sur **un 1**, les agents à la solde de votre ennemi (ou cet ennemi lui-même) vous auront repéré et vous tomberont dessus.



[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

ENFANCE ET FAMILLE



Nous allons maintenant définir en quelques étapes l'enfance de votre personnage. Bien que cela n'ait pas d'effet « mécanique » sur les règles du jeu, cette partie est très importante pour mieux connaître votre héros ou héroïne.

De qui êtes-vous né ? Quelle divinité veille sur vous et votre famille ? Dans quel environnement avez-vous grandi ? Tout cela influencera votre histoire personnelle, et à terme, l'univers du jeu. Et vos propres objectifs.

Cliquez sur la flèche, et choisissez une option à chaque fois. Notez-les sur votre feuille de personnage si vous le souhaitez, ou retenez les infos dans un coin de votre esprit.



Revenir au tout début

Aller à la carte de Grèce

Aller au choix des attributs, points d'héroïsme et carrières

Aller aux crédits

1) Ascendance

■ Qui étaient vos parents ?

- **Parents humains**

Les deux parents de votre personnage sont des humains. Il est possible qu'il compte une divinité parmi ses ancêtres.

- **Un parent humain et un parent divin.**

L'un des parents de votre personnage est une divinité. Il peut s'agir d'une divinité de l'Olympe, ou bien d'une divinité non olympienne, par exemple un dieu-fleuve, une nymphe (Dryade, nymphe mélienne, Néréide, Océanine, etc.), un des Vents, etc.

- **Un parent humain et un parent non humain.**

L'un des parents de votre personnage fait partie d'un des peuples non humains du cosmos.

Les principales possibilités jouables sont les satyres et les centaures. Vous pouvez choisir si votre personnage est un humain ou bien s'il appartient au même peuple que son parent non humain (auquel cas, reportez-vous au chapitre consacré à la création de personnages non humains).



2) Milieu social de naissance

■ Quel était votre niveau de vie, votre environnement ?

- **Enfant légitime d'un couple royal.**

Votre personnage est l'enfant légitime d'un couple de souverains. Il peut donc, en théorie, prétendre leur succéder sur le trône de la cité ou du royaume.

Motivation possible de votre personnage : *tenir son rang, égaler ses ancêtres.*

- **Enfant illégitime d'un couple royal.**

Votre personnage est un bâtard ou une bâtarde issu d'une relation entre un membre d'un couple royal et une personne qui ne peut pas prétendre rejoindre la famille royale (un serviteur ou une servante, un étranger de rang social trop bas, centaure, satyre, etc.). Le cas est fréquent, en particulier pour les enfants des maîtresses des rois (Priam a de nombreux enfants de femmes du palais en dehors d'Hécube), et en général ces enfants illégitimes sont bien traités, tant qu'ils n'ambitionnent pas ouvertement d'accéder au trône. Remarquez que, si votre personnage est le fruit d'une union entre un humain et une divinité ou une nymphe, il s'agit d'une union assez prestigieuse pour qu'il puisse être considéré comme légitime sans trop de problème.

Motivations possibles de votre personnage : *reconnaissance familiale et ascension sociale.*

- **Enfant d'une famille aristocratique.**

Sans être de sang royal, votre personnage est issu des milieux les plus nobles de sa ville ou de son royaume.

Motivations possibles de votre personnage : *tenir son rang ou ascension sociale.*

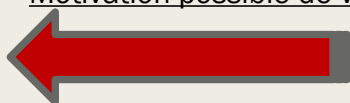
- **Milieu aisé.**

Votre personnage est issu d'une famille aisée, comptant par exemple un grand propriétaire agricole, un riche marchand, des artisans prospères ou un(e) aède bénéficiant de nobles protecteurs. Motivation possible de votre personnage : *ascension sociale.*

- (Rare.) **Milieu pauvre.**

Votre personnage est issu d'une famille pauvre, par exemple des paysans, des éleveurs ou des artisans vivant à la petite semaine. Cela va lourdement influencer ses relations avec les milieux sociaux élevés, où il devra lutter pour prouver sa valeur et son honneur.

Motivation possible de votre personnage : *reconnaissance sociale et ascension sociale.*



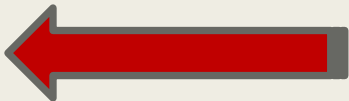
2.bis) Fratrie

- Avez-vous des frères et sœurs ?

Choisissez si nécessaire combien de frères et combien de sœurs a votre personnage. Les enfants uniques sont assez rares, mais possibles. Dans la mythologie grecque, il est normal qu'un couple ait entre un ou deux et cinq ou six enfants.

Pour une famille exceptionnellement nombreuse (comme les filles de Thespios, les enfants de Priam et d'Hécube), le nombre d'enfants est de pas moins de cinquante (ce n'est pas la peine de trouver des noms pour tous).

Si cela revêt une importance dans les relations entre vos personnages et sa famille proche, déterminez si votre personnage est l'aîné, le cadet, ou quelque part entre les deux, et voyez ainsi grosso modo son âge par rapport à celui des autres membres de sa fratrie.



3) Les évènements de l'enfance

■ Que s'est-il passé durant vos jeunes années ?

- Jeunesse paisible.

Votre personnage a connu une jeunesse heureuse et sans anicroches au sein de sa famille.

Motivation possible de votre personnage : *préserver et consolider ce bonheur qu'il a toujours connu.*

- Abandonné à la naissance.

Votre personnage a été abandonné volontairement par ses parents à la naissance. Peut-être a-t-il été « exposé », c'est-à-dire abandonné dans la campagne et livré à l'appétit des bêtes sauvages (comme Œdipe). Peut-être a-t-il été confié aux eaux d'un fleuve, ou aux flots d'une mer.

Quoi qu'il en soit, il n'a survécu que grâce à la bienveillance des dieux : à vous d'imaginer comment à l'aide des suggestions présentées plus bas.

Motivation possible de votre personnage : *identifier et retrouver ses parents biologiques, se faire enfin apprécier d'eux ou au contraire se venger d'eux.*

- **Confié à d'autres à la naissance.** Pour une raison qu'il vous revient d'imaginer (manque d'argent ? Guerre ou menace imminente ? Dilemme moral, secret de famille, chantage ?), les parents de votre personnage ont été dans l'incapacité de se charger de lui et l'ont confié à une autre famille. Motivation possible de votre personnage : *découvrir la vérité, aider ses proches, punir ceux qui leur ont fait du mal.*

- Enlevé à la naissance.

Votre personnage a été victime d'un rapt peu après sa naissance. Il ne s'en souvient pas lui-même, mais les intéressés, des témoins, un oracle ou devin ou encore une divinité pourront le lui révéler tôt ou tard. Qui l'a enlevé et pourquoi ? À vous de l'imaginer.

Motivation possible de votre personnage : *découvrir la vérité, retrouver ses parents biologiques.*

- Orphelin de mère ou de père.

La mère de votre personnage n'a pas survécu à l'accouchement ou est morte peu après ; ou bien c'est son père qui est mort pendant sa petite enfance. Vous pouvez imaginer les conséquences de cette mort (par exemple un remariage du parent survivant).

Motivation possible de votre personnage : *s'occuper de sa famille en l'absence du parent défunt (par exemple auprès des frères et sœurs).*

- Orphelin.

Les parents de votre personnage meurent pendant qu'il est encore enfant. À vous d'imaginer dans quelles circonstances et, pour la suite, qui a élevé votre personnage. Motivation possible de votre personnage : *remplacer ses parents auprès de ses jeunes frères et sœurs.*



4) Education

- Par qui avez-vous été élevé ? Dans quelles circonstances ?

Note : Vous pouvez parfois choisir jusqu'à deux choix différents dans cette section.

- **Éducation au sein de la famille.**

La situation par défaut, la plus répandue.

- **Éducation dans une famille adoptive.**

Votre personnage a été élevé par une famille adoptive : à vous d'imaginer en deux mots quelques-uns des personnages qui la composent et où elle réside.

- **Éducation par un précepteur ou à une nourrice.**

Votre personnage, à un moment donné, a reçu l'enseignement régulier d'un précepteur ou d'une nourrice. Il peut s'agir d'une simple idée pour un PNJ allié et serviable (la nourrice Euryclée qui élève Ulysse et le reconnaît à son retour à Ithaque), mais il peut aussi s'agir d'un PJ plus âgé à part entière, voire d'un héros fameux en lui-même (le centaure Chiron, le précepteur Phénix). Je ne connais pas d'exemple de préceptrice, mais c'est faisable en restant dans l'esprit des mythes (il ne serait pas absurde que Circé consente à aider à l'éducation d'un jeune prince ou d'une future magicienne si cela sert ses intérêts, etc.).

- **Éducation chez les bêtes.**

C'est un thème peu répandu dans les mythes grecs, mais qu'on peut envisager en songeant à Romulus et Rémus qui n'en sont pas si loin. Votre personnage a donc été recueilli, nourri et élevé par une ou plusieurs bêtes sauvages (exemples : loups, lions, sangliers, tigresses) dans un espace sauvage (déterminez où). Par la suite, il a réintégré le monde humain et reçu une éducation plus humaine : choisissez un autre item de la liste.



5) Incitation à l'aventure

■ Pourquoi avez-vous quitté votre foyer, cherché l'aventure ?

– Retrouvailles familiales.

Votre personnage a retrouvé un ou plusieurs membres de sa famille dont il avait été éloigné pendant longtemps ou qu'il n'avait jamais connus.

- Oracle ou prédiction de devin.

Votre personnage va consulter un oracle ou rencontre un devin, et reçoit une prédiction qui le tire subitement de sa routine. À vous de déterminer laquelle. Il peut s'agir d'un élément de destin concernant son avenir (voyez le chapitre sur les éléments de destin des personnages).

- Indice troublant.

Votre personnage découvre un indice troublant concernant l'un Des mystères ou questionnements de sa vie. Dès lors, il va vouloir en savoir plus. À vous de déterminer de quoi il s'agit. Exemple : un témoignage sur un secret de famille oublié, une rumeur sur une situation inquiétante dans le village ou la ville natale du personnage, l'annonce d'une compétition sportive, d'un concours ou d'un personnage cherchant à se marier mais imposant des conditions inhabituelles aux prétendants, etc.

- Premier exploit.

Votre personnage a accompli une première prouesse sortant de l'ordinaire. Exemples : soulever un énorme rocher, résoudre une énigme, porter secours à quelqu'un (physiquement ou par son intelligence ou sa ruse), tuer un monstre ou survivre à une première confrontation avec un monstre auquel personne n'échappait, débarrasser la région d'un brigand, rencontrer une divinité déguisée ou une nymphe, rencontrer un membre d'un peuple non humain (centaure, satyre), etc.

- **Retour au monde humain** (si votre personnage a été élevé chez les bêtes). Après de longues années dans les espaces sauvages, votre personnage est revenu parmi les hommes. Vous pouvez imaginer un personnage (PNJ ou PJ) qui l'a découvert et recueilli ou convaincu de venir découvrir les sociétés humaines, puis l'a aidé à s'y adapter.

- Événement traumatique

Votre personnage a vécu un événement tragique, probablement violent, qui l'a forcé à quitter son foyer. Exemples : sa ville a été attaquée et rasée par une cité ennemie, ses parents se sont suicidés après le décès d'un frère ou d'une sœur, le personnage a été capturé par des esclavagistes, des prêtres apeurés voulaient faire du personnage un sacrifice humain pour apaiser la colère des dieux, etc...



Attributs, carrières et points d'héroïsme



Maintenant que vous avez fait connaissance avec votre personnage et son enfance, nous allons fixer ses **Attributs**, et répartir des points de **Carrière**.

Prenez votre feuille de personnages, et ajoutez-y déjà **5 points d'héroïsme** dans la case appropriée. Ces points vous serviront à accomplir des exploits ou à sortir vos personnages d'une situation désespérée. (Nous en reparlons directement en jouant.)

Lors de la répartition des **Attributs**, gardez à l'esprit l'échelle de valeurs suivante :

Valeur d'attribut	Signification
-1	Faible – vieillard, gringalet.
0	Moyen – une personne ordinaire.
1	Supérieur – une personne en bonne forme, ou particulièrement capable.
2	Hors du commun – une personne athlétique, particulièrement intelligente ou charismatique.
3	Exceptionnel – le meilleur de la région.
4	Héroïque – un des meilleurs de Grèce.
5	Mythique – un des meilleurs de tous les temps.



ATTRIBUTS



Chaque personnage est défini par quatre attributs :

Vigueur

Agilité

Esprit

Aura

Les attributs définissent les capacités physiques et mentales d'un personnage.

Ainsi, un héros possédant 1 ou 2 points en *vigueur* aura tendance à être grand et solidement charpenté.

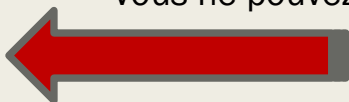
À la création de votre personnage, vous disposez de **4 points à répartir entre les différents attributs.**

Vous pouvez les répartir comme vous le souhaitez, sans dépasser toutefois **un maximum de 3 points dans un même attribut** (les valeurs plus élevées étant réservées aux héros ayant déjà accompli de nombreux exploits).

