

Antika - création de personnage

CARACTÉRISTIQUES (P. 56)

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

7 points à répartir (1 minimum, 4 maximum) entre :

- **Soma** : force, constitution, résistance physique, rage, colère et passions.
- **Sophos** : connaissance, sagesse, intelligence, raison, vertu morale et maîtrise des désirs.
- **Symbiose** : empathie, éloquence, connaissance de l'autre, de l'esprit humain, des règles et de l'étiquette

Elles peuvent être modifiées par des avantages, des défauts, la race ou l'âge. Elles peuvent ainsi dépasser le maximum.

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

- **Points de vie** : Soma × 10
- **Ubris** (déferlement de la rage et de la colère, lié au divin) : Soma ÷ 2 (arrondi au supérieur)
- **Aristeia** (capacité de concentration et d'efficacité, lié à l'humain) : Sophos ÷ 2 (arrondi au supérieur)

ASCENDANCE DIVINE (P. 59)

En *italique* : informations tirées du supplément « Les argonautes ».

L'ascendance divine donne accès à :

- un couple de **pouvoirs** à choisir (un pouvoir normal et un de démesure)
- des **avantages** et des **désavantages** :
 - autant de points pour l'un que pour l'autre
 - maximum **10** points d'avantages (et -10 de défauts)
 - impossible de prendre plusieurs fois le même avantage ou désavantage
 - impossible de prendre un défaut qui amène une caractéristique primaire en dessous de 1

AVANTAGES ET DÉFAUTS COMMUNS

Tout le monde a accès aux avantages et défauts communs.

Avantages communs (coût)	Désavantages communs (coût)
Demi-Dieu (6) : carac +2, 2 comp à 5 Cousinade (1) : choix parmi tous Animal familial (1)	Maudit (-6) Persécution divine (-6) Secret honteux (-2) Phobie (-2) : malus de -1 à -3

DIEUX MAJEURS

Dieu (couple de pouvoirs à choisir)	Avantages (coût)	Désavantages (coût)	Carrières (* : dépense 1 point d'Ubris)
Aphrodite (Charme d'Aphrodite + Changement de sexe)	Jeunesse éternelle (5) : Symbiose +1 Séducteur (4) : Séduction 5 Aura apaisante (3) : interactions +3 Beauté divine (2) : Séduction, Persuasion, Diplomatie +2 Aura de fertilité (1)	Malédiction d'Aphrodite (-5) : combat au D5 Dépendance au sexe (-3) : -3 ½ j Faiblesse amoureuse (-2) Harcelé (-2) Cœur d'artichaut (-1)	Artisan : Baiser de jalousie Artiste : Domination d'Aphrodite Bâtisseur : havre de paix Combattant : Inspiration d'Éros Érudit : entremetteur Politicien* : Apaiser les foules Religieux : Voyageur : Première impression

Dieu (couple de pouvoirs à choisir)	Avantages (coût)	Désavantages (coût)	Carrières (* : dépense 1 point d'Ubris)
Apollon (Toucher d'Asclépios + Résurrection d'Asclépios) (Flèche d'Apollon + Malédiction d'Apollon) (Chat de courage + Colère d'Apollon)	Centaure (5/-5) Imposition des mains (4) : 5 PV/j Don du soigneur (4) : Médecine 4 Archer divin (4) : Arme (Arcs) 5 Don de prophétie (3) : Divination 1 Intuitif (3) : double vue Œil de l'archer (2) : Arme (Arcs) +2 Beauté divine (2) : Séduction, Persuasion, Diplomatie +2 Main de l'artiste (1) : Arts lyriques +2	Centaure (5/-5) Poète maudit (-4) : Arts lyriques réussi => 1 Némésis Aura pestilentielle (-3) : porteur sain Amour sans lendemain (-2) Insensible (-2) : Sensibilité -3	Artisan : Aveuglement d'Hélios Artiste : Chant d'Orphée Bâtitteur : civiliser Combattant : Aura d'Hélios Érudit : Toucher d'Asclépios Politicien* : Don de réconciliation Religieux : Voyageur* : Le joueur de flûte
Arès Paralyse de Phobos + Frénésie de Bia	Force des Titans (5) : Soma +1 Guerrier d'Arès (4) : 1 comp. martiale à 5 Appel du sang (4) : dmg x 2, 1/j Chef de groupe (3) : Commandement 1 et +3 Charme sauvage (2) : Séduction, Persuasion, Intimidation +2 Lame d'acier (2) arme dégâts +2, EC -1	Haï d'Athéna (-5) Odieux (-5) : Symbiose -1 Furie sanguinaire (-4) : Ubris +2 Malédiction d'Aphrodite (-3) Ripsaspis (-3) Drogué du combat (-2) Impuissant (-2) Douillet (-1) Versatile (-1) Avidité (-1)	Artisan : Flammes de Prométhée Artiste : Cri de Deimos Bâtitteur : casernes Combattant : Danse de guerre Érudit : maître d'arme Politicien* : Haranguer les foules Religieux : Voyageur : Inspiration d'Até
Artémis (Flèche d'Artémis + Colère d'Artémis) (Grande Traque + Malédiction de Circé) (Appel d'Artémis + Appel de la Nature)	Centaure (5/-5) Métamorphose animale (4) Sauvage (3) : Survie, Pistage, Vigilance 2 Familier (3) Œil de l'archère (3) : Arme (Arc) +3 Vision nocturne (2) Langage animal (2) Entraînement avancé (2) : +5 niv. Compétences physiques Pas du forestier (1)	Lycanthrope (-6) Mère ingrate (-6) Centaure (5/-5) Agoraphobe (-3) : -2 à -5 en ville Lunaire (-3) Déteste le sexe opposé (-2) Vengeance (-1) Âgé (-1) : +2D10 + 10 ans	Artisan : Protec° élément. Artiste : Langage de Gaïa Bâtitteur : zones naturelles Combattant : Flèche empoisonnée d'Artémis Érudit : Langage de Gaïa Politicien : Destructeur de communautés Religieux : Voyageur* : Passage sans trace
Athéna Égide d'Athéna + Regard de la Méduse	Génie (5) Ophidien (5/-5) Maître Chiron (4) : +10 niv. comp. Héroïsme (3) : Aristeia +2 Intuitif (3) : double vue Étudiant (2) : +5 niv. comp. savantes Rusé (2) : relance jet qd ruse Combat du juste (1) : +1 cause juste, -3 injuste	Haï d'Arès (-5) Ophidien (5/-5) Mère ingrate (-6) Muet (-3) : -5 qd parole Marque d'Erichthonios (-3) Combat l'ignorance (-2) Bon samaritain (-2) Jaloux (-2) Curiosité maladive (-1) Descendant de Ripsaspis (-1) Hautain (-1)	Artisan : Bouclier d'Hécate Artiste : Voile d'Harpocrates Bâtitteur : fortifications Combattant : Souffle de Disnomya Érudit : plan sans accros Politicien : Béni d'Athéna Religieux : Voyageur : Érudit
Déméter (Croissance de Déméter + Fertilité du printemps) (Hiver de Déméter + Fertilité du printemps)	Humeur saisonnière (5) Jardinier divin (4) : Agriculture 5 Main verte (4) : Agriculture, Épos des plantes 3 Immunité aux poisons végétaux (4) Initié aux mystères d'Éleusis (3) : Réseau +1 Langage des plantes (2) Pas de la nature (1) Aura de fertilité (1)	En conflit avec Hadès (-5) Mildiou (-3) Recherché (-3) Sauvage (-3) : -3 dans grand cité Lent (-1)	Artisan : Langage de Gaïa Artiste : pousse rapide Bâtitteur : fermes Combattant : Stérilité de l'hiver Érudit : Politicien : Langage de Gaïa Religieux : Mystères d'Éleusis Voyageur : Appel d'une dryade

