

# RHAPSODIES



JEU DE ROLES DANS LE MONDE  
DES LEGENDES ANTIQUES

Univers pour le système **SYNAPSE**

v. 1.4

D-signed ©2000-2006

## Mentions légales

Dans le respect des lois concernant la propriété intellectuelle, les règles et le texte sont ma propriété exclusive et ne peuvent être reproduits, diffusés et/ou utilisés en dehors d'un cadre strictement privé sans autorisation écrite explicite de ma part.

## Crédits artistiques et photographiques

Les images présentées demeurent la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et sont utilisées sans but lucratif ni volonté d'enfreindre les lois sur la propriété intellectuelle et artistique.

➤image de couverture : "Ajax portant le cadavre d'Achille", détail de la anse du vase François retrouvé à Chiusi (Italie), œuvre du potier Ergotimos et du peintre Clitias, VIème s. av. J.-C.

➤MILLER F., 300.

➤Concept art *Myth II*, 1998, Bungie Studios

➤Concept art *The Elder Scrolls® – Morrowind* © 1993-2003 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls is a registered trademark of ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.

RHAPSODIE n. f. (du grec *rhapsôdia*, récitation d'un poème) : dans l'Antiquité, poème contenant un épisode épique spécialement emprunté aux poèmes homériques.

## Livre I : DES HEROS

« CHANTE, DEESSE, LA COLERE DU PELEIDE ACHILLE, PERNICIEUSE COLERE QUI VALUT AUX ACHEENS D'INNOMBRABLES MALHEURS, PRECIPITA CHEZ HADES LES AMES GENEREUSES D'UNE FOULE DE HEROS, ET FIT DE LEUR CORPS LA PROIE DES CHIENS ET DE TOUS LES OISEAUX... »

HOMERE, *ILIAD*E, CHANT PREMIER.

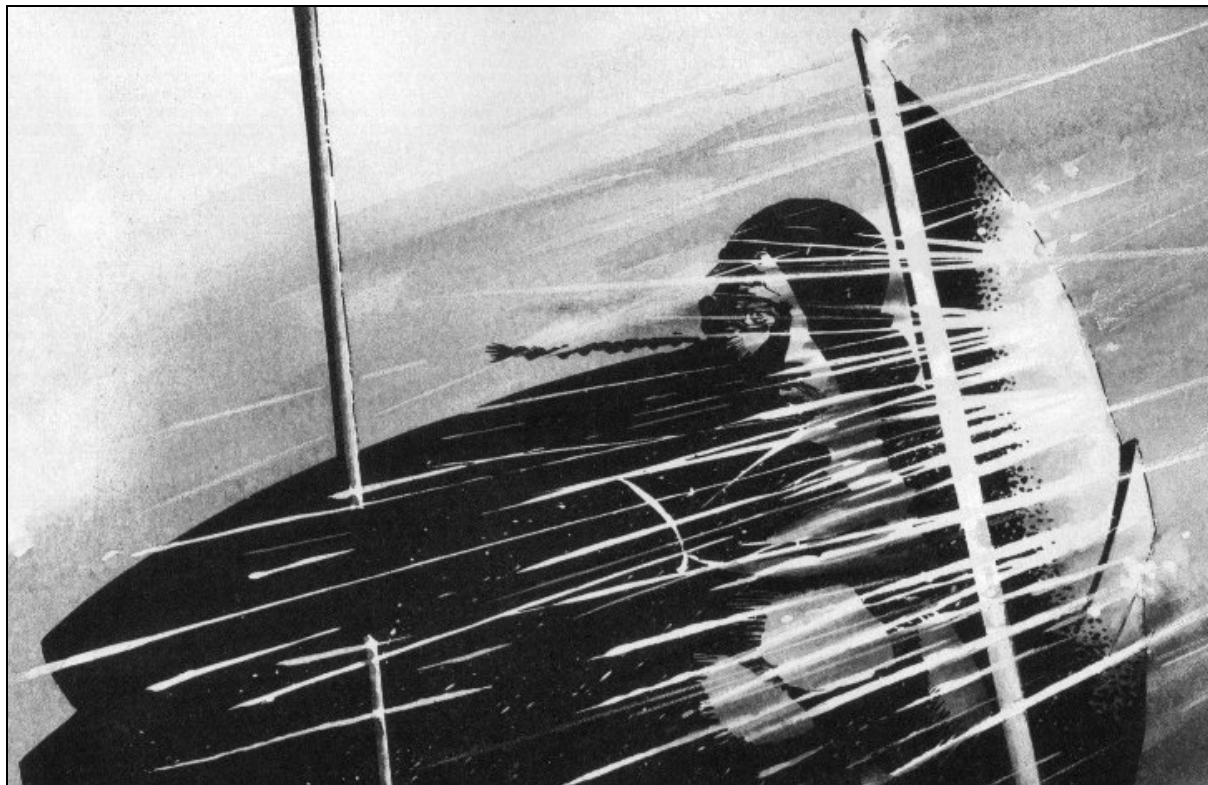
QUI N'A JAMAIS REVE DE SUIVRE LA LYRE DU POETE AVEUGLE ET DE MARCHER SUR LES TRACES DES GRANDS HEROS DE L'*ILIAD*E ET DE L'*ODYSSEE* COMME L'AVENTUREUX ULYSSE OU LE DIVIN ACHILLE, IMPETUEUX FRUIT DES AMOURS D'UN MORTEL ET DE LA NYMPHE THETIS ?