Avec l'accord du MJ, vous pouvez décider **de diminuer un attribut à une valeur de afin d'obtenir 1 point supplémentaire à placer dans un autre attribut.**

Ce n'est pas une décision à prendre à la légère et vous devez réfléchir sérieusement avant de faire ce choix, car il vous handicapera dans certaines situations.

Vous ne pouvez procéder à cette opération qu'une seule fois.



ATTRIBUTS DE COMBAT



Une fois vos attributs déterminés, il est temps de s'occuper des aptitudes de combat.

Là encore, **vous disposez de 4 points à répartir** entre les quatre aptitudes de combat, **sans pouvoir allouer plus de 3 points à une même aptitude.**

Si vous le souhaitez, vous pouvez décider **d'abaisser une aptitude à -1** afin d'obtenir **1 point supplémentaire** à placer dans une autre aptitude de combat.

Vous ne pouvez procéder à cette opération qu'une seule fois.

Les quatre aptitudes de combat sont les suivantes :

Initiative

Mêlée

Tir

Défense



POINTS DE VITALITÉ

Les **points de vitalité (PV)** représentent l'état de santé d'un personnage.

À sa création, le nombre de points de vitalité d'un personnage est égal à **10 + son score de vigueur**.

Certains avantages ou désavantages peuvent modifier ce total.
Exemple : un personnage Chétif commence avec 2PV de moins.

POINTS DE CRÉATION

Si votre personnage a la carrière Magicienne/Magicien, il possède des **points de création** pour pratiquer certaines formes de magie.

Le score de départ des points de création d'un personnage est égal à son rang dans la carrière Magicienne/Magicien.

Exemple : Thelxis a 3 en Magicienne. Elle dispose donc de 3 points de création.

POINTS DE DÉMESURE

Les **points de démesure** représentent l'orgueil et l'insolence d'un personnage. Plus un personnage en accumule, plus il risque de s'imaginer qu'il est au centre de l'univers, d'outrepasser son rang de simple mortel et de se prendre pour un dieu.

Dans certaines circonstances, votre MJ pourra demander un **jet de mesure** à votre personnage. S'il y échoue, il risque de commettre des impiétés, voire d'insulter les dieux.

À sa création, un personnage a 0 points de démesure.

Certains désavantages peuvent modifier ce total.
Exemple : un personnage ayant un Amour-propre excessif commence avec 1 point de démesure.

POINTS D'HÉROÏSME

Rappel : à sa création, un personnage possède **5 points d'héroïsme** qui l'aideront à se tirer de situations ardues.

Certains avantages ou désavantages peuvent modifier ce total.
Exemples : un personnage Marqué par les dieux commence avec 1 point d'héroïsme supplémentaire (donc 6), tandis qu'un personnage Maudit commence avec 1 point d'héroïsme de moins (donc 4).



Tout est bien noté ?

Alors, il est temps de choisir les carrières de votre personnage.



CHOISIR LES CARRIÈRES



Les Carrières représentent à la fois l'éducation et l'expérience des personnages. Vous pouvez ici traduire en mécanique de jeu les choix que vous avez fait durant le chapitre « Enfance et famille ». Mais pas que ! Vous pouvez aussi décider que votre personnage a déjà un peu boulingué dans le monde grec, expérimenté certains métiers ou vécu certaines aventures.

À la création de votre héros, vous disposez de **4 points à répartir entre quatre carrières de votre choix**. Le **rang minimum** d'une carrière est de **0 (novice/débutant)** et le **rang maximum** est de **3**.

Par la suite, vous pourrez augmenter le rang de vos carrières ou en acquérir de nouvelles en dépensant des points d'expérience.

Le choix des quatre carrières va donner immédiatement du corps à votre personnage.

Un rang élevé dans une carrière signifiera que le personnage a pratiqué longtemps cette activité, tandis qu'un rang de 0 indiquera un bref passage dans cette carrière, ou même simplement une affinité pour celle-ci. Une carrière confère à un personnage **les connaissances générales relatives** à celle-ci. Il maîtrise les compétences et les savoirs de cette profession qu'il peut exercer pour gagner sa vie, connaît aussi les guildes et le nom de leurs dirigeants, ainsi que celui des maîtres réputés dans la carrière en question. Certaines carrières accroissent les chances d'un héros de s'attacher des suivants, tandis que d'autres se révèlent utiles sur un champ de bataille.

**Cliquez maintenant sur le symbole
et parcourez les Carrières disponibles
sur la liste !**



LISTE DES CARRIÈRES

[Aède](#)

[Barbare](#) (réservé aux Thraces et aux persos non-grecs)

[Chasseur](#) / [Chasseuse](#)

[Dresseur](#) / [Dresseuse](#) (réservé aux persos non-grecs)

[Esclave](#)

[Espion](#) / [Espionne](#)

[Fermier](#) / [Fermière](#)

[Forgeron](#) / [Forgeronne](#)

[Invocateur](#)/[Invocatrice](#)

[Magicienne](#)/[Magicien](#)

[Marchand](#) / [Marchande](#)

[Marin](#)

[Médecin](#)

[Mendiant](#) / [Mendiante](#)

[Noble](#)

[Ouvrier](#) / [Ouvrière](#)

[Prêtre](#)/[Prêtresse](#)

[Roi](#)/[Reine](#)

[Scribe](#) (réservé aux personnages égyptiens)

[Soldat](#) / [Soldate](#)

[Voleur](#) / [Voleuse](#)

Vous avez fini de choisir les carrières ? Passons à la suite.

Besoin d'aide pour le nom
de votre personnage ?

Choisir l'équipement
(et les sorts éventuels)
de votre personnage

Si vous avez déjà terminé votre personnage, cliquez sur la couronne ou sur les mains. Sinon, vous pouvez revenir à l'une des étapes précédentes.



Revenir au tout début

Aller à la carte de Grèce

Aller au choix des attributs, points d'héroïsme et carrières

Relire les explications sur le choix des carrières

Aède



Un poète, une poétesse. Capables de mémoriser de réciter ou d'improviser des poèmes variés, épopées, poèmes d'amour, généalogies mythiques, etc. comme le légendaire Homère ou Phémios dans l'Odyssée, ou encore la poétesse Sappho qui peut vous inspirer pour des femmes aèdes. L'écriture étant méconnue en Grèce, les aèdes sont souvent illettrés, mais ce sont des bibliothèques vivantes à la mémoire prodigieuse. Ils sont aussi des experts en mythes, légendes et traditions ancestrales. Cette carrière permet aussi de créer un musicien (ex. Amphion, Orphée).

À l'aventure : les aèdes sont itinérants, ce qui les expose forcément aux dangers de la route. Certains choisissent d'accompagner des soldats et des aventuriers afin de connaître eux-mêmes l'excitation de l'aventure et de créer des récits épiques basés sur ce qu'ils auront vécu.

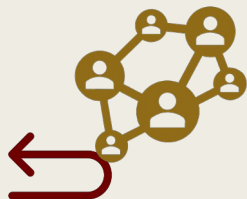
Attributs : la carrière d'aède exige un bon score d'*aura*, ainsi qu'une bonne dose d'*agilité* et un *esprit* aiguisé.

Combat : la carrière d'aède n'est pas à la base une carrière martiale, et celle-ci n'accordera de bonus au combat que dans de rares situations.

Un tour de passe-passe ou une diversion pourra éventuellement permettre à un aède de surprendre son adversaire, ou plus probablement lui offrir une chance de prendre ses jambes à son cou.

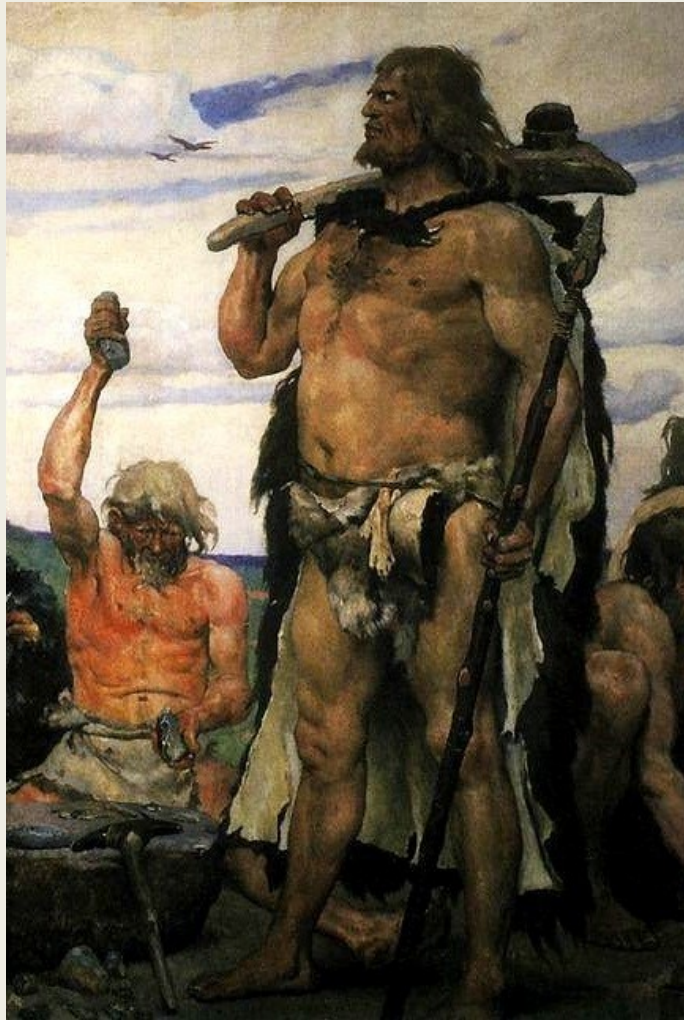
Idées d'Avantages : artiste, attirant, beau parleur, érudit, fêtard, inspirateur, maître du déguisement, Ouïe fine, outillage (instrument de musique), perspicace.

Idées de Désavantages : arrogant, chétif, lubrique, non-combattant, soiffard.



Barbare

Cette carrière est réservée aux Thraces et aux personnages non grecs.



Les barbares sont des êtres farouches et sauvages, comme les terres qui les ont vus naître. Doués d'instincts aussi aiguisés que ceux d'un fauve, ils possèdent un talent inné pour la survie en milieu hostile et de solides connaissances sur la nature. Ce sont généralement de bons cavaliers.

Mais les barbares restent surtout célèbres pour la rage indomptable avec laquelle ils combattent et leur faculté innée d'intimider les âmes les mieux trempées.

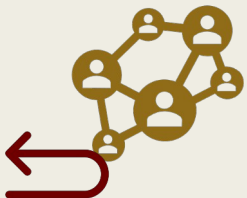
Attributs : la vie rude des barbares exige robustesse et endurance, aussi une bonne *vigueur* est essentielle pour un barbare, bien qu'il ne doive pas non plus négliger *l'agilité*.

Combat : les barbares se battent généralement de manière brutale, sans le moindre raffinement. Cela pourrait impressionner des citadins inaccoutumés à une telle sauvagerie, et offrir un avantage ponctuel à un barbare dans le cadre d'un combat particulièrement violent et sans pitié.

À l'aventure : les barbares sont des aventuriers-nés et possèdent les talents et les aptitudes nécessaires pour survivre aux pires situations.

Idées d'Avantages : arme favorite, colosse, cri de guerre, dur à cuire, fil des plaines, intimidant, montagnard, odorat développé, ouïe fine, peau dure, pisteur des marais, récupération rapide, habitudes sylvestres, santé de fer, tigre des neiges, vigilant, vue perçante.

Idées de Désavantages : bouseux, crédule, impétueux, lubrique, marin d'eau douce, méfiance envers la sorcellerie, signe distinctif, taciturne.



Chasseur / Chasserresse



Le chasseur est passé maître dans l'art de pister et de traquer les animaux. Une fois qu'il a localisé sa proie, il utilise des techniques d'approche discrète, la pose de pièges, ou son habileté à l'arc pour l'abattre. Les chasseurs sont parfaitement à leur aise dans la nature sauvage et sont capables d'y survivre sur de longues périodes, pour ne retourner vers les zones civilisées qu'une fois qu'ils ont réuni suffisamment de fourrures et de peaux à vendre, ou quand la compagnie de leurs semblables commence à leur manquer.

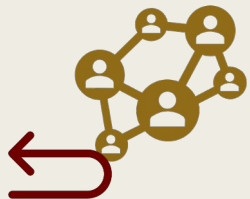
Attributs : l'agilité est importante pour un chasseur, tout comme la vigueur et l'esprit, Encore qu'à un moindre degré.

Combat : un chasseur pourra recevoir un bonus de carrière ponctuel s'il affronte une créature sauvage qu'il connaît bien. En revanche, cette carrière est rarement utile contre des adversaires humains.