Dieu (couple de pouvoirs à choisir)	Avantages (coût)	Désavantages (coût)	Carrières (* : dépense 1 point d'Ubris)
Dionysos Folie de Dionysos + Appel des Ménades	Satyre ou Silène (5/-5) Sage (5) : Sophos +1 Masque d'oubli (4) Sociable (4) : interaction +2 Don d'oracle (3) : Divination 1 Boute-en-train (2) Résistance à l'alcool (1) : JS poisons +1	Satyre ou Silène (5/-5) Simple d'esprit (-5) : Sophos -1 Cornu (-5) : Symbiose -1 Fou (-4) : 2 personnalités Accro aux vices (-3) Ivrogne (-2) Folie furieuse (-2) : Ubris +1 Oubli (-1)	Artisan : Masques de Dyonisos Artiste : Musique lancinante de Pan Bâtitseur : lupanars Combattant : Folie furieuse de Phonoï Érudit : MJ répond 1 question Politicien* : Tergiversation Religieux : Voyageur* : créature mythique
Hadès (Plaie béante de Thanatos + Ciseau des Moires) (Pestilence de Cerbère + Brume d'Hadès) (Serveur d'Hadès + Ouverture des portes des Enfers)	Invisibilité (4) : 1/j Fils à papa (4) Persuasion vs morts-vivants Richesse (3) : 10 000 oa Sans Peur (3) : Aristeia +1, Ubris +1 Noble naissance (1) Héritage (1) : 2 000 of	Détesté par Déméter (-5) Aveugle (-4) : -5 qd vue Mort (-3) : interaction -2 Aura d'épouvante (-3) : interaction -5 sauf Intimidation et Persuasion Mauvais œil (-3) Morbide (-2) : -1 Némésis qd suicide Être de la nuit (-1) : Soleil -1 Avidité (-1)	Artisan : Invisibilité d'Hadès Artiste : Chant des Limbes Bâtitseur : nécropoles Combattant : +5PV / mort Érudit : Vision d'Hadès Politicien* : Intimidation infernale Religieux : Voyageur : Voyageur éthéré
Hécate Sorcier + Bouclier d'Hécate	Archimage (5) : Ubris +5 Difforme (5/-5) : Soma -1 Satyre, Centaure ou Ophidien (5/-5) Défiguré (4/-4) : Symbiose -2 Magie innée (4) : Occultisme 5 Prédisposition hermétique (4) : Occultisme, Résistance 3 Résistance à la magie (4) : Résistance 5 Don de prophétie (3) : Divination 1 Sortilège étendu (3) : effet sort x 2 Parchemin (1) : +1 sort	Difforme (5/-5) : Soma -1 Satyre, Centaure ou Ophidien (5/-5) Défiguré (4/-4) : Symbiose -2 Lunaire (-3) : jour -2D Incendie (-3) : pas de sort, Parchemin coûte 2 Aura d'épouvante (-3) : -5 en société Être de la nuit (-1) : Soleil -1	Artisan : absorption Ubris Artiste : Détection magie Bâtitseur : tour inaccessible Combattant : Serviteur d'Hécate Érudit : max. = Sophos+1 Politicien : Ensorcelant Religieux : Occul. ou Théo. Voyageur : 1 sort/j ss Némésis
Héphaïstos (Affûtage d'Héphaïstos + Pluie de feu d'Héphaïstos) (Forgeron divin + Forge du Destin)	Cyclope (5) : borgne, Soma +2 Artisan divin (4) : 1 artisanat 5 Contrôle des flammes (4) Équipement d'Héphaïstos (3) : +3 Création de feu (2) Immunisé au feu (2)	Nabot (-5) : Soma -1 Bossu (-5) : Symbiose -1 Pied-bot (-3) : ac° phys. -3 Vulnérabilité au froid (-2) : -3 Mal aimé (-1) : Persuasion, Séduction, Marchandage -3 Maladroit (-1) : précision -2	Artisan : Toile d'Héphaïstos Artiste : Maîtrise des feux Bâtitseur : souterrains Combattant : Poigne de Prométhée Érudit : Feu des forges d'Héphaïstos Politicien : Grand intendant Religieux : Voyageur* : Déplacement du mineur
Héra (Puissance divine + Appel de la descendance d'Échidné) (Puissance divine + Plume d'Héra)	Centaure (5/-5) Lait d'Héra (5) : ne vieillit pas Sociable (4) : interaction +2 Contacts (3) : Réseau +1 Beauté divine (2) : Séduction, Persuasion, Politique ou Diplomatie +2 Rusé (2) : relance jet qd ruse Noble naissance (1)	Mère ingrate (-6) Centaure (5/-5) Haï de Zeus (-5) Intrigant (-3) Arrogant (-2) Secret honteux (-2) Curiosité maladive (-1) Hautain (-1)	Artisan : Serment d'Horkos Artiste : mariages Bâtitseur : autel Combattant : Aveuglement d'Héra Érudit : ragots Politicien : orateur Religieux : appel à Héra Voyageur : Vision de Nyx