QUI N'A JAMAIS LOUE LA BRAVOURE LEGENDAIRE DES FIERs GUERRIERS DEFENDANT JUSQU'AU DERNIER HOMME LA PORTE D'UNE CITE OU UN DEFILE FACE A DES ARMEES INNOMBRABLES ?

QUI N'A JAMAIS VOULU ETRE AUX COTES DES CONQUERANTS DE L'ANTIQUITE ET GRAVER SON NOM EN LETTRES D'OR DANS LE MARBRE DE L'ETERNITE ?

LAISSEZ-VOUS TRANSPORTER EN DES AGES LOINTAINS ET TROUBLES, DES TEMPS MECONNUS QUI SONT DES PLUS PROPICES AUX MYTHES ET AUX GRANDES EPOPEES HEROÏQUES...

**RHAPSODIES** EST UN JEU DE ROLES QUI VOUS PERMET D'INCARNER UN AVENTURIER (OU UNE AVENTURIERE) DANS LE MONDE DES LEGENDES ANTIQUES.



# LES PERSONNAGES

## NOM, SEXE, TAILLE ET POIDS

**Nom** : Les joueurs sont libres de choisir le nom de leur personnage. Le nom est naturellement influencé par le sexe et la région dont est originaire le personnage.

Les noms grecs sont souvent suivis de la région ou de la cité d'origine (Denys d'Alexandrie, Denys d'Halicarnasse, Hippocrate de Kos, etc.), ce qui permet distinguer des individus portant le même.

La plupart des noms antiques sont aussi porteurs de sens et accompagnés par un surnom renvoyant à un trait de caractère ou à un trait physique marquant. Achille, le héros de l'*Illiade*, est surnommé Achille « aux pieds agiles » et le nom d'Atalante, la vierge guerrière accompagnant les Argonautes, signifie « résolue ». On peut également citer Démétrios Poliorcète, « le preneur de ville » ou encore Antigone Monophtalmos c'est-à-dire « Antigone le Borgne », lesquels furent deux généraux d'Alexandre le Grand.