À l'aventure : la traque de bêtes féroces est déjà une aventure en soi. Mais les chasseurs connaissent très bien les territoires sur lesquels ils opèrent et il leur arrive de découvrir au gré de leurs pérégrinations d'anciennes pistes abandonnées, de vieilles ruines ou des lieux étranges. Pour cette raison, les chasseurs se voient fréquemment proposer de servir de guide à des groupes de héros

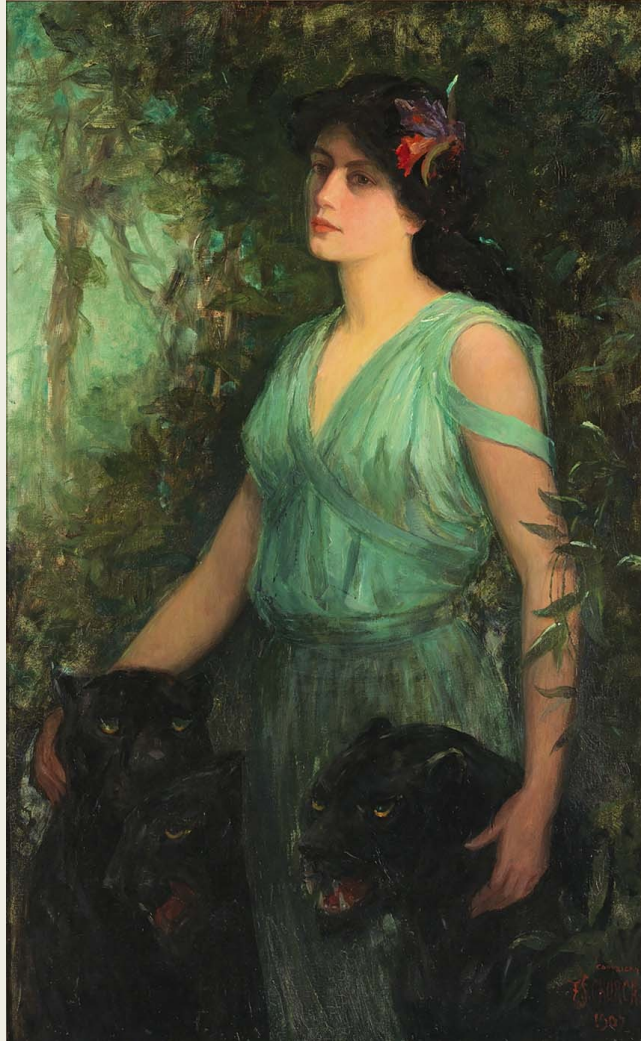
Idées d'Avantages : ami des bêtes, discret, fil des plaines, montagnard, odorat développé, ouïe fine, outillage, pisteur des marais, renard du désert, vigilant, vision nocturne, vue perçante.

Idées de Désavantages : borgne/oreille coupée, marin d'eau douce, taciturne.



Dresseur/Dresseuse

Cette carrière est réservée aux personnages non grecs.



Les maîtres des bêtes sont rares, et réputés dans tout le Kosmos pour leur capacité à s'occuper des animaux, envers lesquels ils manifestent généralement une forme particulière d'empathie. Ils les dressent à être montés, à servir de bêtes de trait ou à combattre, que ce soit sur le champ de bataille ou dans une arène. Les dresseurs sont capables de calmer une créature enragée, de soigner des animaux blessés ou malades, de reconnaître une bête dangereuse et de dire si celle-ci est sur le point d'attaquer. En général, ce sont également des cavaliers émérites et de remarquables conducteurs d'attelage.

Certains dresseurs tiennent leurs animaux par la peur et les privations plutôt que d'établir une relation de confiance avec eux. Les dresseurs sont surtout originaires de Lybie, et sont présents chez les Scythes et les Amazones.

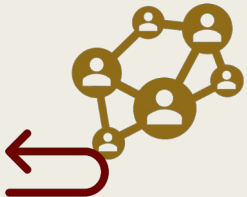
Attributs : un dresseur doit posséder une forte personnalité et une détermination sans faille, tempérées par un cœur généreux (même si ce n'est pas toujours le cas). *L'aura* est donc l'attribut le plus important pour un dresseur, suivi de près par *l'esprit*.

Combat : un dresseur sait comment se comporter face à un animal et a des chances de connaître ses points faibles. Face à une bête sauvage, cette carrière pourra parfois apporter un avantage ponctuel.

À l'aventure : les dresseurs sont très demandés, que ce soit par des marchands organisant une caravane, par des nobles ou des militaires pour entraîner et soigner leurs montures, par des propriétaires d'arènes, ou par des aventuriers qui s'attendent à croiser d'étranges bêtes sauvages sur leur route.

Idées d'Avantages : ami des bêtes, né en selle, odorat développé, ouïe fine, résistant aux poisons, vigilant, vision nocturne, vue perçante.

Idées de Désavantages : bouseux, impétueux, incapable de mentir.



Esclave



L' esclavage n' est pas un choix de carrière évident pour un héros (d'ailleurs personne n'est esclave par choix), mais il peut contribuer utilement à définir le personnage et offre quelques compétences et talents originaux. Cette carrière permet à un personnage d'apprendre à ne pas se faire remarquer, à voir et écouter discrètement, à cuisiner, nettoyer, coudre, et à effectuer toutes sortes de travaux ménagers. Certains esclaves (les plus forts ou les fauteurs de trouble) sont parfois vendus aux arènes pour y combattre comme lutteurs

Attributs : selon à quoi ils sont employés, les esclaves ont besoin d'une bonne *vigueur* ou d'une bonne *agilité*. Les femmes esclaves voient leur situation s'améliorer (ou empirer !) si elles ont un bon score *d'aura*. Les esclaves trop intelligents sont généralement considérés comme des fauteurs de trouble, sauf quand ils ont le profil pour devenir des précepteurs (pour les enfants des maîtres par exemple.)

Combat : cette carrière n' est pas d'un grand intérêt au combat. Toutefois des guerriers pourraient négliger de s'occuper d'un esclave, ne le considérant pas comme une menace, ce qui risque d'être une grave erreur. Surtout si l'esclave en question est un ancien guerrier...

À l'aventure : les esclaves à l' esprit aventureux ne restent pas longtemps sous le joug de leur maître, à moins bien sûr que cela ne serve leurs intérêts. Une vie d'esclave fugitif mène tout naturellement à l'aventure.

Idées d'Avantages : colosse, discret, ouïe fine, roi de l'évasion.

Idées de Désavantages : foie jaune, gars de la ville, inadapté au froid, marin d'eau douce, malchanceux, muet, non-combattant, phobie, souffreteux, taciturne.



Espion/Espionne



Agents au service des cités et des souverains, les espions sont des experts de la collecte secrète d'informations et de rumeurs, de l'attaque sournoise et du meurtre discret, parfois maquillé en mort naturelle (par l'usage de poison, par exemple). Ils utilisent des méthodes éprouvées pour réunir des informations sur un sujet ou un personnage, se bâtir un solide réseau de contacts (dont tous ne sont pas forcément très recommandables), et se rapprocher de leur cible (qu'il s'agisse de crocheter une serrure, de mentir ou de se déguiser). Ils savent se montrer patients et peuvent parfois rester en planque des jours durant, à attendre l'occasion parfaite de frapper.

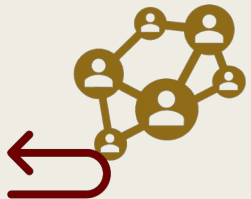
Attributs : tous les attributs sont importants pour un espion.

Combat : un espion peut obtenir un avantage ponctuel s'il attaque par surprise, en frappant un adversaire qui ne l'a pas vu approcher, ou en utilisant une arme dissimulée, par exemple.

À l'aventure : les espions sont généralement des solitaires, ce qui n' en fait pas des candidats évidents pour rejoindre un groupe d'aventuriers. En revanche, ceux d'entre eux qui ont rompu leurs liens avec leurs anciens maîtres ont des compétences très utiles à offrir à un groupe de héros.

Idées d'Avantages : amis dans la pègre, amis haut placés, arme favorite, beau parleur, discret, maître du déguisement, ouïe fine, résistant aux poisons, vigilant, vue perçante.

Idées de Désavantages : arrogant, gars de la ville, mauvaise réputation, obsession (achever la mission), traqué.



Fermier / Fermière



Il est rare que des personnages principaux des mythes grecs soient de simples fermiers, mais ce n'est pas impossible (ex. Pyrame et Thisbé). Les fermiers vivent à l'extérieur de l'enceinte de la cité, mais généralement à moins d'une journée de voyage de celle-ci, afin de pouvoir aller y vendre leurs récoltes. Ce sont des gens robustes habitués au dur labeur. Bons connaisseurs des plantes et des animaux dont ils savent prendre soin, les fermiers sont également capables de préparer la cuisine, de cuire du pain, de brasser de la bière, de négocier au meilleur prix leur production sur le marché local, etc.

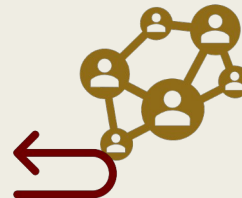
Attributs : pour un fermier, il n'y a pas d'attribut plus important qu'un autre, encore que *l'aura* soit sans doute celui qui lui sera le moins utile.

À l'aventure : les fermiers ne sont pas particulièrement aventureux et il faut quelque événement inhabituel ou funeste pour les pousser à abandonner leur ferme et à se lancer dans une vie d'errance.

Combat : en général, les fermiers ne sont pas des combattants aguerris et ils ne recevront qu'exceptionnellement un avantage au combat en raison de cette carrière, par exemple s'ils défendent leurs terres contre des pillards ou utilisent un outil agricole comme arme improvisée.

Idées d'Avantages : ami des bêtes, bagarreur, fêtard, marqué par les dieux

Idées de Désavantages : bouseux, crédule, lent à la détente, marin d'eau douce, pataud, repoussant, soiffard, taciturne.



Forgeron/Forgeronne

Spécialisés dans le travail des métaux, ces artisans passent de longues heures dans leurs forges à créer et réparer des objets en métal. Ils fabriquent aussi bien des instruments et des outils que des armes et des armures, ou encore les pièces métalliques qui entrent dans la construction des navires de guerre. Les magiciennes font souvent appel à des forgerons pour fabriquer leurs inventions. Leur expérience leur est bien utile quand il s'agit d'estimer et de marchander le prix d'objets en métal, notamment les armes et armures.



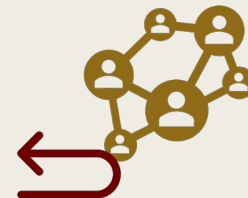
Attributs : les forgerons sont souvent solidement bâtis, avec une bonne *vigueur*, car le dur labeur de la forge implique force et endurance.

À l'aventure : les forgerons ne sont pas vraiment des aventuriers, mais certains s'engagent parfois dans une troupe de mercenaires, ou dans l'armée d'un roi, pour s'occuper de l'entretien des armes et des armures.

Combat : bien qu'un forgeron ne soit pas à proprement parler un combattant, il pourra recevoir ponctuellement un bonus de mêlée s'il affronte un adversaire portant une armure métallique dont il connaît les spécificités et les éventuels points faibles.

Idées d'Avantages : arme favorite, bagarreux, colosse, outillage.

Idées de Désavantages : crédule, impétueux, inadapté au froid, lent à la détente, taciturne.



Invocateur Invocatrice



Ces personnages, souvent de sinistre réputation, se spécialisent dans l'art d'invoquer des esprits, une forme de magie désapprouvée par les dieux et qui relève souvent de la magie noire. Les plus infâmes d'entre eux, appelés nécromanciens ou nécromanciennes, travaillent longuement afin de maîtriser les secrets qui permettent de faire brièvement remonter de l'Hadès l'ombre d'un défunt. Ils peuvent ainsi s'entretenir avec les morts, voire en faire leurs serviteurs pour des durées brèves. D'autres invocateurs préfèrent évoquer des *daïmones*, des puissances divines très mineures intermédiaires entre les mortels et les divinités. Leur pouvoir redoutable les rend capables de soumettre ces dieux à leurs ordres pour une heure, parfois pendant des jours entiers ou plus. Cette forme de magie peut être pratiquée indifféremment par des hommes et par des femmes.

Attributs : comme tous les pratiquants de magie, les invocateurs doivent avoir un *esprit* élevé.

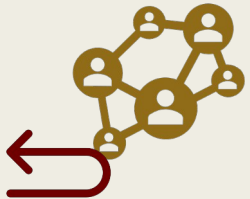
Combat : l'évocation d'esprits est la seule forme de magie qui puisse causer de grands dommages, dès lors qu'un personnage arrive à invoquer et à contrôler l'ombre d'un *biaiothanatos* (un type de défunt généralement agressif) ou un *daimôn* qu'il peut ensuite lancer contre ses ennemis ou utiliser pour se protéger, lui et/ou ses alliés. Cependant, ces sortilèges prennent du temps à lancer et le personnage reste très vulnérable tant qu'il n'a pas terminé ses préparatifs.

À l'aventure : l'évocation d'esprits s'apprend, se pratique et se transmet dans le plus grand secret, car il sème l'horreur et la colère dans le cœur de tous les mortels. Chaque sortilège stimule l'orgueil du personnage. De ce fait, abuser de cette magie conduit irrémédiablement le personnage à sa perte.

Idées d'Avantages : Bibliothèque savante, Laboratoire fourni, Résistance à la magie, Santé de fer,

Sentir la magie.

Idées de Désavantages : Addiction, Ambition, Indigne de confiance, Inquiétant, Muet, Obsession, Renouveau, Sans gloire.