Dieu (couple de pouvoirs à choisir)	Avantages (coût)	Désavantages (coût)	Carrières (* : dépense 1 point d'Ubris)
Hermès Vitesse d'Hermès + Cambriolage divin	Archimage (5) : Ubris +5 Difforme (5/-5) : Soma -1 Génie (5) : Sophos +1 Satyre ou Silène (5/-5) Attaque furtive (4) : pas d'armure Défiguré (4/-4) : Symbiose -2 Prédisposition hermétique (4) : Occultisme, Résistance 3 Voleur divin (4) : Discrétion, vol à la tire 4 Contacts (3) : Réseau +1 Don de prophétie (3) : Divination 1 Sortilège étendu (3) : effet sort × 2 Beau parleur (2) : Persuasion, Diplomatie, Marchandage +2 Ambidextre (1) Parchemin (1) : +1 sort Rusé (1) : quand ruse, relance 1 jet	Difforme (5/-5) : Soma -1 Satyre ou Silène (5/-5) Défiguré (4/-4) : Symbiose -2 Démonologue (-4) Incendie (-3) : pas de sort, Parchemin coûte 2 Recherché (-3) Kleptomane (-2) Menteur (-2) : -5 qd parole en jeu Fainéant (-1) Piètre équipement (-1) : 2D10 au lieu de 1D100	Artisan : Ailes d'Icare Artiste : Métamorphose Bâtisseur : cour des miracles Combattant : tjs initiative Érudit : Aptitude hermétique Politicien* : Manipulateur Religieux : Voyageur* : discrétion absolue
Poséidon (Brouillard de Poséidon + Séisme de Poséidon) (Force des eaux + Appel de Céto)	Force des Titans (5) : Soma +1 Armure d'écailles (5) : corps +3PA Régénération aquatique (4) : 1 PV/tr dans l'eau Loup de mer (4) : Navigation 5 Respiration de Poséidon (4) : respire sous l'eau Richesse (3) : 10 000 oa Nageur (3) : Natation 4 Communication aquatique (2) Bravoure (2) : Aristeia +1 Noble naissance (1)	Héritage du Minotaure (-4) : cornes (dmg +3, interaction -3) Soif inextinguible (-3) : -1D Mal de Terre (-2) : tests Soma -1 Borgne (-2) : qd vue -3 Esclave (-2) Obèse (-1) : Endurance -2 Colère imprévisible (-1)	Artisan : Respiration de Poséidon Artiste : Chant des sirènes Bâtisseur : artisans de la mer Combattant : immunité armes tranchantes Érudit : comp. +1 niv. Politicien : Bouche déséchée Religieux : Voyageur : Souffle d'Éole
Zeus Foudre de Zeus + Colère de Zeus	Hercule (5) : Soma +1 Maître Chiron (4) : +10 niv. comp. Don de prophétie (3) : Divination 1 Chef de groupe (3) : Commandement +3 niveaux Force herculéenne (3) : 1/j Intuitif (3) : double vue Hors limite (3) : Ubris +2 Noble naissance (1)	Haï par Héra (-5) Coureur de jupons (-3) Arrogant (-2) Mendiant (-1) Allégeance (-1)	Artisan : foudre Artiste : Splendeur de Zeus Bâtisseur : ville Combattant : Puissance divine Érudit : convaincre Politicien* : Impose le respect Religieux : Voyageur : Hôte divin

* : Satyre ou Silène

DIEUX MINEURS

Les descendants des dieux mineurs sont décrits dans le supplément « Les argonautes » à partir de la page 18.

Dieu (couple de pouvoirs à choisir)	Avantages (coût)	Désavantages (coût)	Carrières
<p>Bia : Force d'Atlas + Frénésie de Bia Cratos : Puissance divine+ Frénésie de Bia Niké : Protection de Niké + la victoire Zélos : Chant de courage + Second souffle</p>	<p>Force incarnée (5) : Soma +1 Guerrier d'Arès (4) : 1 comp. martiale à 5 Force de la victoire (4) : récup. 1 Aristeia si victoire Chef de groupe (3) : Commandement 1, et +3 Duelliste (2) : adv. de duel à -1D Vitalité (2) : +Soma PV Bagarreur (2) : Pugilat 2 Champion olympique (1) : Réseau +1 niv.</p>	<p>Furie sanguinaire (-4) : +2 Ubris Force facile (-4) : Soma +1 ou à 1 La victoire à tous prix (-3) Conquêtes irrépissibles (-3) Tyran (-3) Victoire déloyale (-2) : Némésis +1 qd victoire déloyale</p>	<p>Artisan : insuffler Aristeia Artiste : encouragement Bâtitteur : stades Combattant : Intimidation Érudit : adv. -1D d'initiative Politicien : Détection de la vérité Religieux : +Zeus +Athéna Voyageur : Voix de la victoire</p>
<p>Éole Souffle d'Éole + Colère de Poséidon</p>	<p>Sociable (4) : interaction +2 Loup de mer (4) : Navigation 5 Intuitif (3) : Double vue Naufreurs (3/-3) : 10 000 oa Rusé (2) : relance jet qd ruse Météorologue (1) : test Estimation FD 4+</p>	<p>Naufreurs (3/-3) : vengeance Esclave (-2) Naufagé (-2) : sans bien Bon samaritain (-2) Secret honteux (-2) Versatile (-1) Âgé (-1) : +2D10 + 10 ans Colère imprévisible (-1)</p>	<p>Artisan : Souffle d'Éole ou Lance de Borée Artiste : Ailes d'Icare Bâtitteur : navire unique Combattant : Lance de Borée Érudit : écoute conversations Politicien : porte voix Religieux : +Poséidon Voyageur : Contrôler les vents</p>
<p>Fleuves Achéloos, Alphée : Modification de taille + Métamorphose Styx : Armure du Styx + Transmutation de l'eau du Styx Léthé : Ténèbres d'Érebos + Oubli de Léthé</p>	<p>Ophidien (5/-5) Régénération aquatique (4) : +1PV/tr Armure d'écailles (4) : corps +2PA Sourcier (3) : Survie 3 Nageur (3) : Natation 5 Eau vive (3) : Aristeia +1 Respiration de Poséidon (3) : 10 min Communication aquatique (2)</p>	<p>Ophidien (5/-5) Desséché (-5) : -4/8PV/h Corne de faiblesse (-4) Soif inextinguible (-3) : -1D Eau croupie (-2) Versatile (-1) Méandres (-1) : interac° -1D</p>	<p>Artisan : Contrôle de l'eau Artiste : Chant des sirènes Bâtitteur : paradis Combattant : noyer Érudit : séparer les eaux Politicien : Flot de paroles Religieux : +Poséidon Voyageur : Respire sous l'eau</p>
<p>Harpocratès Voile d'Harpocratès + Parole d'Harpocratès</p>	<p>Discret (4) : Discrétion 5 Aura apaisante (3) : interaction +3 Égyptien (2) : Parler et lire +1 niv. Méditation silencieuse (2) : Aristeia +1 pdt durée de méditation</p>	<p>Muet (-3) : -5 qd parole Étranger (-1) : interaction -1 Curiosité malative (-1) Oubli (-1) : absences Confident (-1)</p>	<p>Artisan : Voile d'Harpocratès Artiste : silence en scène Bâtitteur : havre de paix Combattant : tueur silencieux Érudit : question au MJ Politicien : adv extinc° voix Religieux : +Apollon Voyageur :</p>
<p>Dieux marins Protée, Triton, Britomartis Brouillard de Poséidon + Colère de Poséidon</p>	<p>Régénération aquatique (4) : +1PV/tr dans l'eau Armure d'écailles (4) : corps +2PA Loup de mer (4) : Navigation 5 Respiration de Poséidon (3) : 10 min Nageur (3) : Natation 5 Naufreurs (3/-3) : 10 000 oa Communication aquatique (2) Bravoure (2) Aristeia +1</p>	<p>Desséché (-5) : -4/8PV/h Corne de faiblesse (-4) Naufreurs (3/-3) : vengeance Soif inextinguible (-3) : -1D Mal de terre (-2) : -2 Esclave (-2) Naufagé (-2) : sans bien Eau salée (-2) Colère imprévisible (-1)</p>	<p>Artisan : Respiration de Poséidon Artiste : Métamorphose Bâtitteur : île Combattant : noyer Érudit : Langage de Gaïa Politicien : Persuasion +1D Religieux : +Poséidon Voyageur : Courant marin</p>