**Noms masculins** : Abas, Abdéros, Acaste, Achille, Acrisios, Actabos, Actor, Adanos, Admète, Aeétès, Aegeus, Aeson, Agamède, Agamemnon, Agathoclès, Agésilas, Agis, Ajax, Alcinoos, Alexandre, Aloée, Amphiarao, Anaxagore, Ancée, Anchise, Antigone, Antinoos, Antipatros, Anytos, Apollodore, Apollonios, Aristophane, Arcésilas, Architas, Argos, Arménos, Ascalaphos, Asclépios, Astérion, Atalle, Atrée, Augias, Apsyrtos, Bellerophon, Bias, Boutès, Cadmos, Calais, Calchas, Callisthène, Canthos, Cassandre, Caphauros, Castor, Céphée, Chrysaor, Chrysès, Chrysis, Cléon, Comètes, Conon, Coronos, Cratère, Créon, Cytisoros, Danaos, Dascylos, Dédale, Deion, Déiphobe, Démétrios, Démocrite, Démosthène, Denys, Deucalion, Diodore, Diomède, Dolon, Doukétios, Echétos, Echion, Egisthe, Endymion, Enarété, Enée, Epaminondas, Ephialtes, Epitadeus, Erechthe, Erginos, Eschyle, Eumène, Eunomos, Euphémios, Euritos, Euryale, Eurydamas, Eurygies, Eurymédon, Eurypylos, Eurysacès, Eurysténès, Garanos, Gérion, Glaucos, Gordios, Gouneus, Hagnias, Hector, Heraclès, Héphaestion, Hipparque, Hippocrate, Hylos, Hypérénor, Idas, Idmon, Idoménée, Iolaos, Ioxos, Iphiclès, Iphicrate, Iphimédon, Iphitos, Iros, Isandros, Isée, Isocrate, Jason, Képhalos, Laërte, Léandre, Léonidas, Léontophonos, Leucos, Licymnios, Lycastos, Lychaon, Lycomède, Lyncée, Lysandre, Lysias, Lysimaque, Machaon, Marmaranax, Médéios, Méléagre, Ménélas, Miltiade, Minos, Mopsos, Nauplios, Nélée, Néoptolème, Néphalion, Nyctée, Oreste, Oedipe, Oïlée, Orphée, Palaemon, Palamède, Parménide, Pâris, Pausanias, Perdiccas, Periclès, Pélée, Pélidas, Pélops, Pénéleos, Périclyménos, Phaléros, Phanos, Philippe, Philoctète, Philoktémon, Philolaos, Phinée, Phormion, Phorbas, Phrynichos, Pirithoos, Plithène, Poas, Polémarque, Pollux, Poltys, Polymède, Polymnestor, Polyphème, Polyphidès, Proétos, Promachos, Protésilas, Prylis, Ptérélas, Pyrrhos, Rhadamante, Sarpédos, Scamandre, Sicalos, Sirménide, Sisyphe, Socrate, Sophocle, Sosipolis, Sphaeros, Sthénélos, Syléos, Talthybios, Tanaïs, Tantale, Terpandre, Télamon, Télégonos, Télémaque, Téléstès, Thersandre, Thésée, Thrasimède, Thucydide, Thyeste, Timoléon, Tiphys, Tirésias, Tisaménos, Titias, Tlépolème, Triops, Triptolémios, Troilos, Tydée, Tyrtée, Ulysse, Xénophon, Xouthos, Zétès.

**Noms féminins** : Acco, Admète, Adrastéia, Adréa, Aedon, Aegialé, Aganippé, Aglaéa, Alcèste, Alcmène, Althaia, Amphinomé, Anastasia, Andromaque, Andromède, Angitia, Anthéa, Antinéa, Antiopé, Aréné, Arné, Arété, Aspasie, Astarte, Astra, Astydanie, Atalante, Briarée, Briséis, Britomartis, Calé, Calliope, Callirrhoé, Cassandra, Cercysera, Chalcipé, Charis, Chlora, Chryséis, Circée, Cléo, Cléola, Cléopâtre, Cléothéra, Clytemnestre, Coré, Danaé, Déidanie, Déjanire, Demonassa, Didon, Dryopée, Echidna, Electre, Erato, Europe, Euristhée, Euryméduse, Eurynassa, Euryphaessa, Euterpe, Evadnné, Harpalycé, Hécélé, Hécube, Hélène, Hémithéa, Hermione, Hersé, Hestia, Hésione, Hippodanie, Hippolyté, Hippo, Iliona, Ino, Io, Iphigénie, Iphimédie, Kara, Kora, Koryne, Lachésis, Laconé, Lampado, Léda, Léo, Lydia,

*Lysianassa, Lyssippé, Marpessa, Méda, Médée, Mélanippé, Mélissa, Méropé, Molioné, Myrina, Nausicaa, Nicostraté, Oenone, Olympe, Omphale, Pandora, Pasiphaé, Pélopie, Pénélope, Penthésilée, Perséphone, Phèdre, Philomèle, Philyra, Polhymnie, Polyphémé, Polyxène, Procné, Sap(p)ho, Scarphé, Stéropé, Terpsichore, Thalie, Urana, Zeuxippe.*

**Note :** La plupart des noms d'origine grecque ont un suffixe en « -os », en « -as » ou en « -es » pour les noms masculins et en « -a », en « -ie » voire en « -é » pour leurs équivalents féminins.

**Sexe :** La détermination du sexe du personnage est laissée à l'entière liberté du joueur qui peut choisir d'incarner un héros ou une héroïne dans ce monde mythique où les redoutables amazones et les puissantes magiciennes côtoient les guerriers intrépides.

Le sexe influe sur les composantes FORCE et AGILITE. Si vous incarnez un personnage masculin, vous retiendrez le résultat du dé le plus fort pour votre FORCE et, si vous incarnez un personnage féminin, le dé le plus fort pour votre AGILITE.