Magicienne



Les magiciennes, adoratrices de la déesse Hécate, sont les dépositaires d'un savoir immémorial touchant à la magie des plantes. Elles sont capables de préparer des potions, des onguents ou des poudres aux effets parfois bénins, parfois puissants, parfois bénéfiques, parfois terrifiants. Ainsi Médée a-t-elle été capable successivement de préparer une potion qui a rendu Jason résistant aux flammes, d'endormir un dragon, de rajeunir un agneau dans un chaudron après l'avoir coupé en morceaux, de confectionner une tunique capable de faire fondre la peau de sa rivale auprès de Jason, etc. Circé, quant à elle, a le pouvoir de changer les humains en animaux... entre autres ! La Thessalie est une région connue pour être la terre de prédilection des magiciennes, mais elles voyagent beaucoup. L'Arcadie, avec ses mystères remontant aux tout débuts de l'humanité, suscite souvent leur curiosité.

Attributs : les magiciennes doivent avoir un *esprit* fort, afin de mémoriser et de mettre en œuvre les nombreuses connaissances nécessaires à la préparation et à l'utilisation de leurs mixtures. Toutes ces connaissances sont apprises et transmises oralement, en secret, auprès d'une magicienne plus expérimentée.

Combat : les talents de magiciennes sont généralement peu utiles en combat, car elles sont du genre à tisser leurs pièges à l'avance plutôt qu'à se laisser surprendre par l'urgence d'un affrontement physique. Qu'on leur en laisse le temps, et elles prépareront des mixtures capables de rendre un combattant presque invulnérable, ou au contraire de mettre vos ennemis à genoux. Quelques potions et quelques gestes peuvent néanmoins s'avérer utiles pour affronter des animaux ou même de redoutables monstres.

À l'aventure : instruites par une aînée, les magiciennes vivent ensuite une existence solitaire vouée à la recherche d'ingrédients rares et de savoirs enfouis, quand elles ne tentent pas de repousser les limites de la magie présente. Il arrive cependant qu'elles se joignent à un groupe de héros ou d'héroïnes qui ont su gagner leur confiance (ou davantage). Même ainsi, elles passent beaucoup de temps dans leur laboratoire ou leur antre afin de préparer leurs mélanges.

Idées d'Avantages : Bibliothèque savante, Laboratoire fourni, Marquée par Hécate, Résistance à la magie, Résistant aux poisons, Santé de fer, Sentir la magie.

Idées de Désavantages : Addiction, Ambition, Curiosité, Inquiétant, Muet, Obsession, Superstitions, Taciturne.



Aller à la page des points de vitalité, points de création et points de démesure



Carrière dangereuse : pour chaque rang de magicienne **au-dessus du rang 3**, le personnage doit prendre un **désavantage**

Marchand / Marchande

Les marchands ne sont pas des boutiquiers, mais des négociants qui voyagent au loin, à la recherche de produits nouveaux et exotiques à acheter et à vendre. Les personnages marchands ont donc acquis de nombreux savoirs utiles. Ils maîtrisent l'art de la négociation, savent estimer les marchandises, ont de bonnes connaissances géographiques, et sont bien renseignés sur des villes et des régions lointaines ainsi que sur les institutions qui gouvernent les cités et les guildes. Si vous recherchez un objet rare ou inhabituel, parlez-en d'abord à un marchand !



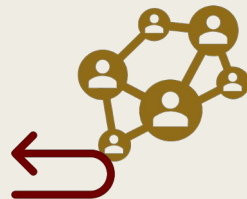
Attributs : les marchands ont besoin d'un *esprit vif* et d'un certain degré d'aura pour marchander et faire des affaires.

Combat : la carrière de marchand n'étant pas une carrière martiale, elle ne sera presque jamais utile à un personnage engagé au combat.

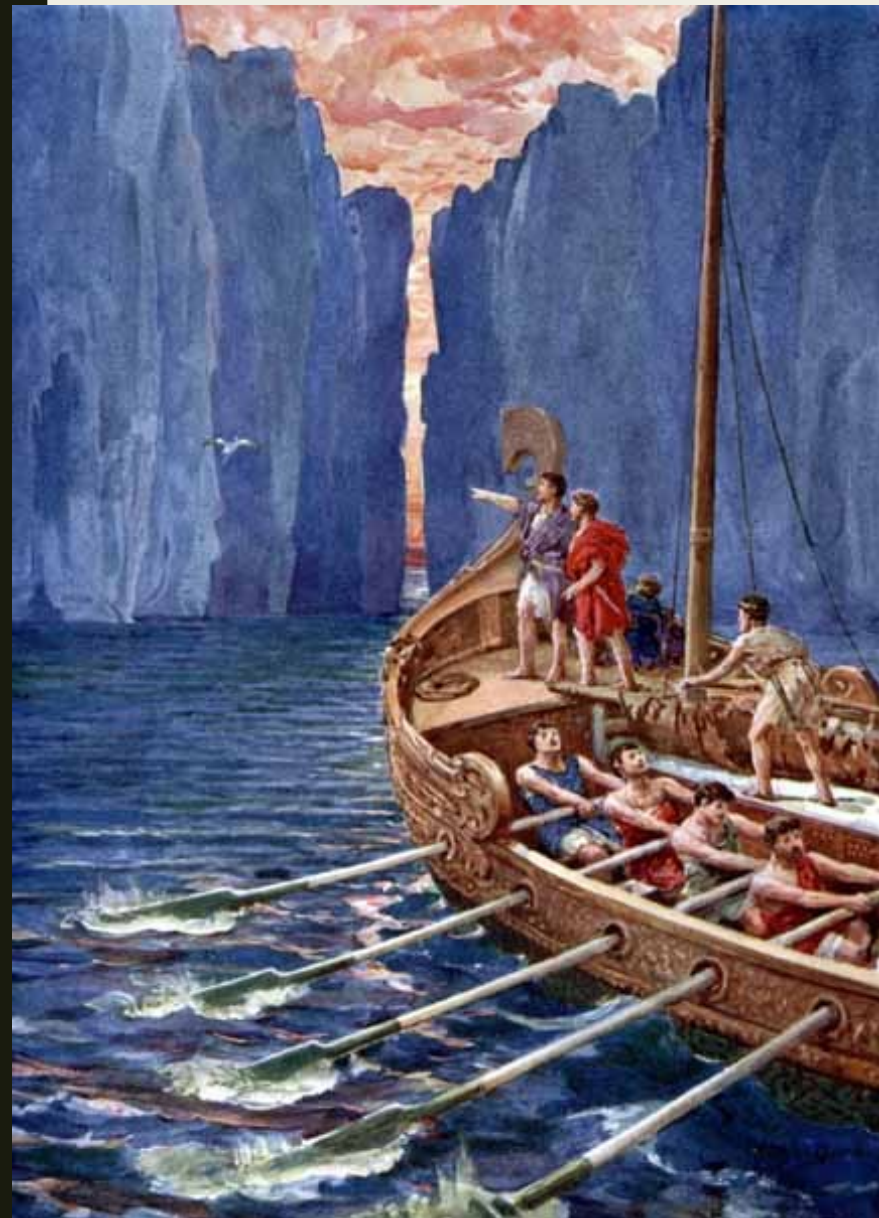
À l'aventure : une vie itinérante est forcément une vie d'aventure, que le marchand la recherche ou pas. Les marchands sont toujours en quête de nouvelles contrées et de nouveaux marchés, ce qui les entraîne dans de nombreuses aventures.

Idées d'Avantages : beau parleur, fortuné, perspicace, savant.

Idées de Désavantages : cupide, lent à la détente, non-combattant, obsession.



Marin



Les marins sont les combattants et les aventuriers des mers. Ils savent manœuvrer une embarcation, s'orienter aux étoiles, ont de bonnes connaissances sur le milieu marin ainsi que sur les ports et les îles côtières. Les matelots expérimentés sont toujours recherchés, et il est rare qu'un capitaine refuse d'accepter à son bord un matelot prêt à payer son voyage en participant à la manœuvre. Les pirates sont les brigands des mers. Ils parlent leur propre dialecte grec, qu'on appelle l'argot des mers.

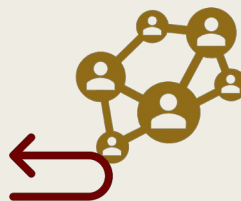
Attributs : les marins ont besoin d'une bonne *vigueur* et d'une bonne *agilité*.

À l'aventure : la vie en mer ne manque pas d'aventures. Les monstres marins, les batailles navales, les ports exotiques remplis de gens étranges et les cartes au trésor sont le pain quotidien des loups de mer.

Combat : un marin pourra recevoir un bonus ponctuel lors d'affrontements en mer, et peut-être aussi contre des créatures marines qu'il aurait déjà combattues ou dont il aurait entendu parler.

Idées d'Avantages : amis dans la pègre, athlète, bagarreur, cri de guerre, discret, doigts de fée, fêtard, pied marin, vigilant, vue perçante

Idées de Désavantages : borgne/oreille coupée, cupide, fanfaron, impétueux, lubrique, méfiance envers la sorcellerie, phobie, signe distinctif, soiffard.



Médecin



Les médecins et tous ceux capables de soigner les personnes blessées ou malades jouissent d'un grand respect au sein des cités grecques. La population sait reconnaître l'importance de leur mission et l'étendue de leur savoir, même si les petites gens n'ont pas forcément les moyens de s'offrir les services d'un vrai médecin et s'en remettent plutôt à des charlatans.

Les médecins prescrivent des potions et des onguents, savent réduire les fractures, recoudre les plaies et aident à mettre les enfants au monde. Ils connaissent les maladies et leurs remèdes, savent administrer les premiers soins, et les plantes médicinales n'ont plus de secret pour eux. Souvent, ils possèdent un petit jardin où ils cultivent des herbes aux vertus curatives puissantes. Certains d'entre eux, des initiés, sont des pratiquants versés dans l'usage de la magie des noms.

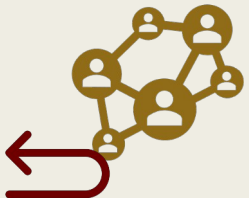
Attributs : *l'esprit* est l'attribut essentiel pour un médecin.

À l'aventure : la carrière de médecin n'est pas en elle-même propice à une vie d'aventure, mais il arrive que des médecins soient recrutés pour accompagner une expédition maritime ou une armée en marche

Combat : au combat, la carrière de médecin n'est pas d'un grand secours. Ce n'est qu'après le combat qu'elle révèle tout son intérêt !

Idées d'Avantages : bibliothèque savante, doigts de fée, érudit, mains guérisseuses, résistant aux poisons, santé de fer.

Idées de Désavantages : foie jaune, gars de la ville, incapable de mentir, non-combattant, soiffard.



Mendiant

Les vagabonds errent d'un lieu à l'autre avec pour seul objectif de réussir à survivre. Ils peuvent à l'occasion travailler ici ou là, vendre quelques babioles sorties de leur besace, ou simplement mendier dans les rues quand les temps sont vraiment durs. En dernier recours, certains s'adonnent à de petits larcins pour se remplir le ventre.



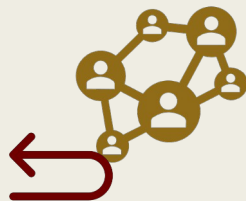
Attributs : aucun attribut n'est plus important que les autres pour un mendiant. Être affligé d'une difformité, d'un handicap, ou d'une maladie repoussante (ou simplement le simuler) peut cependant se révéler utile quand il s'agit de faire appel à la compassion des passants.

À l'aventure : la vie d'un vagabond implique des rencontres en tous genres sur les routes, ce qui peut mener à l'aventure sans même la rechercher.

Combat : en général, un mendiant n'a rien d'un combattant. Cette carrière ne pourra donc se révéler utile dans le cadre d'un combat, sauf quand le personnage fait de son mieux pour ne pas être remarqué

Idées d'Avantages : amis dans la pègre, discret, doigts de fée, gamin des rues.

Idées de Désavantages : addiction, borgne/oreille coupée, chétif, gars de la ville, indigne de confiance, malédiction d'une divinité, malchanceux, non-combattant, signe distinctif, soiffard, souffreteux.



Noble

Ces personnages, qui portent généralement un titre de noblesse (sans forcément le mériter), jouissent d'une certaine autorité sur les gens du peuple, les paysans et les esclaves. Ils possèdent souvent de belles propriétés en ville ou des villas dans la campagne environnante, sont en mesure d'obtenir des prêts monétaires, disposent de contacts haut placés, connaissent les règles de l'étiquette et savent s'habiller avec élégance. La vie de courtisan développe également leurs talents pour ce qui est du mensonge, du chantage et de l'intimidation.



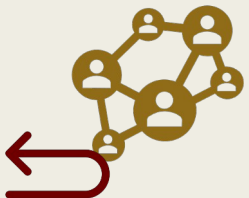
Attributs : les nobles ont besoin d'une *aura* forte ainsi que d'un *esprit* vif, même si, en fin de compte, c'est bien souvent la richesse qui dicte sa loi.

À l'aventure : les nobles n'ont pas de goût particulier pour l'aventure, même s'il arrive qu'ils financent des expéditions lointaines à la recherche d'artefacts anciens ou montent des opérations de négoce. Certains nobles audacieux se joignent parfois à ces expéditions afin d'en assumer eux-mêmes la direction.