Dieu (couple de pouvoirs à choisir)	Avantages (coût)	Désavantages (coût)	Carrières
Dieux médecins Asclépios, Paion, Panacée, Hygie, Iasô Toucher d'Asclépios + Résurrection d'Asclépios	Soins intensifs (5) : soins × 2 Imposition des mains (4) : 5PV/j Don de soigneur (4) : Médecine 5 Maître Chiron (4) : +10 niv. comp. Herboriste (4) : Épos des plantes et Alchimie 3 Aura de salubrité (3) : soins +1D Mithridate (2) : immunité à 1 poison Réputé (2) : Réseau +1 niv. Vacciné (2) : immunité maladies	Ire de Zeus (-5) Poursuivi (-3) Aura pestilentielle (-3) : porteur sain Secret honteux (-2) Ermite (-1) : Réseau -1 niv.	Artisan : Transmutation de pierre en chair Artiste : Illusion de vie Bâtitteur : écoles de médecine Combattant : Purge d'Asclépios Érudit : Médecine +5 Politicien : Religieux : +Apollon Voyageur : Immunisé aux maladies
Muses, heures, kaharites, etc. Appel d'une nymphe ou Chant de courage + Inspiration d'Éros	Ancêtre (spécial) : avantage autre dieu Jeunesse éternelle (5) : Symbiose +1 Maître Chiron (4) : +10 niv. comp. Muses (4) : 2 comp. (liste) à 6 Pygmalion (3) Corne d'abondance (3) : 5 000 of+ Beauté divine (2) : Séduction, Persuasion, Diplomatie +2 Aura de fertilité (1)	Ancêtre (spécial) : défaut autre dieu Sauvage (-3) : -2 à -5 en ville Mécène (-3) Monomaniaque (-2) Jaloux (-2) Curiosité malative (-1) Confident (-1) Lent (-1)	Artisan : Illusion de vie Artiste : Chant d'Orphée Bâtitteur : amphithéâtres Combattant : Chant des sirènes Érudit : Sophos diff. -1 niv. Politicien : Oubli de Léthé Religieux : +autre dieu Voyageur : Abondance de biens
Pan Musique lancinante de Pan + Folie de Dyonisos	Satyre (4/-4) Séducteur (4) : Séduction +5 Sauvage (-3) : -2 à -5 en ville Musicien (3) : Arts Lyriques 3 Intuitif (3) : Double vue Rusé (2) : relance jet qd ruse Charme sauvage (2) : Séduction, Persuasion, Intimidation +2 Beau parleur (2) : Persuasion, Diplomatie, Marchandage +2 Langage animal (2) Boute-en-train (2) Résistance à l'alcool (1) : JS poisons +1 Pas du forestier (1)	Hai d'apollon (-5) Cornu (-5) : Symbiose -1 Satyre (4/-4) Accoutumé aux vices (-3) Sauvage (-3) : -2 à -5 en ville Coureur de jupons (-3) Dépendance au sexe (-3) Folie furieuse (-2) : Ubris +1 Amour sans lendemain (-2) Faiblesse amoureuse (-2) Harcelé (-2) Jaloux (-2) Fainéant (-1) Curiosité malative (-1) Cœur d'artichaut (-1)	Artisan : Baiser de jalousie ou Inspiration d'Éros Artiste : Chant d'Orphée Bâtitteur : cavernes Combattant : Appel des satyres Érudit : relance JS magie et séduction Politicien : Manipulateur Religieux : +Dionysos Voyageur : Orientation innée
Perséphone Croissance de Déméter + Stérilité de l'hiver Ploutos Croissance de Déméter + Abondance de biens	Jeunesse éternelle (5) : Symbiose +1 Humeur saisonnière (5) Jardinier divin (4) : Agriculture 5 Mains vertes (4) : Agriculture et Épos des plantes 3 Intuitif (3) : Double vue Sans peur (3) : Aristesia +1, Ubris +1 Initié aux mystères d'Éleusis (3) : Réseau +1 Langage des plantes (2) Aura de fertilité (1) Héritage (1) : +2 000 of	En conflit avec Hadès (-5) Mildiou (-3) Harcelé (-2) Saisonnalité (-1)	Artisan : Abondance de biens ou Fertilité du printemps ou Stérilité de l'hiver Artiste : pousse rapide Bâtitteur : fermes Combattant : Hiver de Déméter Érudit : Politicien : Langage de Gaïa Religieux : +Déméter Voyageur : Contrôle de Cerbère ou Provisions de Ploutos