**Taille et poids :** La taille et le poids sont fonction de la FORCE de l'individu, du sexe et de sa corpulence (laquelle est laissée à l'appréciation du joueur).

Bien qu'il n'existe aucune règle de calcul parfaite, le tableau ci-après donne une idée de la taille et du poids du personnage en fonction de sa FORCE et de son sexe. La corpulence du personnage étant à sa discrétion, le joueur reste libre de faire varier ces caractéristiques de 10 cm, en plus ou en moins, ou de 10 kg en fonction de la corpulence de son personnage (grand et maigre ou, au contraire, petit et trapu).

FORCE	TAILLE (EN M.)		POIDS (EN KG)	
	HOMME	FEMME	HOMME	FEMME
1-3	1.30-1.60m.	1.20-1.40m.	30-60	20-40
4-6	1.60-1.80m.	1.40-1.60m.	60-80	40-60
7-10	1.80-2.00m.	1.60-1.80m.	80-100	60-80
+ 2	+ 1 à 5 cm	+1 à 5 cm	+5 kg	+5 kg

Les autres détails physiques comme, par exemple, la couleur des cheveux, des yeux ou le teint de peau (mat, pâle, etc.) sont déterminés par le joueur.

## LES COMPOSANTES

De manière à être le plus en accord avec le caractère héroïque propre à la Grèce homérique et au monde antique, le système de création des personnages présente quelques particularités par rapport aux règles de base de **SYNAPSE**.

La **FORCE** mesure non seulement la force physique mais aussi la constitution et la résistance de votre personnage. Plus votre FORCE est élevée, plus votre personnage sera endurant, capable de frapper fort ou de soulever des charges importantes.

L'**AGILITE** correspond à l'adresse manuelle et physique du personnage, à ses réflexes. Une AGILITE faible indique que le personnage est maladroit alors qu'une AGILITE élevée renvoie à une grande adresse et des réflexes aiguisés.

Le **SENS** reflète non seulement la qualité des cinq sens (la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher) du personnage mais aussi son instinct et son sens de l'observation. Un SENS faible signifie que le personnage évolue comme coupé de son environnement ce qui peut s'expliquer par une défaillance de l'un ou de plusieurs de ces sens. En revanche, un personnage dont le SENS est particulièrement élevé est quelqu'un

dont les perceptions sont aiguës et qui dispose d'une sorte de 6<sup>ème</sup> sens dépassant les cinq sens « normaux ».

La **METIS** représente l'intelligence, la ruse, l'ingéniosité et la volonté que le personnage peut mettre en œuvre pour arriver à ses fins. Ulysse d'Ithaque, héros rusé et déterminé, est l'exemple parfait du héros ayant un très haut score en METIS. Un personnage dont la METIS est faible n'est pas forcément un imbécile (l'intelligence du joueur prime sur toute donnée chiffrée) mais quelqu'un de peu porté sur l'abstrait, aux pensées confuses et brouillonnes donc facile à bernier ou influencer.

L'**EMPATHIE** correspond à la force de caractère du personnage, à son charme et à son magnétisme « naturel ». Un personnage avec une forte EMPATHIE est quelqu'un ayant un charisme certain alors qu'une EMPATHIE faible renverra à un caractère instable, irascible, à un individu peu capable de se rendre sympathique.

Les composantes sont déterminées en lançant 2D10 et en effectuant la moyenne des deux dés.

Les doubles sont relancés et on additionnera les résultats obtenus (c'est ce que signifie le signe « ➤ »). Le score d'une composante pourra donc être égal ou même supérieur à 10 ce qui indiquera un don particulier, inné, un signe de la bienveillance des Dieux.

Les joueurs doivent garder en mémoire les résultats des dés et surtout les composantes pour lesquelles ils ont obtenu des doubles en indiquant chaque double par un «Δ» (la lettre Delta de l'alphabet grec) sur la fiche d'incarnation.

Avoir une composante supérieure ou égale à 10 procure un certain nombre d'avantages, en particulier si le personnage aspire à être initié aux arts mystiques et à pratiquer la magie (voir Livre III).

Les joueurs peuvent choisir de favoriser une de leurs composantes. Pour la composante choisie, seul le résultat du dé le plus élevé sera pris en compte. En revanche, avantager une composante se fait au détriment d'une autre pour laquelle seul le dé le plus faible sera pris en compte.