Combat : une carrière de noble apportera rarement un avantage au combat. Toutefois, des paysans ou des gens du bas peuple pourront, selon les circonstances, manifester des réticences à s'en prendre à un de leurs supérieurs. Les nobles se retrouvent souvent comme commandants à la tête d'armées, qu'ils en aient les qualités ou pas.

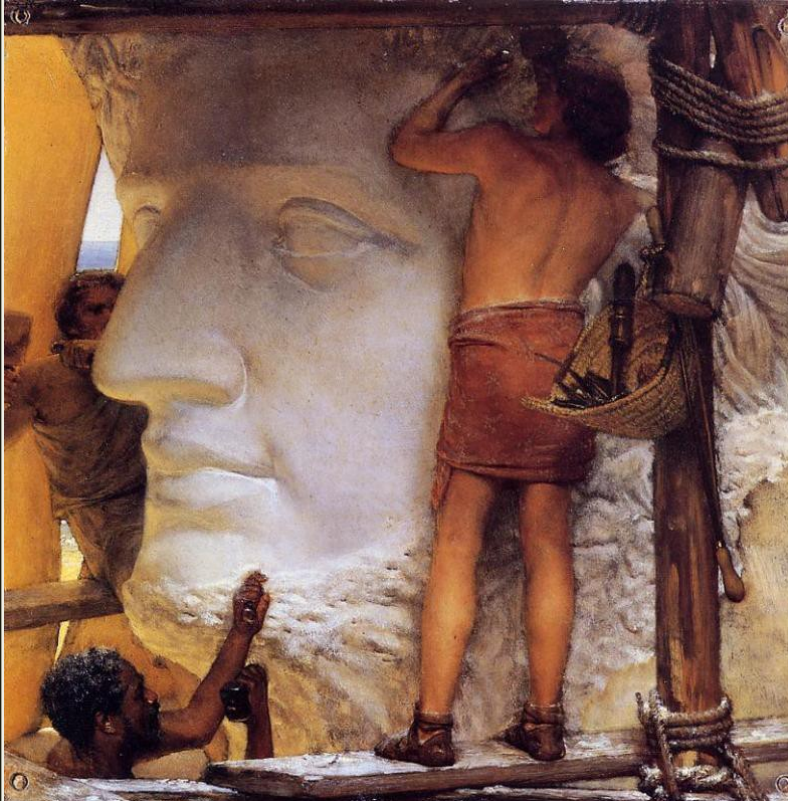
Idées d'Avantages : amis haut placés, attirant, bien né, fortuné, inspirateur, né en selle, vocation protectrice

Idées de Désavantages : addiction, arrogant, cupide, fanfaron, gars de la ville, impétueux, lubrique.



Ouvrier

Les ouvriers sont les travailleurs manuels, ceux qui montent les palissades, creusent les fossés, construisent les maisons, édifient les remparts et les temples, chargent et déchargent les chariots et les bateaux. Certains d'entre eux sont également maîtres d'œuvres, architectes, capables d'Exploits d'artisanat. Ils se déplacent souvent au gré des emplois, dont beaucoup sont saisonniers ou temporaires. Les ouvriers sont habitués à travailler dur et à porter de lourdes charges ; ils savent aussi tenir l'alcool et s'y entendent en intimidation. Certaines des tâches qu'effectuent les ouvriers sont parfois confiées à des esclaves.



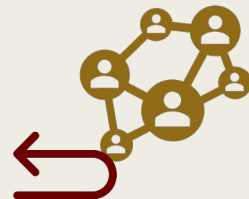
Attributs : une forte *vigueur* est utile aux travailleurs de force que sont les ouvriers.

Combat : les ouvriers ne sont pas vraiment des combattants, même s'ils ont tendance à régler les disputes à coups de poing. Ils peuvent recevoir un bonus lors d'une bagarre, notamment quand il s'agit de saisir ou d'étrangler leur adversaire.

À l'aventure : le labeur des ouvriers est monotone et pas vraiment propice à l'aventure. Un personnage qui possède cette carrière n'a pas dû l'exercer très longtemps.

Idées d'Avantages : bagarreur, colosse, dur à cuire, fêtard, intimidant, outillage, résistant aux poisons, vigueur des Anciens.

Idées de Désavantages : dur d'oreille, impétueux, incapable de mentir, inquiétant, lubrique, pataud, phobie, soiffard, taciturne.



Prêtre / Prêtresse



Au sein des temples que l'on rencontre dans toutes les grandes cités de Grèce, les prêtres dirigent le culte rendu aux dieux et sont les interprètes de la volonté divine. Ce sont des savants instruits en théologie, en savoir antique et en langues anciennes, en astrologie et en astronomie. Bien qu'ils n'aient pas le monopole du divin (tout le monde en Grèce peut parler aux dieux, ou leur offrir des sacrifices et des prières.), leur fonction leur confère un statut particulier au sein de la cité, et ils jouissent d'une forte influence sur les affaires politiques, mais aussi sur l'armée et la population en général. Cela est particulièrement vrai à Delphes, où la Pythie et ses aides peuvent à eux seuls maintenir l'équilibre du monde grec.

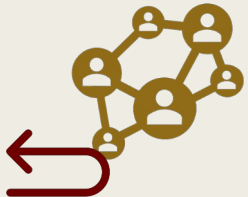
Attributs : les prêtres ont surtout besoin d'un *esprit* aiguisé, mais les meilleurs d'entre eux ont également *l'aura* nécessaire pour attirer les fidèles en nombre.

À l'aventure : certains prêtres mènent une vie particulièrement aventureuse, toujours en quête de savoirs anciens ou de reliques liées à leurs dieux. D'autres préfèrent une vie plus paisible et ne quittent que rarement la sécurité de leur temple.

Combat : une carrière de prêtre n'apporte aucun avantage au combat, si ce n'est éventuellement lors d'un affrontement face à des adversaires superstitieux qui hésiteront à s'en prendre à un serviteur des dieux.

Idées d'Avantages : amis haut placés, beau parleur, érudit, inspirateur, marqué par les dieux, perspicace, résistant à la magie, savant, sentir la magie.

Idées de Désavantages : addiction, arrogant, foie jaune, malédiction d'une divinité, méfiance envers la sorcellerie, non-combattant, obsession.



Roi / Reine



Techniquement presque semblable à la carrière de Noble, cette carrière voit le personnage accéder au pouvoir sur une ville et son territoire (qui peuvent former un royaume). Confrontés à de lourdes responsabilités, les souverains font appliquer lois et coutumes, légifèrent parfois, tiennent compte des avis de leurs conseillers et de la noblesse (ou décident de ne pas en tenir compte) ; ils doivent éviter les famines, maintenir la paix ou gagner la guerre, préserver ou même agrandir leur territoire, embellir leurs villes en entreprenant de grands travaux, entretenir leur armée, déjouer d'éventuels complots, espionner les villes ou royaumes hostiles sans se laisser espionner par eux, etc. Au sein de son palais, un souverain est habitué à diriger des serviteurs. Une Reine développe aussi des compétences particulières en tissage (elle peut accomplir des exploits dans ce domaine si elle y investit au moins 3 points).

La carrière de Roi ou Reine donne accès à la magie des noms. Les rois ou reines en Grèce sont rarement très puissants en matière de magie, mais ce n'est pas impossible.

Un souverain peut par ailleurs pratiquer d'autres formes de magie en investissant dans les carrières dédiées.

Un personnage qui fait partie d'une famille royale peut commencer sa vie avec la carrière Noble, puis développer la carrière Roi ou Reine à partir de son accession au pouvoir.

Attributs : les rois ont besoin d'une *aura* forte ainsi que d'un *esprit* vif.

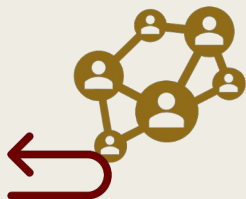
Combat : une carrière de noble apportera rarement un avantage au combat. Toutefois, des paysans ou des gens du bas peuple pourront, selon les circonstances, manifester des réticences à s'en prendre à un de leurs supérieurs. Les rois se retrouvent souvent comme commandants à la tête d'armées, qu'ils en aient les qualités ou pas.

À l'aventure : les rois n'ont pas de goût particulier pour l'aventure, même s'il arrive qu'ils financent des expéditions lointaines à la recherche d'artefacts anciens ou montent des opérations de négoce. Certains nobles audacieux se joignent parfois à ces expéditions afin d'en assumer eux-mêmes la direction.

Idées d'Avantages : amis haut placés, attirant, bien né, fortuné, inspirateur, né en selle, vocation protectrice

Idées de Désavantages : addiction, arrogant, cupide, fanfaron, gars de la ville, impétueux, lubrique

Carrière dangereuse : Pour chaque **rang** de Roi/Reine au-dessus du **rang 3**, le personnage gagne **1 point de Démesure**. Cela reflète l'orgueil et la confiance excessive qu'un tel statut fait nécessairement naître même chez les mortels les plus modestes. Au personnage de perdre ces points en recherchant la sagesse au fil de ses aventures !



Scribe

Cette carrière est réservée aux personnages égyptiens.



Savants et pédagogues égyptiens, les scribes sont pourvus d'une solide érudition qui couvre une large variété de sujets. Ils sont mathématiciens, cartographes, astronomes, linguistes, historiens et philosophes. Certains se chargent plus spécifiquement de la tâche fastidieuse de copier les manuscrits anciens. Les scribes sont aussi des débatteurs de talent, habitués aux discussions passionnées entre beaux esprits. Il va sans dire que les scribes savent lire et écrire.

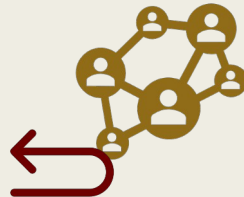
Attributs : *l'esprit* est l'attribut essentiel pour un scribe.

À l'aventure : les scribes font d'ordinaire de piètres aventuriers, mais il peut être très utile pour un groupe d'avoir avec lui un personnage aussi érudit. L'écriture et la lecture sont des talents infiniment précieux et exotiques, qui peuvent apporter un avantage dans de nombreuses situations.

Combat : même si les scribes aiment à rappeler que « la plume est plus forte que l'épée », il y a peu de situations où cette carrière pourra être d'une quelconque utilité au combat.

Idées d'Avantages : bibliothèque savante, érudit, savant.

Idées de Désavantages : chétif, foie jaune, gars de la ville, incapable de mentir, non-combattant, obsession.



Soldat



Les soldats sont les combattants professionnels payés pour garder les remparts d'une cité ou constituer les armées des rois. Stoïques, habitués à obéir aux ordres, ce ne sont pas les plus imaginatifs des guerriers. Les soldats, qui peuvent être aussi de bons cavaliers, savent se montrer intimidants et jouissent d'une certaine autorité, surtout quand ils sont officiers. Ils connaissent bien la cité qu'ils servent, ainsi que la rude vie des camps militaires.

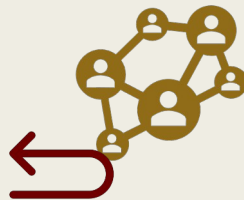
Attributs : la *vigueur* est normalement l'attribut essentiel pour un soldat, mais les archers et les cavaliers auront besoin d'une bonne *agilité*. Les officiers doivent avoir de l'*aura* pour diriger leurs hommes et un *esprit* aiguisé pour établir de solides plans de bataille.

À l'aventure : la plupart des soldats manquent d'inspiration et de fantaisie pour faire de bons aventuriers. En revanche, le temps passé à l'arme permet à un personnage d'affûter ses talents martiaux en attendant de repartir à l'aventure.

Combat : les soldats pourront parfois bénéficier d'un bonus de carrière au combat, notamment s'ils se battent selon une tactique établie, au sein d'une unité bien commandée.

Idées d'Avantages : arme favorite, athlète, bagarreur, dur à cuire, fêtard, inspirateur, né en selle, récupération rapide.

Idées de Désavantages : crédule, dur d'oreille, fanfaron, lubrique, soiffard, taciturne.



Voleur / Voleuse

Votre personnage est tombé dans le crime, à moins qu'il n'ait commencé sa vie comme gamin des rues obligé de voler pour survivre. Quoi qu'il en soit, il possède certains talents, que beaucoup jugent peu recommandables. Les voleurs savent grimper aux murs et crocheter les serrures, se faufiler discrètement, faire les poches des passants, monter des arnaques ou tricher aux jeux de hasard. Ils savent aussi se renseigner sur ce qui se passe en ville et appartiennent parfois à une « confrérie », une organisation qui réunit les criminels de la cité.

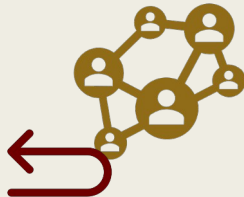
Attributs : les voleurs ont besoin d'une bonne *agilité*, mais aussi d'un *esprit* aiguisé.

Combat : en général, les voleurs cherchent plutôt à éviter le combat. Ils peuvent bénéficier d'un bonus de carrière quand ils cherchent à prendre la poudre d'escampette, surtout face aux gardes de la cité.

À l'aventure : les bons voleurs font des recrues de choix pour les aventuriers prévoyant d'explorer des ruines ou des tombeaux renfermant des trésors protégés par des pièges et de solides serrures.

Idées d'Avantages : amis dans la pègre, discret, doigts de fée, fêtard, gamin des rues, ouïe fine, outillage (outils de voleur), roi de l'évasion, vigilant, vision nocturne.