Dieu (couple de pouvoirs à choisir)	Avantages (coût)	Désavantages (coût)	Carrières
Deimos Cri de Deimos + mettre en déroute Phobos Paralysie de Phobos + mettre en déroute	Force des Titans (5) : Soma +1 Guerrier d'Arès (4) : 1 comp. martiale à 5 Sans peur (3) : Aristesia +1, Ubris +1 Intimidant (3) : Intimidation 3 Charme sauvage (2) : Séduction, Persuasion, Intimidation +2	Furie sanguinaire (4-) : Ubris +2 Ripsaspis (-3) : déserteur Effrayant (-2) Aura phobique (-2) Paranoïaque (-2) Oiseau de mauvais augure (-1)	Artisan : Aura d'effroi Artiste : Chant de dérouté Bâtitteur : havre terrifiant Combattant : Aura de peur Érudit : repérer phobies Politicien : tyran Religieux : +Arès Voyageur :

RACES

Centaure : +1 point de caractéristique (max. Soma 5, Symbiose 3). 2 compétences d'interaction et 2 compétences savantes à 1.

Ophidien : +1 point de caractéristique (max. Sophos 5, Symbiose 3). 2 compétences physiques et 2 compétences savantes à 1.

Satyre : +1 point de caractéristique (max. Symbiose 5, Sophos 3). 2 compétences d'interaction et 2 compétences savantes à 1.

Silène : +1 point de caractéristique (max. Sophos 5, Soma 3). 2 compétences d'interaction et 2 compétences savantes à 1.

ORIGINE DU PERSONNAGE (P. 26)

À choisir avant la carrière. Avoir la possibilité de prendre deux fois une compétence autorise de l'avoir au niveau 2.

GRÈCE ACHÉENNE

Compétences pour tous les Achéens : Parler grec et Navigation (hommes) ou Artisanat (femmes).

Région	Cité / îles (Dieu protecteur)	Exemples de noms	Compétences (niveau 1)
Argolide	Mycènes (Héra) : capitale. Ville commerçante riche et prospère. Architecture crétoise. Hommes forts et bien nourris.	Acrisios, Inachos, Phoronée, Atrée, Agamemnon, Pausanias, Argurios, Banoclès	Athlétisme, Diplomatie, Endurance, Marchandage
	Argos (Héra) : ancienne capitale. Port et chantier naval réputé. Ville agricole.	Danaos, Argos, Pheidon, Io, Aristomachos, Belos, Téménos	Agriculture, Artisanat Charpentier, Épos des créatures fabuleuses, Épos des animaux
	Épidaure (Asclépios) : haut lieu de la médecine. Jeux tous les 3 ans.	Timothéos, Polyclète, Hyppocrate	Alchimie, Épos des plantes, Médecine, Sensibilité
	Tirynthe (Héra) : cité culturelle.	Protéos, Eurysthée	4 parmi : Diplomatie, Épos de la mythologie, Marchandage, Persuasion, Théologie
Laconie	Sparte (Ares, Héra) : femmes même droit que les hommes. Meilleurs guerriers.	Lacédémone, Téménos, Hyllos, Sphodrias, Cresphontès, Aristodème, Épaminondas, Pélopidas, Léonidas, Thalétas, Terpandre, Stésichore, Critias, Agésilas, Lysandre	4 parmi: Armes (au choix), Bouclier, Commandement, Esquive, Pugilat, Stratégie
Arcadie	Petites villes sans pouvoir central (Déméter, Dionysos, Pan) : lieu sauvage et bucolique. Sacrifices humains aux dieux et cannibales (Lycanthropie). Expert du corps à corps.	Arcas, Dioclès, Stymphalos, Lycurgue, aristocrate, Épaminondas	4 parmi : Épos des animaux, Épos des créatures fabuleuses, Pugilat, Survie, Vigilance
Messénie	Pylos (Apollon) : sans muraille.	Tyrtée, Pausanias, Polydore, Sicyone, Nestor	Commandement, Épos de la géographie, Natation, (Navigation ou Artisanat)