*Exemple : Un joueur tire un personnage. Il commence par la composante FORCE. Comme il incarne un personnage masculin, le joueur retiendra le résultat du dé le plus fort pour cette composante. Il lance les dés et obtient « 49 » (soit un score de 9) et « 77 ». A ce stade, il peut choisir de garder le score du premier jet (soit 9) ou tenter la relance car il a obtenu un double. Il relance et, les dieux lui souriant, il obtient « 96 ». Son score de FORCE sera donc de 16 («7» pour le premier jet de dés auquel on ajoute «9», le résultat du dé le plus fort du second jet) ce qui fera de lui un redoutable colosse aux muscles d'acier.*

Les personnages étant appelé(e)s à une destinée héroïque, chacune des composantes sera tirée deux fois et seul le résultat le plus élevé sera pris en compte.

## LES EXTENSIONS

Les Extensions sont semblables à celles décrites dans les règles de base même si quelques noms ont été changés pour mieux coller à l'esprit des légendes antiques. Les fractions sont arrondies à l'entier INFÉRIEUR.

**La Santé (Snt)** score représente la quantité de dommages que le personnage peut subir avant de mourir ou de perdre connaissance. Le score de Santé est initialement égal à celui de la composante FORCE mais peut augmenter au cours des aventures du personnage. Pour les objets inanimés, non vivants, on parlera de Structure (Str).

**La Défense (Dfs)** représente la capacité du personnage à se mettre hors d'atteinte, à esquiver les attaques, ses réflexes de combat, etc. La Défense est initialement égale à la moyenne du SENS et de l'AGILITE du personnage. Il s'agit de l'une des caractéristiques les plus importantes pour des héros ayant de grandes « chances » de se trouver au beau milieu de furieux combats épiques.

**La Vitesse (Vts)** correspond simplement de la vitesse à laquelle se déplace le personnage exprimée en mètres par Cycle (ou, ce qui revient à peu près au même, en km/h). La vitesse est égale à la moyenne entre la FORCE et l'AGILITE du personnage.

**La Psyché (Psy)** reflète la santé mentale de votre personnage. Cette extension est appelée à évoluer en particulier si le personnage doit faire face à la peur, à des manifestations du Surnaturel, etc. Cette extension est initialement égale à la moyenne des scores de METIS et d'EMPATHIE du personnage.

**Les Energies (Enr)** représentent toute la force de la Destinée du personnage, sa puissance mystique, ses énergies intérieures mais aussi la faveur des Dieux dont il dispose. C'est ce que les Grecs appellent la « Tyché », du nom de la déesse du Destin.

Le score initial d'un personnage est égal à la moyenne entre la plus forte et la plus faible de ses composantes. Avec les aventures, ce score sera amené à évoluer, les personnages pouvant gagner ou dépenser leurs Energies en vue d'accomplir leur destinée.

Les Energies du personnage sont directement liées aux Dieux. L'une des caractéristique des héros et des héroïnes est de bénéficier de la bienveillance des Dieux et de pouvoir demander leur aide lorsqu'ils en ont besoin (voir ci-après).

## LES POINTS DE CREATION

Le personnage dispose également de points de création qu'il peut utiliser pour développer ses Affinités mais aussi augmenter ses composantes ou même recevoir des dons des Dieux (voir ci-après).

Pour déterminer le nombre de points de création dont dispose le personnage, on lancera 2D10 dont on fera la moyenne, les doubles seront relancés.

Si le personnage n'a obtenu aucun double lorsqu'il a généré ses composantes, il retiendra le résultat du dé le plus élevé pour ses points de création.

Comme pour les composantes, le nombre de points de création dont dispose le personnage sera tiré deux fois, le joueur conservant le résultat le plus élevé.

Les points de création peuvent être utilisés pour augmenter les caractéristiques du personnage : chaque point de création dépensé apporte un point supplémentaire. La seule restriction est qu'une composante pour laquelle les dés ont donné un score inférieur à 10 ne peut normalement pas être augmentée au-dessus de 10, même en dépensant des points de création. En revanche, si le score de départ est supérieur ou égal à 10, le joueur peut librement l'augmenter.

Les points de création peuvent également être dépensés pour obtenir des faveurs des Dieux, ce que l'on appellera des Dons (voir « Dieux et Héros » et le Livre III).

## LES AFFINITES

Les affinités représentent les aptitudes naturelles du personnage dans différents domaines : celui des Arts, du Combat, de l'Humain, de la Nature et du Savoir.

Les joueurs lancent 1D3 pour chacune des affinités de leur personnage qui aura donc des scores de base variant entre 0 et 3.

Chaque affinité est tirée 2 fois, le personnage héritant du score le plus élevé.