Idées de Désavantages : cupide, gars de la ville, indigne de confiance, mauvaise réputation, poltron, souffreteux, traqué.



GLOSSAIRE

Définitions et points de Règle



VIGUEUR

Cet attribut représente la puissance physique, la force, la robustesse et l'endurance. Très utile pour les héros qui préfèrent enfoncer les portes plutôt que de les ouvrir, ou fracasser les coffres plutôt que de crocheter leur serrure. Les *soldats* et les *barbares* ont souvent un score élevé en *vigueur*.

La *vigueur* sert également à déterminer la *vitalité* de votre personnage (sa capacité à encaisser des blessures), ainsi que la puissance de ses coups quand il frappe avec une arme ou avec ses poings. Enfin, la *vigueur* entre en jeu quand le héros doit résister aux effets d'une morsure venimeuse ou au poison d'un assassin.

On utilise la *vigueur* quand un personnage veut soulever, tirer, tordre ou briser quelque chose, ou accomplir différentes activités physiques comme nager, sauter, grimper ou disputer un bras de fer.

Raisons de ne pas diminuer la *vigueur* : en général, les héros sont des durs à cuire, capables de se battre efficacement. Si vous réduisez la *vigueur* de votre personnage à -1, vous vous réservez des heures difficiles. Pour commencer, votre score de *vitalité* ne sera que de 9. Cela signifie que vous ne pourrez pas encaisser beaucoup de coups, ni résister bien longtemps au poison des nombreuses créatures venimeuses qui peuplent les terres les plus reculées de Grèce. Les dégâts que vous infligerez avec une arme seront diminués, ce qui permettra à vos ennemis de tenir plus longtemps. Enfin, vous ne serez même pas capable de manier les armes lourdes ; votre *vigueur* ne vous le permettra pas. Ne pensez même pas à diminuer votre *vigueur* !



AGILITÉ

Cet attribut représente la vivacité, la dextérité et la coordination du héros.

L'agilité est particulièrement utile pour des personnages comme les *voleurs*, les *pirates* ou les *archers*. En combat, *l'agilité* sert à déterminer si vous parvenez à toucher votre cible, que ce soit en maniant un arc ou une épée. *L'agilité* entre aussi en jeu quand il s'agit d'échapper à un piège, d'esquiver la chute d'un rocher ou dans toute autre situation où les réflexes sont essentiels.

On utilise *l'agilité* quand un personnage accomplit des activités physiques qui nécessitent de la vitesse ou de la coordination, comme faire des acrobaties, se balancer à une corde, crocheter une serrure ou subtiliser la bourse accrochée à la ceinture d'un marchand.

Raisons de ne pas diminuer *l'agilité* : les héros sont généralement des guerriers, et comme *l'agilité* sert au maniement des armes aussi bien qu'à accomplir différentes actions d'éclat, vous ne voudriez pas vous retrouver affligé d'un -1 dans cet attribut. Cela signifierait notamment que vous rateriez vos attaques bien plus souvent que vos compagnons, ce qui n'est jamais très drôle.



ESPRIT

L'esprit regroupe l'intelligence, la volonté ou force mentale, la connaissance et la perception. Cet attribut ne sert pas forcément à un *barbare*, mais il est très utile pour une *magicienne*, un *prêtre* ou un *scribe*. L'esprit joue un rôle particulièrement important dans l'utilisation de la magie, ainsi que dans la capacité d'un héros à résister aux enchantements et aux illusions.

On utilise *l'esprit* quand un personnage cherche à se souvenir d'un événement ou d'une information, ou quand la vigilance et les perceptions entrent en jeu, comme pour remarquer quelque chose de lointain ou de caché, ou bien encore repérer le voleur qui cherche à vous faire les poches. Enfin, *l'esprit* sert à déterminer qui agit en premier lors d'une rencontre.

Raisons de ne pas diminuer *l'esprit* : les héros ne sont pas stupides ; s'ils l'étaient, ils ne survivraient pas longtemps. *L'esprit* est utile pour remarquer la harpie prête à vous bondir dessus depuis les branches d'un arbre ou pour déjouer une embuscade et prendre l'avantage de l'initiative au combat. *L'esprit* est également précieux lorsque vous étudiez des cartes ou préparez des plans de bataille, et c'est également lui qui vous permet de résister aux sortilèges des sorciers. Abandonnez l'idée de diminuer votre score *d'esprit* si vous ne voulez pas devenir la marionnette de quelque nécromancien maléfique !



AURA

Cet attribut représente l'apparence, le charme, la force de persuasion et la capacité d'un héros à susciter la sympathie. Les marchands, les aèdes et les nobles auront souvent un score élevé en *aura*.

Cet attribut intervient quand il s'agit de séduire, de marchander ou de s'attirer les bonnes grâces d'autrui. *L'aura* peut servir à influencer l'opinion d'un individu, d'une foule ou même d'une cité entière, ainsi qu'à susciter la loyauté chez ceux qui acceptent de vous suivre et d'obéir à vos ordres.

On utilise *l'aura* quand un personnage :

- tente d'inciter quelqu'un à faire une chose à laquelle il rechigne ;
- essaie de tromper, d'abuser, de séduire ou d'arnaquer quelqu'un ;
- mène des troupes au combat et cherche à les galvaniser ;
- s'efforce d'emporter l'adhésion d'une foule.

Raisons de ne pas diminuer *l'aura* : les héros sont charismatiques et populaires. Ils s'attachent la fidélité d'amis et de suivants, et même les dieux leur sourient. Ils ne sont pas forcément beaux, mais il émane généralement d'eux un magnétisme irrésistible. C'est tout cela que représente *l'aura*. L'idée d'abaisser l'*aura* pour obtenir 1 point supplémentaire en *vigueur* ou en *agilité* peut paraître séduisante, mais dans une vision à long terme, un score d'*aura* négatif risque d'avoir son lot de conséquences néfastes. Quoi que vous fassiez, ne diminuez pas votre *aura*, sinon toutes ces belles jouvencelles que vous allez sauver ne seront pas aussi reconnaissantes qu'elles pourraient l'être si vous aviez un tant soit peu de charme !



INITIATIVE

Cette *aptitude de combat* représente l'état de préparation et de vigilance de votre personnage. *L'initiative* mesure la capacité à rester conscient de son environnement et attentif au danger qui peut frapper à tout moment. En situation de combat, il est vital d'être capable de réfléchir rapidement afin de prendre les bonnes décisions. *L'initiative* s'utilise avec l'esprit pour déterminer à quel moment un personnage agit durant un combat.

Raisons de ne pas diminuer *l'initiative* :

vous héros va forcément être amené à se battre.
L'occasion d'agir en premier peut améliorer considérablement vos chances de survie ; toujours agir en dernier risque de vous conduire tout droit à la tombe.



MÊLÉE

Cette aptitude représente la capacité du personnage à combattre avec des armes de corps à corps (épées, couteaux, gourdins, haches, lances, etc.), ainsi qu'à faire usage de ses poings et de ses pieds, ou encore à utiliser des techniques de lutte pour projeter un adversaire au sol ou l'étrangler.

Un aventurier a besoin de savoir se défendre, mais pour un héros, c'est indispensable !

Cette *aptitude de combat* s'utilise habituellement avec *l'agilité*. Occasionnellement, le MJ pourra vous permettre d'utiliser plutôt la *vigueur*, par exemple quand votre personnage balance un coup de poing ou tente de se saisir d'un adversaire à la lutte, bref dans des circonstances où la force brute est plus importante que le reste.

Raisons de ne pas diminuer la *mêlée* : les combats sont un élément essentiel des épopées homériques. Vous vous amuserez davantage si votre personnage est capable de combattre, ne serait-ce qu'un peu. Inutile d'insister davantage.



TIR

Cette aptitude sert à manier les arcs, les arbalètes et les frondes, ainsi qu'à utiliser des armes de jet comme des lances ou des couteaux. De nombreux héros négligent cette aptitude, car ils considèrent qu'il n'est pas très héroïque de tuer un ennemi à distance. Mais à bien considérer toutes les bêtes sauvages qui rôdent dans les jungles et les déserts du Kosmos, il serait sage pour un aventurier d'avoir les moyens de garder ces prédateurs à distance.

Cette *aptitude de combat* s'utilise avec *l'agilité*.
Le bonus aux dégâts qui s'applique aux armes de tir ainsi qu'aux armes de jet est égal à la moitié de la *vigueur* du personnage (arrondie à l'inférieur).

Raisons de ne pas diminuer le *tir* : quel héros digne de ce nom ne serait pas capable de lancer ce javelot dans la gueule du serpent géant qui s'apprête à le dévorer ?



DÉFENSE

Quand tout le reste a échoué, il reste la dernière aptitude de combat à prendre en compte. Qu'on parle d'esquive, de pas de côté ou de parade, la défense mesure la capacité d'un personnage à éviter les coups.

Souvent, les héros estiment qu'il vaut mieux abattre son ennemi avant que celui-ci n'ait une chance de riposter, mais d'autres aventuriers savent se montrer un peu plus prudents... et vivent souvent plus vieux, même si leur nom n'apparaît pas toujours dans les sagas.

Raisons de ne pas diminuer la *défense* : si vous évitez les coups, vous ne serez pas blessé. Que dire de plus ?



LE NOM

Si vous avez déjà une idée précise du nom de votre personnage, tout va bien.

Si vous cherchez l'inspiration, ou si vous avez envie d'en profiter pour approfondir encore l'histoire personnelle de votre personnage, vous pouvez aller consulter **l'aide de jeu Noms grecs antiques**, téléchargeable sur le site de Kosmos (gratuitement).

<https://kosmoslejeuderole.wordpress.com/>

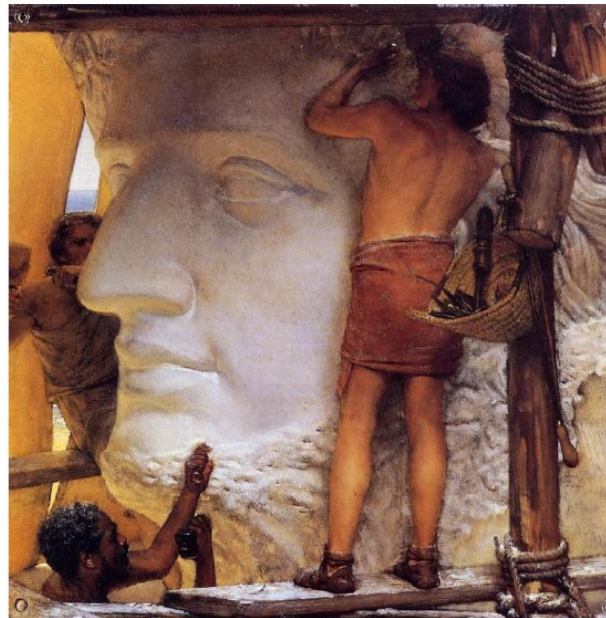
Elle contient des listes de noms tout prêts avec leur signification en français, ainsi que de nombreux conseils pour inventer vos propres noms. Il y a même des idées de noms d'animaux pour vos montures ou animaux familiers.

Une fois que vous avez déterminé l'origine géographique, les avantages et défauts, les attributs, les carrières, les points de vitalité/héroïsme/démesure/création et le nom de votre personnage, et que vous avez une meilleure idée de son histoire, il ne vous reste plus que la touche finale : son **équipement**.

Choisir l'équipement



Noms grecs antiques



Une aide de jeu pour tout jeu de rôle

Pierre Cuvelier
2014-2021

Aller à la carte de Grèce

Aller à la liste des carrières

Aller au choix des attributs, points d'héroïsme et carrières

Votre personnage est terminé ?

L'ÉQUIPEMENT

Argent. Il n'y a pas d'argent dans l'univers de *Kosmos* : **tout se règle soit par cadeaux, soit par le troc (donc l'échange d'objets).** L'unité de valeur abstraite qu'on utilise couramment est la valeur d'un bœuf.

On ne compte généralement pas le détail des dépenses des personnages. On se contente d'indiquer leur **niveau de richesse** sur une échelle allant de 0 (vagabond) à 6 (possède des richesses fabuleuses qu'on ne trouve pas en Grèce). À sa création, un personnage grec ne peut pas dépasser 5. La plupart des héros et héroïnes des mythes grecs ont un niveau de richesse de 3 ou 4.

Armes et armures : vous pouvez consulter les listes des armes et des armures et boucliers en cliquant sur les liens ci-dessous. L'équipement guerrier de votre personnage doit être adapté à son niveau de richesse : une grosse armure coûte extrêmement cher ! De plus, votre personnage ne porte pas son équipement guerrier en permanence : il ne s'équipe qu'au moment du combat, ou alors il risque d'attirer peur et hostilité partout où il passe... et de s'épuiser.

[Voir les armes](#)

[Voir les armures et les boucliers](#)

C'est terminé pour les armes et les armures : passer à la suite de l'équipement

[Aller à la carte de Grèce](#)
[Aller à la liste des carrières](#)

Monture et véhicule. Si votre personnage est de condition humble, il se déplace sans doute **à pied** ou, au mieux, sur un **âne** ou dans une **charrette** tirée par un âne.