Région	Cité / Îles (Dieu protecteur)	Exemples de noms	Compétences (niveau 1)
Achaïe	Patras (Artémis) : coalition de sept villages sans rempart. Sacrifie à Artémis une jeune personne chaque année.	Égialée, Cassandre	Arme de jet, Arme perforante, Athlétisme, Bouclier
	Araxos : palais royal. Bonnes lances.		
Élide	Elis (Séléné, Artémis) : organise les jeux olympiques (participants hébergés à Pyrgos).	Pausanias, Phidias, Léonidas, Léocharès, Olympis, amyntas	Athlétisme, Épos us et coutumes, Marchandage, Théologie
	Olympie (Zeus, Héra, Kronos) : sanctuaire. Lieu des JO.		
Corinthie	Corinthe (Aphrodite, Poséidon) : riche carrefour commercial. Courtisanes sacrées.	Oryphas, Pline, Strabon	Diplomatie, Marchandage, Séduction, Vigilance
Attique	Athènes (Athéna) : centre culturel, politique et artistique. Mines d'argent.	Thucydide, Périclès, Thémistocle, Solon, Socrate, Denys, Platon	4 parmi : Artisanat, Arts lyriques, Comédie / Danse, Diplomatie, Ingénierie, Lire / Écrire grec, Marchandage, Navigation, Persuasion, Politique, Théologie
	Éleusis (Déméter) : Initiation éphèbes.		
Eubée	Chalcis (Arès et Apollon) : armes de bronze, miel et huile d'olive. Guerriers ardents aux cheveux longs.	Strabon, Conon, Aristote, Dioclès, Lycophron, Isée	Agriculture, Artisanat forge, Épos des animaux, Ingénierie
Béotie	Thèbes (Héraclès et Dionysos) : rivalité constante avec Athènes.	Corrine, Hésiode, Pindare, Pronomios, Myron, Phryné, Pélopidas, Plutarque, Épaninondas, Œdipe, Sémélé, Iolaos, Actéon, Amphion, Nyctée, Lycos, Laïos, Labdacos, Xanthos, Pline, Pausanias	4 parmi : Artisanat, Art lyrique, Comédie/Danse, Diplomatie, Ingénierie, Lire et Écrire Grec, Marchandage, Persuasion et Théologie
	Orchomène (Kharites) : capitale. Souvent en conflit avec Thèbes. Race légendaire résistante.		Arme (au choix), Athlétisme 2, Endurance 2
Étolie	Delphes (Apollon, Dionysos) : Oracle de la Pythie. Centre du monde grec. Jeux pythiques. Haut lieu de pèlerinage.	Plutarque, Lysandre, Miltiade, Tydée, Méléagre, Oinons, Oénée, Amphiaros, Atalante	4 parmi : Arme (arc), Divination, Esquive, Épos de la géographie, Natation, Théologie, Sensibilité
	Calydon (Artémis) : cité fortifiée au milieu d'oliviers.		
Îles Ioniennes	Céphallène : construction navale et élevage.	Télémaque, Pénélope, Odysseus, Phéax, Philoxène, Sappho, Phaon, Artémise, Antinoos, Eurymakhos, Polybos, Leiôkritos	Agriculture, Artisanat Charpentier, Épos des animaux, Natation
	Ithaque : vignes et oliviers.		Agriculture, Artisanat, Épos de la géographie, Natation
	Corfou : vignes, oliviers et céréales.		Agriculture, Artisanat, Esquive, Natation
	Paxos (Poséidon) : pêche.		Navigation, Épos de la géographie, Pièges, Survie
	Leucade : lentilles.		Agriculture, Natation, Pièges, Survie
	Cythère (Aphrodite) : lieu de naissance d'Aphrodite.		Épos de la géographie, Natation, Séduction, Sensibilité
Épire	Dodone (Zeus, Dionée) : plus ancien oracle. Chiens de guerre et guerriers molosses.	Agaristé, Clithène, Hagios, Preuménia, Timarété, Nicandra	4 parmi : Agriculture, Arme (au choix), Divination, Dressage, Épos des animaux, Sensibilité
Thessalie	Œchalie : médecins, guérisseur et grands centaures.	Cyrène, Pausanias, Eurytos, Iole, Créphylos	Alchimie, Épos des plantes, Médecine et une au choix
	Thaumacie : archers émérites.		Arme (arc), Commandement et deux au choix
	Phthie (Thétis) : Myrmidons.		Arme tranchante, Arme perforante, Bouclier, Commandement

CRÈTE

Cité / Îles (Dieu protecteur)	Exemples de noms	Compétences (niveau 1)
Knossos, Phaestos, Gortyne, Massara (Héra, Apollon) : carrefour commercial. Agriculteurs, orfèvres et métallurgistes reconnus. Tauromachie.	Ariane, Glaucos, Catrée, Androgée, Deucalion, Acallis, Xénodice, Miléto, Atymnios, Phèdre, Pasiphaé, Eurymédon, Euxanthios, Dexithéa, Néphalion, Chrysés, Paria, Philaos	Navigation, Marchandage, Parler grec. 3 parmi : Agriculture, Artisanat, Athlétisme, Dressage, Épos de la géographie, Ingénierie, Lire / Écrire grec, Parler barbare ou égyptien

CYCLADES ET ÎLES ÉGÉENNES

Compétences pour tous les peuples de cette région : Parler grec et Navigation.

Cité / Îles (Dieu protecteur)	Exemples de noms	Compétences (niveau 1)
Délos (Apollon) : Temple avec une Sibylle, haut lieu de pèlerinage.	Pysistrate, Phœbus, Scopas, Événos,	Parler barbare ou égyptien, Pièges, Survie, Théologie
Syré (Apollon et Artémis) : paradis avec mise à mort par les dieux.	Polygnote, Archiloque,	Agriculture, Artisanat, Épos des plantes et une au choix (non martiale)
Paros (Déméter) : rivale de Naxos. Marbre.	Agésandros,	Agriculture, Artisanat, Ingénierie, Marchandage
Naxos (Dyonisos) : rivale de Paros. Marbre, émeri et vignes.	Diagoras, Cléobule, Dinocrate,	Agriculture, Artisanat, Ingénierie, Marchandage
Kythnos : cuivre	Macarée, Arion,	Artisanat forge, Ingénierie et deux au choix
Milos : outils en obsidienne pour tailler le marbre	Leschès, Colaeus	Artisanat, Marchandage, Parler barbare ou égyptien, Persuasion
Théra (Poséidon) : grand port de commerce. Tissage, métallurgie, poteries et céramiques.		Artisanat, Évaluation, Marchandage, Parler barbare ou égyptien
Rhodes (Hélios) : Trois villes (Lindos, Kamiros, lalysos). Commerce avec barbares (Égypte en particulier)		4 parmi : Diplomatie, Gestion de patrimoine, Marchandage, Natation, Politique

ARCHIPEL DU DODÉCANÈSE

Compétences pour tous les peuples de l'archipel : Parler grec et Navigation.

Cité / Îles (Dieu protecteur)	Exemples de noms	Compétences (niveau 1)
Kos : école de médecine réputée (Confrérie des Asclépiades)	Pysistrate, Phœbus, Scopas, Événos,	Agriculture, Épos des plantes, Médecine et Perception
Kalymnos : grotte aux Nymphes	Polygnote,	Épos de la géographie, Marchandage, Natation, Résistance
Nissiros : pierre ponce et sources d'eau chaude guérisseuses	Archiloque, Agésandros,	Fouille, Ingénierie, Médecine, Navigation
Lesbos : sources hydrothermales, vin, figes, bois, huile d'olive, parfums, légume et marbre bleu clair.	Diagoras, Cléobule, Dinocrate, Macarée, Arion,	Agriculture, Artisanat, Marchandage, Parler barbare ou égyptien
Chios : sources hydrothermales, vin, figes et résine.	Leschès, Colaeus	Agriculture, Artisanat, Marchandage, Parler barbare ou égyptien
Samos : importante flotte de guerre, laine, métallurgie, poteries rouges, artisanat d'art et bijoux.		4 parmi : Arme (au choix), Artisanat, Commandement, Marchandage, Natation, Navigation, Théologie
Thassos : mines d'or, de cuivre, de fer et de plomb. Marbre.		Alchimie, (Artisanat forge ou Artisanat), Ingénierie, Marchandage
Chypre (Aphrodite) : temple de prostitution obligatoire.		Artisanat charpentier, Séduction, Sensibilité, Théologie

TROADE ET SES ALLIÉS

Compétences pour tous les peuples de cette région : Parler barbare et Parler grec.