### Arts

Le terme recouvre un vaste domaine car il s'agit non seulement des aptitudes manuelles et du sens pratique mais aussi de la sensibilité esthétique du personnage.

A l'image du dieu Héphaïstos, difforme et raillé par les autres divinités de l'Olympe, l'artisan est souvent méprisé. Toutefois, en dépit de ce dédain des élites pour le travail manuel, un artisan habile est toujours respecté en particulier s'il maîtrise un art complexe comme, par exemple, celui de la forge. Dans le monde antique, l'artiste est loué pour son habileté et, par nature, les frontières entre l'artisanat et l'art sont des plus floues.

### **Combat**

Il s'agit de l'affinité du personnages avec les armes et le combat sous toutes ses formes ainsi que son esprit tactique. La plupart des héros légendaires sont des grands guerriers.

### **Humain**

Il s'agit des aptitudes de l'individu à établir des relations avec autrui et à se comporter en société, son sens de la diplomatie et ses capacités de persuasion et de séduction.

### **Nature**

Il s'agit non seulement de l'affinité du personnage avec le milieu naturel et ses composantes comme la faune et la flore mais aussi des capacités « naturelles » du personnage : chasser, pister, se cacher, se mouvoir discrètement, etc.

### **Savoir**

Il s'agit de l'érudition et des connaissances générales du personnage.

Les points de création peuvent ensuite être répartis entre chacune des cinq affinités pour augmenter le (DgM). Chaque point de création dépensé apporte 1 point supplémentaire. Le score dans une Affinité ne peut toutefois pas excéder 5.

## **DIEUX ET HEROS**

### **ENERGIES & DESTINEE**

Les grands héros sont, par nature, des protégés par les Dieux. Dans le monde antique, les hommes craignent et respectent tous les Dieux afin de s'en attirer les grâces et éviter leurs colères « homériques ».

Les Energies représentent la faveur dont bénéficie le personnage auprès des Dieux. Elles peuvent se manifester de différentes manières :

➔ Par tranche de 10 points en Energies, un personnage dispose automatiquement d'un bonus de +1 au potentiel de TOUTES les actions qu'il entreprend. Ce bonus demeure tant que le score en Energies est au moins de 10. Au-dessus de 100 points, le bonus n'est plus que de +1 par tranche de 100 points supplémentaires.

➔ Le personnage peut dépenser des points d'Energies afin de solliciter la faveur des Dieux et augmenter ses chances de réussite d'une action précise. 1D3 points dépensés (de 0 à 3) donne un bonus de +2 à une action particulière. Ce bonus est cumulable si plusieurs points sont dépensés : 2D3 points apportent donc un bonus de +4, 3D3 points octroient un bonus de +6, etc.

*Exemple : Cassios de Thèbes affronte un guerrier perse. Blessé et perdant son sang, il sait que ses chances de l'emporter sont faibles sans l'aide des Dieux. Il refuse de se rendre et tente de terrasser son adversaire d'un seul coup. Aussi décide-t-il d'implorer Arès, le Dieu de la Guerre, de lui donner la victoire. Le joueur de Cassios dépense 2d3 points d'Energies pour majorer son potentiel de 4 points. Devant tant de bravoure, Arès pourrait bien faire pencher le destin en faveur du Thébain.*

➔ Les héros de légende se distinguent par une résistance physique et une force mentale hors du commun. En sacrifiant 1D10 points d'Energies en l'honneur des dieux pour qu'ils le protègent, le personnage peut gagner 1D3 points de Santé ou 1D3 points de Psyché (au choix et on n'effectuera qu'un seul jet de dé). Ces points sont définitivement acquis.

➔ Le personnage peut aussi faire appel à la puissance des Dieux afin de modifier le cours d'un événement en train ou venant juste de se produire (c'est à dire, en terme de jeu, ayant eut lieu dans le même Cycle). Pour ce faire, le personnage devra sacrifier de 1 à 10 points d'Energies (on lancera 1D10).

Les points dépensés peuvent :

Φ Réduire de moitié les dommages que subit un personnage, quelle qu'en soit la cause (les effets de ce sacrifice d'Energies peuvent se cumuler).

Φ Eviter la mort violente du personnage. Quelle que soit la quantité de dégâts subis par le personnage et le total initial, il a survécu, inconscient mais vivant...pour le moment.

Φ Obtenir la relance d'un jet de dés,...

➔ Les Energies peuvent être utilisées pour affecter les actions de quelqu'un d'autre (à condition de pouvoir le voir) de façon favorable ou néfaste auquel cas les points d'Energies peuvent réduire le potentiel d'action au lieu de l'accroître.