S'il est riche, il possède un ou plusieurs **chevaux**, montures prestigieuses, utilisées pour voyager (on les chevauche à cru, c'est-à-dire sans selle). Et il est capable de payer l'entretien de ses bêtes dans des écuries attenantes à sa demeure.

Si votre personnage fait partie de l'aristocratie ou d'une famille royale, il dispose d'un **char** pour la plupart de ses déplacements, en général un **bige** (char tiré par deux chevaux) ou bien le véhicule prestigieux par excellence : le **quadrigé** (char tiré par quatre chevaux). Vous pouvez aussi posséder un **navire**.

Vous trouverez plus de détails sur les montures, les attelages et les navires dans le supplément *Thesauros*.

Suivants (serviteurs et servantes). Gens riches, nobles, rois et reines disposent en outre de serviteurs : un cocher pour conduire le char à leur place (même s'ils savent conduire un char eux-mêmes), mais aussi des palefreniers et des écuyers pour leurs bêtes, ainsi qu'un charron, artisan spécialisé dans la construction et l'entretien des chars. En termes de règles, on les appelle des **suivants**. Il n'y a pas besoin de les créer avec autant de détails qu'un PJ : un nom, un métier et un profil typique suffisent (on trouve des profils typiques de PNJ dans le livre de base de *Kosmos*). Discutez-en avec votre MJ.

L'ÉQUIPEMENT : suite

Équipement magique. Une Magicienne dispose, à sa création, d'une dose prête à l'emploi de chacune des mixtures dont elle maîtrise la recette. Les personnages pratiquant la magie des plantes transportent en général sur eux un coffret ou une boîte contenant leurs mixtures et les principaux ingrédients qu'ils ont besoin d'avoir toujours sur eux.

Sortilèges d'autres formes de magie.
Si votre personnage maîtrise d'autres formes de magie, il faut lui choisir des sortilèges.

Plusieurs carrières ouvrent accès à la **Magie des noms**.

La carrière **Invocateur/Invocatrice** Permet de pratiquer la lugubre **magie de l'évocation d'esprits**.

Discutez avec votre MJ et consultez le livre de base de Kosmos pour choisir les mixtures et/ou sortilèges que votre personnage maîtrise.

Revenir au début de l'équipement



Biens précieux. Pour étoffer encore votre personnage, vous pouvez inventer (ou choisir parmi ce que vous venez d'inventer) un ou plusieurs objets ou possessions qui seront des Biens précieux aux yeux de votre personnage. Vous pouvez en prévoir un seul pour un personnage pauvre et jusqu'à 5 ou 6 pour un personnage très riche.

Un Bien précieux peut l'être en raison de sa valeur pécuniaire (une coupe en bronze finement ciselé, une épée au pommeau d'or et d'argent) et/ou en raison de sa valeur affective : objet transmis par l'un des parents, confié par une amie ou par le mari absent, donné en signe d'amitié ou de reconnaissance par un hôte ou un allié, armes et armure prises à un ennemi vaincu de haute lutte, etc.

Chaque Bien précieux est porteur d'un souvenir que vous pouvez détailler tout de suite ou préciser plus tard au cours d'une partie.

Kosmos est un monde où l'on offre et où l'on échange beaucoup les objets. Si indispensable qu'un Bien précieux paraisse à votre personnage, il s'en séparera peut-être pour en faire cadeau à un hôte qui l'aura accueilli dans sa maison au cours d'un voyage, ou pour en faire offrande à une divinité qui aura exaucé sa prière dans un moment difficile...

Aller à la carte de Grèce

Aller à la liste des carrières

Votre personnage est terminé ?

Les armes

Les armes de mêlée et d'hast

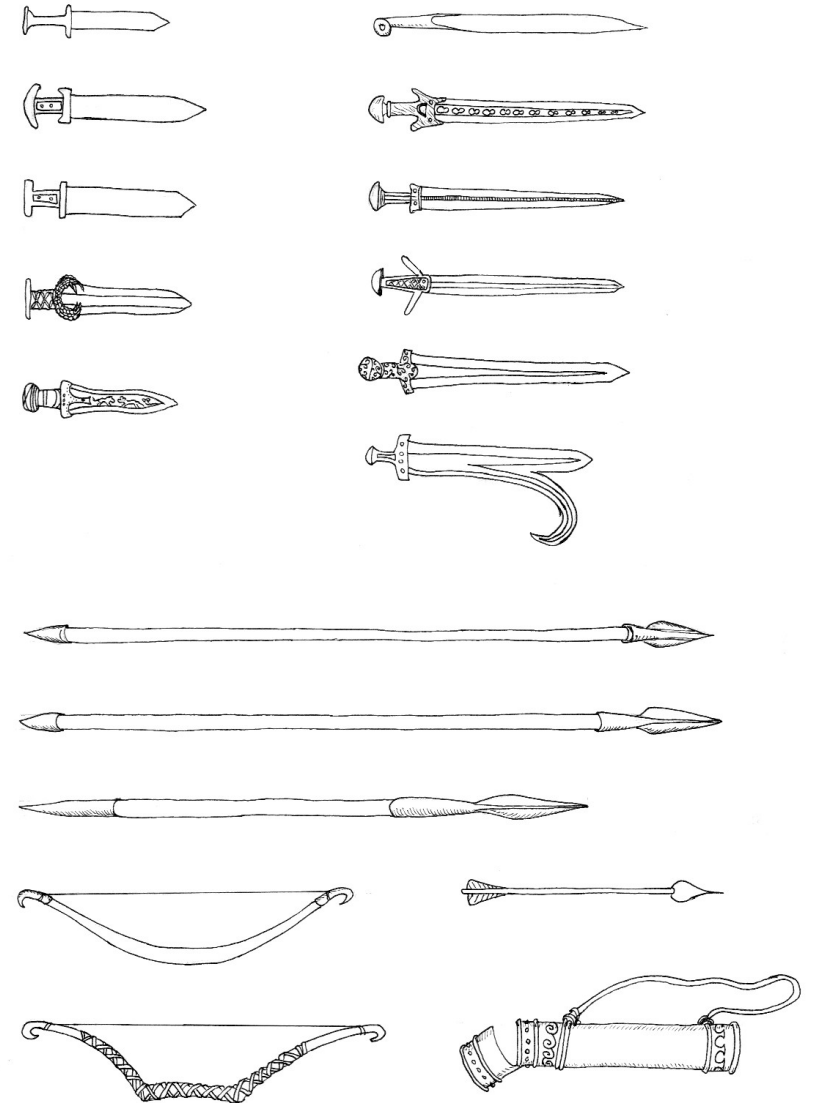
Arme	Dégâts	Portée	Prix minimal
Dague, poignard	6dM	□	$\frac{1}{2}$ ·bœuf
Épée courte/Glaive	d6	□	1·bœuf
Épée longue	d6	□	1·bœuf
Épée-serpe (<i>harpè</i>)	d6B**	□	1,5·bœufs
Épée-à-deux-mains*	d6B	□	1,5·bœufs
Hachette*	d6M	□	1·bœuf
Hache de bataille*	d6	□	1·bœuf
Hache de bataille-à-deux-mains*	d6B	□	□
Gourdin	d6M	□	$\frac{1}{4}$ ·d'un·bœuf
Masse renforcée de métal*	d6	□	$\frac{1}{2}$ ·bœuf
Lance	d6	□	$\frac{1}{2}$ ·bœuf
Épieu/Pique	d6	□	$\frac{1}{2}$ ·bœuf

*·Ces armes ne sont pas utilisées dans le monde grec. ¶

**·Voyez «épée-serpe de Persée» dans le chapitre «Les créations d'Héphaïstos».

Les armes de tir

Arc-à-simple-courbure	d6	30·m	$\frac{1}{2}$ ·bœuf
Grand arc-à-double-courbure* (nécessite 4·ou·5·en·vigueur)	d6B	35·m	1·bœuf
Dague (si lancée)	d6M	6·m	$\frac{1}{2}$ ·bœuf
Fronde	d6M	9·m	$\frac{1}{4}$ ·bœuf
Hachette (si lancée)	d6M	5·m	1·bœuf
Javelot	d6M	6·m	$\frac{1}{2}$ ·bœuf

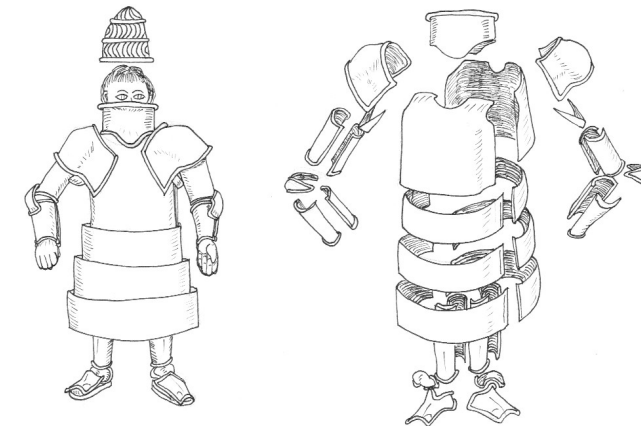


Revenir au début
de l'équipement

Voir les armures et les boucliers

Les armures et les boucliers

Armures et boucliers			
Armure	Protection	Malus	Prix minimal
Pas d'armure	0		
Armure légère	1	Social (sauf si dissimulée)	1 ou 2 bœufs
Armure moyenne	2	-1 en agilité	4 à 6 bœufs
Armure lourde à la mycénienne	3	Social / -2 en agilité	12 à 15 bœufs
Casque	+1 à la protection de l'armure	Social / -1 en initiative	1/2 bœuf
Petit bouclier/Targe	Impose un malus de -1 à <u>une</u> attaque subie par round		1 bœuf
Grand bouclier en forme de huit (bois, cuir et umbo ovale en bronze)	Impose un malus de -1 à toutes les attaques subies par round	-1 en agilité	1,5 bœufs
Grand bouclier en forme de tour	Impose un malus de -1 à toutes les attaques subies par round	-1 en agilité	1/2 bœuf
Grand bouclier rond	Impose un malus de -1 à toutes les attaques subies par round	-1 en agilité	2 bœufs

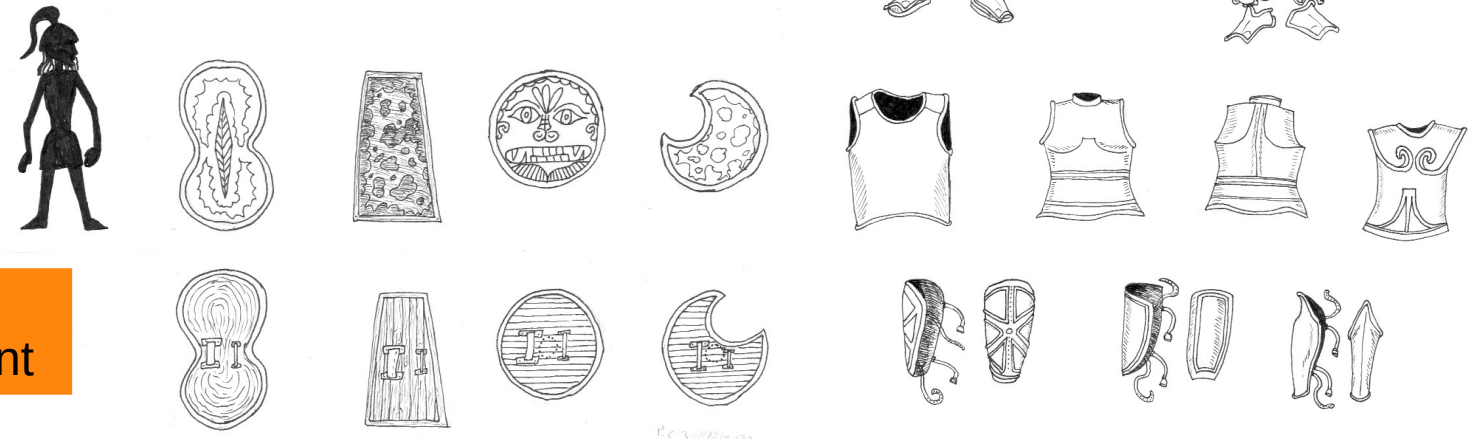


Revenir au début de l'équipement

Voir les armes

C'est terminé pour les armes et les armures : passer à la suite de l'équipement

Aller à la liste des carrières



VOUS ÊTES PARÉS POUR L'AVENTURE !



Félicitations !

Vos héros et vos héroïnes sont prêts !

Vérifiez bien vos feuilles de personnages, n'hésitez pas à prendre du temps pour revenir dans certaines parties du diaporama si besoin. Votre MJ sera toujours là pour vous aider à finaliser les choses ou éclaircir certains points demeurés obscurs.

Merci pour votre patience, et à très bientôt sur les terres mythiques de l'Hellade...