Région	Cité / Îles (Dieu protecteur)	Exemples de noms	Compétences (niveau 1)
Troade	Mysie : experts en corps à corps	Hector, Hénéé, Anchise, Ilias, Andromaque,	Arme (au choix), Politique, Pugilat, Séduction
	Larisse : experts en javelot	Polydamas, Hécube,	Arme de jet, Athlétisme, deux au choix

Région	Cité / Îles (Dieu protecteur)	Exemples de noms	Compétences (niveau 1)
	Zélé : peuple opulent et archers émérites	Hésione, Cassandre, Iliona, Polyxène, Troïmos, Chromis, Créüse, Ennome	Arme (arc), Marchandage, deux au choix
	Troie (Apollon, Aphrodite, Athéna) : grandes murailles. Carrefour commercial. Chevaux descendants de ceux de Zeus.		4 parmi : Artisanat, Conduite d'attelage, Dressage, Épos des animaux, Équitation, Marchandage
Phrygie	Ancien empire hittite (Déméter et Zeus)	Phorcys, Midas, Crésus, Ascagne, Godias	Dressage, Équitation, Marchandage, une au choix
Lydie	Routes commerciales. Experts en char de combat. Prostitution pour dot.	Gygès, Mylès, Manès, Ardyssos, Mocon	Conduite d'attelage, Dressage, Ingénierie, Marchandage
Lycie	Létôon : sanctuaire dédié à Létô (mère d'Apollon et d'Artémis). Vénèrent Zeus. Excellents archers.	Lycos, Glaucos	Arme (arc), Épos us et coutumes, Survie, Théologie
Dardanelles	Abydos, Sestos	Athamas, Acams, Phrixos, Néphélé, Archéloque	Arme (choix), Agriculture, Équitation, Épos des animaux
Percote	Riche et fertile. Cavaliers émérites.		
Thrace	Tribus Neuri . Belliqueux dresseurs de chevaux. Lycanthropes.	Piroos, Cæagre, Calliope, Orphée, Mérés, Spartacus	4 parmi : Agriculture, Artisanat forge, Dressage, Équitation, Marchandage, Théologie
	Péonie : capitale Bylazora. Archers émérites à arcs recourbés.		Arme (arc), Équitation, deux au choix
	Cicônes : capitale Ismara. Belliqueux.		Arme (choix), Esquive, Pugilat et Endurance
Lycaonie	Capitale Iconium . Pays riche.	Pandare, Lycaon	Arme (arc), Marchandage, deux au choix
Carie	Barbares. Comptoirs grecs : Millet, Halicarnasse.	Amphimaque, Nastès, Hérodote, Mausolée, Artémise	Marchandage, Navigation, Parler barbare, deux au choix
Ionie	Izmir : haut lieu de la philosophie. Riche arrière pays. Les ioniens ont colonisés Sparte.	Thalès, Anaximandre, Anaximène, Leucipe, Héraclite	4 parmi : Agriculture, Artisanat, Épos des animaux, Ingénierie, Navigation, Persuasion

AUTRES PEUPLES

Peuple	Informations générales	Exemples de noms	Compétences (niveau 1)
Amazones	Femmes guerrières (ou prêtresses ou guérisseuses) excellentes archères. Utilisent la hache au corps à corps. Servantes d'Artémis et descendantes d'Arès.	Hippolyte, Antiope, Penthésilé, Xéna, Malanippé	Arme (arc), Armes tranchante*2, Bouclier, Équitation, Parler barbare, Parler grec
Phéniciens	Vassale de l'Égypte. Tyr capitale commerciale. Cèdre du Liban. Quasi-monopole du commerce maritime. Parfois pirates.	Tarsis, Hannon, Ophir, Himilcon	Navigation, Marchandage, Parler barbare. 3 parmi : Artisanat charpentier, Épos de la géographie, Évaluation, Ingénierie, Lire et écrire barbare, Parler grec ou égyptien
Égyptiens	Thèbes capitale politique et religieuse. Pays très riche et agricole. Naucratis : seul comptoir grec.	Ramsès, Horep, Hatchepsout, Antef, Djeser	Parler égyptien, Théologie. 4 parmi : Agriculture, Artisanat, Équitation, Conduite d'attelage, Épos des animaux, Ingénierie, Lire et écrire hiéroglyphes, Marchandage, Médecine, Résistance, Occultisme
Éthiopiens	Aksoum : ville principale. Lieu de villégiature de l'Olympe. Or et éléphants. Longévité supérieure.		Parler égyptien, Arme de jet. 3 parmi : Agriculture, Artisanat, Athlétisme, Bouclier, Conduite d'attelage, Endurance, Survie

CARRIÈRES (P. 84)

Dans sa carrière, choisir 10 compétences à 1 dans le pack principal et le pack spécialisé, et 5 compétences dans le pack principal d'une autre carrière. L'érudit et le religieux se trouvent dans le supplément « Les argonautes ».