➔ En cherchant à gagner la faveur des Dieux par sa piété et en disciplinant son corps et son esprit (pour les Grecs les deux sont intimement liés) par un rigoureux entraînement, le personnage peut augmenter le score d'une composante au-delà de 10 et ainsi accroître ses capacités au-delà des limites humaines.

En terme de jeu, cela se traduit par le fait qu'en dépensant 1D10 points d'Energies (en plus des points d'Expérience et du temps requis), le personnage peut, de façon permanente, augmenter de 1 point le score de l'une de ses composantes et modifier en conséquence les Extensions qui y sont rattachées. Cette dépense n'est faite qu'une seule fois, le personnage ayant passé le seuil de 10 peut ensuite augmenter normalement sa composante.

*Exemple : Iphitos souhaiterait augmenter sa FORCΣ de 10 à 11, au-delà des capacités des simples mortels. Cette faveur des dieux lui coûte 1D10 points d'Energies et 11 points d'expérience. Il est alors entré dans le royaume des demi-dieux comme le divin Achille et n'aura qu'à dépenser le nombre idoine de points d'expérience pour augmenter cette composante.*

Si le score de la composante est supérieur ou égal à 10, le personnage peut l'augmenter normalement en dépensant un nombre de points d'expérience égal au score à atteindre. Cependant, en dépensant 1D10 points d'Energies, il peut réduire de moitié le temps et les points d'expérience nécessaires pour augmenter la composante.

*Exemple : Hector souhaiterait augmenter rapidement sa FORCE de 11 à 12, il peut choisir de dépenser 1D10 points d'Energies et seulement 6 points d'expérience.*

➔ Si, pour une raison ou une autre, un personnage a un score négatif en Energies, les Dieux déchaîneront leur redoutable courroux contre lui et l'infortuné subira 1D3 points de dommages généraux pour chaque point négatif. S'il survit à ce châtiment divin, son score d'Energies sera ramené à « 0 » après que la colère des dieux ne se soit dissipée.

Les points dépensés ne se récupèrent pas automatiquement. En fait, seuls les actes par lesquels le personnage s'accomplit ou peut s'attirer les faveurs des Dieux peuvent lui apporter des points d'Energies comme défaire un adversaire au terme d'un combat homérique, défendre sa Cité, défaire un ennemi supérieur en nombre, etc.

Pour des actes d'une valeur extrême, le personnage peut se voir octroyer jusqu'à 2D10 points (moyenne des dés et relance éventuelle) par un Aède (M.J.) généreux.

Une augmentation des Energies du héros ou de l'héroïne dépasse largement le simple cadre de l'aventure réussie et n'a rien à voir avec de l'expérience. On peut considérer toutefois que si les personnages mènent à bien leurs entreprises, ils peuvent récupérer automatiquement au moins la moitié des Energies qu'ils ont éventuellement dépensées pour arriver à leurs fins. Ceci reste totalement à l'appréciation du Maître de Jeu.

Par ailleurs, un coup du sort particulièrement favorable peut se traduire par une augmentation immédiate des Energies de l'individu. En terme de jeu, les personnages peuvent recevoir 1D3 points supplémentaires (entre 0 et 3) en Energies (Enr) pour chaque jet DOUBLE obtenu lors d'une action IMPORTANTE (selon l'Aède) y compris un funeste double « 11 », lequel est un signe des dieux qui éprouvent les mortels.

Ces dons des Dieux se cumulent. Si le personnage obtient deux doubles de suite, il gagnera 2D3 (entre 0 et 6) points en Energies.

## LES DONS

Vous pouvez dépenser des points de création pour que votre personnage dispose d'un ou plusieurs dons. Les dons sont des capacités spéciales que les Dieux offrent à ceux qui ont su gagner leurs faveurs. Le coût en points de création est plus ou moins élevé en fonction des avantages que procure le don.

**Adresse au combat (2) :** lorsqu'il combat, le personnage porte des coups très précis. S'il touche son adversaire, il peut modifier de +1 ou de -1 la Localisation atteinte, indiquée par les dés (en plus des modifications éventuelles liées à la MTR).

**Ambidextre (1) :** le personnage peut se servir indifféremment d'une main ou de l'autre, sans aucune pénalité.

Le coût est nul si le personnage a obtenu un double en AGILITE.