« Chante ô Muse, les aventures des inventifs... »

[Aller à la carte de Grèce](#)

[Aller à la liste des carrières](#)

[Aller aux crédits](#)



Crédits des images

Image de la première diapo : Constantin Hansen, *Prométhée*
Fond de carte vide utilisé : copyright 1998 Interactive Ancient Mediterranean

Images des traits régionaux

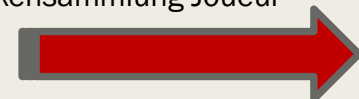
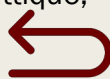
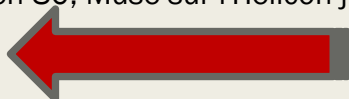
Abante : Lawrence Alma-Tadema, *Une danse pyrrhique*
Arcadie : Hermann Julius Schlösser, *Paysage d'Arcadie*
Argolide : Pierre-Narcisse Guérin, *Clytemnestre hésitant avant de frapper Agamemnon endormi*
Athènes : Leo Von Klenze, *Vue d'artiste de l'Acropole et de l'Aréopage d'Athènes*
Crète : Émile Gilliéron fils, aquarelle reconstituant le mégaron de la Maison de la reine à Cnossos
Delphes : 1) Edward Dodwell, *Le Mont Parnasse* 2) John Collier, *Prêtresse de Delphes*
Étolie : Theodoor Boeyermans, *Méléagre tuant le sanglier de Calydon*
Lacédémone : Jean-Jacques Lagrenée, *Hélène reconnaissant Télémaque, fils d'Ulysse*
Lemnos : Luca Giordano, *La forge de Vulcain*
Lesbos : Sophie Anderson, *La Chanson*
Phrygie : Hugues Taraval, *Le Festin donné aux dieux par Tantale*
Thessalie : Jean-Baptiste Regnault, *L'éducation donnée à Achille par le centaure Chiron*
Thrace : Luca Giordano, *Hercule jette Diomède en pâture à ses cavales*
Troie : Sydney Herbert, *Paysage de fantaisie avec cheval de Troie*

Images des avantages

Agilité du daim : vase grec British Museum Vases B609, coureurs, amphore panathénaïque provenant de Bengasi en Libye
Ami des bêtes : Briton Rivière, *Androclès et le lion*
Amis haut placés : Louvre K127, Jason rapportant la toison à Pélidas, cratère en calice apulien, peintre des Enfers, 330-224 av. J.-C.
Artiste : Munich Schoen 80, Muse sur l'Hélicon jouant de la phorminx, lécythe attique, v. 440-430 av. J.-C.

Images des avantages (suite)

Athlète : Athlète sautant avec l'aide de poids, vase à figure rouges, Boston 01.8020
Attirant : Jacques-Louis David, *Les adieux de Télémaque et d'Eucharis*
Bibliothèque savante : Louvre CA2220, Muse lisant un papyrus, lécythe attique béotien, 435-425 av. J.-C.
Colosse : Héraklès combattant le lion de Némée, Philadelphia L-64-185
Don pour les langues : vase grec Berlin F 2538, Thémis et Egée, kylix antique, 440-430 avant J.-C., peintre de Kodros
Érudit : vase grec Louvre G 417 n2, Hermès, Oedipe et le Sphinx, peintre de Ménélas
Enfant des plaines : Károly Brocky, *Cérès et Triptolème*
Enfant des rues : Gustave Boulanger, *La promenade sur la voie des tombeaux à Pompéi*
Habitudes sylvestres : Arnold Böcklin, *Germanen auf Eberjagd*
Intrépide : combat d'Héraclès contre Géryon, amphore chalcidienne à figures noires trouvée à Vulci, v.540 av. J.-C., Paris, Bibliothèque nationale de France
Laboratoire fourni : John William Waterhouse, *Circé*
Magie des Anciens : vase grec Cleveland Museum of Art 1991.1, cratère à calice italiote de Lucanie, v. 400 av. J.-C., Peintre de Policoro
Montagnard : John Martin, *Le Barde*
Ouille fine : John William Waterhouse, *Faune jouant de la flûte*
Peau dure : vase grec Museo Archeologico Nazionale Jatta 1501, mort de Talos, Kastor et Pollux, Médée, cratère à volutes attique à figures rouges, 420-400 av. J.-C., Peintre de Talos
Pied marin : Munich 2044, coupe de Dionysos, kylix attique, Exechias, v. 340 av. J.-C., Staatliche Antikensammlungen
Pisteur des marais : vase grec Malibu 83.AE.346, Héraklès combattant l'hydre de Lerne
Résistance à la magie : vase grec British Museum 1843,1103.31 Cat Vases E 440 Ulysse et les Sirènes, stamnos attique trouvé à Vulci, 475-470 av. J.-C., peintre des Sirènes
Roi de l'évasion : Léon Glaize, *Samson déchirant ses liens*
Savant : vase grec Berlin F 2285, école
Sentir la magie : vase grec Berlin F 2549 Altes Museum Antikensammlung Joueur de yoyo, médaillon d'un kylix att, v. 440 av. J.-C.



Crédits des images

Images des avantages (suite de la suite)

Tigre des neiges : vase grec Louvre F341, Héraclès et Apollon, se disputant le trépied, oenochoé attique, v. 520 av. J.-C.

Tireur puissant : vase grec Berlin F 2588, face A, Ulysse tirant à l'arc sur les prétendants de Pénélope

Vigilant : vase grec Metropolitan Museum of Art 09.221.43, Athéna et sa chouette, lécythe attique, 490-480 av. J.-C., attrib. peintre de Brygos

Vocation protectrice : Léon Cogniet, *Metabus, roi des Volsques*

Images des désavantages

Addiction : William Bouguereau, *Bacchante*

Âgé : Franz Dietrich, *Œdipe et Antigone*

Ambition : attribué à Sandrart et Troppa, *Laomedon refusant leur salaire à Poseidon et Apollon*

Amour-propre excessif : Henri Serrur, *Ajax*

Arrogant : William Rainey, *Alexandre et Diogène*, illustration pour *Parallel Lives for Boys and Girls*

Aveugle : William Bouguereau, *Homère et son guide*

Bigleux : Ambroglio Lorenzetti, *Allégorie du mauvais gouvernement* (détail)

Bouseux : John William Waterhouse, *Diogène*

Georg von Osen, *Oden som vandringsman (Odin l'errant)*

Chétif : António Manuel Da Fonseca, *Énée sauvant son père Anchise dans l'incendie de Troie*

Crédule : Arthur Hacker, *La Sirène*

Cupide : Gaston Bussière, *Hélène de Troie*

Images des désavantages (suite)

Curieux : John William Waterhouse, *Pandora*

Deux mains gauches : Gustave Moreau, *La chimère*

Distrait : Joseph Coomans, *Aspasie*

Dur d'oreille : Jacob Van Campen, *Mercur, Argos et Io*

Fanfaron : Vincenzo Camuccini, *Ptolémée Philadelphie à la bibliothèque d'Alexandrie*

Foie jaune : Annibale Carracci, *Le Cyclope Polyphème*

Gars de la ville : Georges Rochegrosse, *Salammbô, défilé des centurions*

Gourmandise : Joachim von Sandrart, *Ulysse et Nausicaa*

Impétueux : Arnold Böcklin, *Combat de centaures*

Inadapté à la chaleur : Herbert James Draper, *Halcyone*

Inadapté au froid : Thomas Cole, *Prométhée enchaîné*

Incrédulité : John William Waterhouse, *Cléopâtre*

Incapable de mentir : Jean-François de Troy, *Allégorie du Temps dévoilant la Vérité*

Indigne de confiance : Johannes Moreelse, *Démocrite, le philosophe rieur*

Inquiétant : Franz von Stuck, *Tillia Durieux en Circé*

Lent à la détente : Alexandre Cabanel, *Oreste*

Lubrique : William Trübner, *Satyre et centaures*

Malchanceux : vase grec 16545, Jason, le serpent et Athéna, coupe de Douris, Vatican

Malédiction d'une divinité : William-Adolphe Bouguereau, *Les Remords*

Marin d'eau douce : Delacroix, *La mer de Galilée*

Mauvaise réputation : Etienne-Jean Delécluze, *L'empereur Auguste reprochant sa trahison à Cinna*

Méfiance envers la sorcellerie : John William Waterhouse, *Jason et Médée*

Muet : Pierre-Auguste Cot, *Portrait d'une fille*

Non-combattant : José Echenagusia Errazquin, *Samson et Dalila*

Obsession : Léon Cogniet, *Briséis rendue à Achille découvre dans sa tente le corps de Patrocle*

Passion pour la chasse : Pierre Paul Rubens, *Diane chasseresse et ses nymphes*

Pataud : Jacques-Louis David, *Le combat de Minerve contre Mars*

Phobie : Alexandre Cabanel, *La nymphe Écho*

Poltron : Annibale Carracci, *Le cyclope Polyphème* (détail)

Repoussant : Salvador Rosa, *La Sorcière*

Sans gloire : Lawrence Alma-Tadema, *Une prêtresse d'Apollon*



Crédits des images

Images des désavantages (suite)

Signe distinctif : Maria Marsal, *Vieil homme dénudé au soleil*
Soiffard : Bernhard Rode, *Une bacchante*
Souffreteux : Fox Madox Brown, *Le rêve de Sardanapale*
Superstitious : John William Waterhouse, *The Magic Circle*
Taciturne : Nathaniel Jocelyn, *Portrait de Sengbe Pieh (Joseph Cinqué)*
Traqué : Giovanni Silvagni, *Étéocle et Polynice*

Enfance et famille : Johann Tischbein, *Les adieux d'Hector à Andromaque*

Attributs, carrières et points d'héroïsme : John Singer Sargent, *Hercules*
Attributs : vase grec Berlin 8953, Amazone fuyant, kylix attique d'Euphronios, vers 510-500 av. J.-C., Staatliche
Attributs de combat : vase grec Louvre E669 (collection Campana), Achille guettant Troïlos ou Cadmos contre dragon, coupe laconienne, v. 550-540 av. J.-C.
Choisir les carrières :

Images des carrières

Aède : 1) vase grec MMA 06.1021.188 Musicien avec lyre barbitos et plectre, kylix attique, Peintre de la Docimasie, vers 480 av. J.-C. 2) Sophie Anderson, *La Chanson Barbare* : Victor Vasnetsov, *L'âge de pierre*
Chasseur / Chasseresse : Orazio Gentileschi, *Diane chasseresse*
Dresseur / Dresseuse : Frederick Stuart Church, *Black Orchid (Orchidée noire)*
Esclave : vase grec Oxford Ashmolean Museum AN 1972-268, pélikè attique, garçon esclave portant du mobilier, vase provenant de Gela, V^e siècle av. J.-C.
Espion / Espionne : vase grec Louvre CA 1802, lécythe montrant Dolon
Fermier / Fermière : vase grec British Museum BM 1837-0609-42, récolte des olives, Peinte d'Antiménès, Vulci, vers 520 av. J.-C.

Images des carrières (suite)

Forgeron / Forgeronne : Luca Giordano, *La Forge de Vulcain* (détail)
Invocateur / Invocatrice : Salvador Rosa, *La Sorcière*
Magicienne : Valentine Cameron Prinsep, *Medea the Sorceress (Médée la sorcière)*
Marchand / Marchande : Henryk Siemiradzki, *Le Vendeur d'amphores*
Marin : Howard Davie, *Les Symplogades*, illustration pour *Les Héros* de Kingsley
Médecin : Énée soigné par lapyx, fresque de Pompéi, vers 45-79 apr. J.-C.
Mendiant : Joachim von Sandrart, *Ulysse et Nausicaa*
Noble : 1) Nathaniel Dance-Holland, *La Rencontre entre Didon et Énée*, détail d'Énée (détouré et retourné horizontalement) 2) Francisco Caucig, *Socrate et Diotime*, détail de Diotime (détourée)
Ouvrier : Lawrence Alma-Tadema, *Sculpteurs de la Rome antique*
Prêtre / Prêtresse : Lawrence Alma-Tadema, *Une prêtresse d'Apollon* (détourée)
Roi / Reine : Herbert Schmalz, *Dernier regard de la reine Zénobie sur Palmyre*
Scribe : Lawrence Alma-Tadema, *Joseph intendant des greniers de Pharaon*
Soldat : vase grec Louvre E669 (collection Campana), Achille guettant Troïlos ou Cadmos contre le dragon, coupe laconienne, vers 550-540 av. J.-C.
Voleur / Voleuse : Ubaldo Gandolfi, *Mercure sur le point de décapiter Argus*

Pages « Les armes » et « Les armures et boucliers » : dessins par Pierre Cuvelier

Page « l'équipement : suite » : Dante Gabriel Rossetti, *Pandora*

Page « Vous êtes parés... » : Auguste Leloir, *Homère*

Toutes les images représentent des œuvres passées dans le domaine public.
La grande majorité provient de Wikimedia Commons.
<https://commons.wikimedia.org>



Crédits

Conception et textes : Nicola Z.

Adaptation avec images sous licences compatibles et ajout de quelques options : Pierre C.

Un grand merci à Nicola Z. pour m'avoir envoyé cette aide de jeu qui lui a réclamé un travail énorme !

Kosmos est un jeu de rôle amateur créé et écrit par Pierre « Eunostos » Cuvelier depuis 2005.
Kosmos est © Pierre Cuvelier

Cette version de *Kosmos* utilise un noyau de règles basé sur le jeu de rôle *Barbarians of Lemuria, Mythic Edition* de Simon Washbourne, © Beyond Belief Games.

Les termes techniques français et les renvois aux numéros de page font référence à la version française de la *Mythic Edition : Barbarians of Lemuria, le jeu de rôle de Sword & Sorcery*, parue aux éditions Ludospherik en 2016.