PACK PRINCIPAL

Artisan	Artiste	Bâisseur	Combattant	Érudit	Politicien	Religieux	Voyageur
Artisanat Arme (au choix) Endurance Épos de la mythologie Épos des plantes Évaluation Lire / Écrire Grec Marchandage Pièges Sensibilité	Athlétisme Diplomatie Discrétion Épos de la mythologie Équitation Esquive Fouiller Grimper Marchandage Parler (au choix) Persuasion Séduction Sensibilité	Artisanat (choix) Agriculture Arme (choix) Commander Diplomatie Épos des us & coutumes Évaluation Lire / Écrire (choix) Marchandage Persuasion Vigilance	Arme (au choix) Arme de jet (choix) Athlétisme Bouclier Discrétion Épos des animaux Équitation Fouille Intimidation Pièges Pistage Pugilat Vigilance	Artisanat (choix) Épos des animaux Épos de la géographie Épos des us & coutumes Évaluation Navigation Parler (au choix) Séduction Sensibilité Stratégie Théologie	Épos us/coutume Gestion patrimoine Intimidation Marchandage Parler (choix) Persuasion Politique Séduction Sensibilité Stratégie Théologie	Arme tranchante Arts lyriques Comédie / Danse Commandement Diplomatie Évaluation Intimidation Parler grec Persuasion Politique	Arme (choix) Conduite attelage Discrétion Endurance Épos de la géographie Épos de la mythologie Épos des animaux Épos des plantes Équitation Marchandage Navigation Pièges Pistage Politique Sensibilité Vigilance

PACK SPÉCIALISÉ

Artisan	Artiste	Bâisseur	Combattant	Érudit	Politicien	Religieux	Voyageur
Alchimie Artisanat forge Artisanat charpenterie Ingénierie Médecine Occultisme	Arts Lyriques Comédie / Danse Dressage Lire / Écrire (choix) Souplesse Vol à la tire	Divination * Gestion patrimoine Ingénierie Politique Réseau Théologie	Commander Conduite attelage Endurance Épos de la géographie Résistance Stratégie	Alchimie Épos de la mythologie Épos des créatures fabuleuses Épos des plantes Ingénierie Lire / écrire (choix) Médecine Occultisme Résistance	Commander Diplomatie Divination * Lire / Écrire (au choix) Occultisme Réseau Résistance	Divination * Épos de la mythologie Épos des us & coutumes Lire / écrire grec Réseau Résistance Sensibilité Théologie	Comédie/Danse Diplomatie Épos des us & coutumes Parler (au choix) Réseau Survie Vol à la tire

* : seulement si le personnage a l'avantage correspondant.

COMPÉTENCES (P. 93)

7 + Sophos points de compétences (PC) utilisables pour améliorer les compétences :

- Certains avantages et l'âge peuvent augmenter le nombre de PC.
- Ajouter gratuitement 1 niveau en Résistance.
- Score de base en Réseau = Symbiose.
- Ouverture d'une nouvelle compétence = 2 PC.
- 1 PC pour 1 niveau (niveau maximum 4) pour les compétences déjà ouvertes.

AUTRES

ÂGE

- 14 - 35 ans : création standard
- 36 - 45 ans : -1 point caractéristique et +20 PC pour les compétences
- 46 - 55 ans : -1 point caractéristique et +20 PC pour les compétences (cumulatif)
- etc.

Si plus de 35 ans, recalculer les PV, l'Ubris et l'Aristeia.

PETIT PÉCULE

Obelos de fer : $1D100 \times (\text{Symbiose} + \text{Sophos} + \text{Gestion patrimoine}) + \text{âge} \times 10$

Équipement : pages 125 à 136

ENCOMBREMENT

Encombrement autorisé : $\text{Soma} \times 10 + \text{Endurance}$

Chaque point d'encombrement (PE) dépassant l'encombrement autorisé donne un modificateur de -1 sur tous les jets de compétence dépendant de la Soma.

HISTORIQUE

En fonction de l'historique du personnage, le MJ peut accorder +2, +1 et -1 niveaux dans des compétences et accorder un objet en relation avec l'historique.

MOIRA (P. 101)

La moira est le destin funeste du héros. Le tableau ci-après n'est qu'une aide, le joueur et le MJ peuvent inventer.

1. Le joueur choisit le lieu ou le moment ou l'action ou les conséquences (un seul) de la moira de son personnage.
2. Le joueur choisit la deuxième colonne qui lui sera connue. On tire au hasard.
3. Le MJ choisit le reste.

	LIEU	MOMENT	ACTION	CONSÉQUENCES
1	Champ de bataille (passé, présent ou avenir)	Une nuit sans Lune	Étouffé / écrasé / noyé / empoisonné / brûlé...	Le silence à jamais tu connaîtras
2	Au milieu d'une clairière, d'une forêt ou de champs	Au lever d'une Lune rouge	Par amour, trahison, jalousie d'une femme, d'un homme, etc.	L'honneur tu oublieras
3	Sur un fleuve ou la mer	L'obscurité en plein midi (éclipse, grotte, etc.)	Par l'arme d'un proche (meurtre, accident, etc.)	Le sable scellera ton destin
4	Dans une ville (préciser ou non)	Sous un Soleil de plomb (ou statue en plomb du Soleil)	Lors d'une chasse (meurtre, accident, etc.)	La désolation tu connaîtras
5	Dans un palais ou dans sa maison	Au chant du coq (un matin ?)	Par une flèche, une épée, un épieu, etc.	La solitude te perdra
6	Dans un temple (dieu ? lieu ?)	Au crépuscule	Par la folie d'un homme, d'un roi, etc.	Ton cœur te trahira
7	Loin de sa patrie, en... (lieu à préciser)	Au zénith du Soleil	Par la magie d'un dieu	La noirceur tu redécouvriras
8	Sous terre (grotte, enfer, etc.)	Sous les étoiles	En tant qu'esclave, serviteur, roi, général, etc.	En fuite tu seras
9	En montagne	Lors de jeux olympiques ou funèbres	Ta foi tu renieras / après avoir trahi	Un exil tu connaîtras
10	Sur le sable (désert, plage)	Lors d'une fête religieuse ou privée ou d'un mariage	Dans la pauvreté ou l'opulence	La mort tu verras
11		Lors d'un grand voyage	Après un parricide / matricide / infanticide (le sien ou un autre)	
12		En sauvant sa patrie ou sa famille	Par suicide dans un accès de folie	

UTILISATION DES POINTS D'EXPÉRIENCE (P. 105)

COMPÉTENCES ET CARACTÉRISTIQUES

Niveau à atteindre	Compétence	Caractéristique
1	3	-
2	2	20
3	3	30
4	4	40
5	10	100
6	12, + 1 point de Némésis	120, + 1 point de Némésis
7+	Niveau × 2, +1 point de Némésis	Niveau × 20, + 1 point de Némésis

SORTS

Chaque sort : 2 x PM en PC + temps en mois de recherche et d'apprentissage (en semaine avec un maître ou un parchemin)