**Androgyne (2) :** le personnage dispose d'attributs masculins et féminins, il mêle la puissance physique de l'homme à la grâce naturelle de la femme. Il peut donc choisir le résultat du plus fort des dés pour sa FORCE et son AGILITE. Beaucoup verront en sa présence un signe des Dieux (qui peut être faste ou néfaste selon la fantaisie de l'Aède), mais il lui sera difficile de passer inaperçu.

**Aptitude innée (3) :** le personnage est particulièrement doué dans un domaine. Ce peut être un artisan formidablement habile, un orateur né, un guérisseur exceptionnel, un poète ou une poétesse de génie,... Le coût des (DgM) dans le domaine et dans toutes les spécialisations qui y sont associées est réduit de MOITIE (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR).

**Beauté (1) :** La beauté est un critère des plus subjectifs mais constitue un signe divin dans le monde antique. Le fait d'avoir un score élevé EMPATHIE signifie avant tout posséder un fort magnétisme naturel, un charisme particulier sans automatiquement renvoyer directement à la beauté physique du personnage. Si votre personnage est « beau » (ou « belle ») au regard des critères esthétiques de l'époque antique, il bénéficiera d'un avantage lors de ses relations avec autrui (marchandage, éloquence, séduction...) et le coût de ces compétences sera réduit de MOITIE.

**Bravoure légendaire (1) :** le personnage est d'un grand courage, vertu essentielle du héros. A la limite de la témérité, cette bravoure lui permet de maîtriser sa peur et d'affronter un monstre terrifiant ou un ennemi supérieur en nombre... La Difficulté des tests faisant appel à la bravoure est réduite de MOITIE.

**Bras puissant (2) :** le personnage inflige des dommages majorés de MOITIE avec les armes de jet comme le javalot, la fronde, le poignard ou toute arme qui peut être lancée. Le coût n'est que de 1 point si le personnage a obtenu un double en FORCE.

**Coups rapides (1) :** le personnage est particulièrement vif dans un combat, ce qui lui permet d'avoir un bonus de +2 lors de l'initiative.

**Divinité protectrice (variable) :** si le personnage a obtenu un double au moins lors de sa création, il (ou elle) peut bénéficier de la protection d'une divinité particulière et recevoir des dons propres à cette divinité.

**Don de guérisseur (5) :** votre personnage est baigné d'un fluide divin qui lui permet de guérir les maux d'autrui beaucoup plus rapidement que tout autre. Le coût des (DgM) dans les compétences de soin (« Médecine », « Chirurgie »,...) est réduit de MOITIE et les effets des soins appliqués par le personnage sont DOUBLES.

**Empathie avec les bêtes (3) :** le personnage dispose d'une sorte d'affinité avec le règne animal qui lui octroie un bonus de +1 en Nature (avec un maximum de 5). Les bêtes sauvages, même les plus redoutables, ne l'attaqueront jamais à moins qu'elles se sentent directement menacées. La difficulté des actions ainsi que le coût des compétences faisant directement intervenir les animaux (comme « Dressage » ou « Equitation ») sont réduits de MOITIE. Si le personnage a obtenu un double en EMPATHIE, le coût de ce don n'est que de 1 point.

**Furie sanguinaire (3) :** submergé par la rage du combat, votre personnage peut entrer dans une colère aussi violente qu'incontrôlée. Sa FORCE est alors doublée ce qui augmente son potentiel de combat au corps à corps et sa résistance physique. Pour entrer dans sa transe guerrière, le personnage doit effectuer un test de SENS contre une Difficulté de 2D10. Les conditions sont « favorables » si le personnage est blessé. Un personnage grièvement blessé (ayant reçu des dommages supérieurs à son score de Santé) est automatiquement submergé par cette rage à moins qu'il ne réussisse un test de METIS contre une Difficulté égale à 2D10.

Il reste dans cet état tant qu'il n'a pas réussi son test et est en état de se battre ou qu'il reste encore quelqu'un à massacrer... Pour sortir de sa transe, le personnage devra effectuer un test de METIS contre une Difficulté égale à la somme de 3D10. Les conditions dépendent de l'état physique et des blessures du personnage. Dévoré par sa soif de sang, il peut s'en prendre à tous ceux, amis ou ennemis, qui ont le malheur d'être dans les parages s'il échoue avec une MTE de 5 ou plus.

Tant que dure sa frénésie guerrière, le personnage pense plus à porter des coups violents qu'à se défendre. En conséquence, sa (Dfs) n'augmente que de 1 point (au lieu de 2) par point qu'il retranche de son potentiel offensif.

Une fois la transe guerrière dissipée, le personnage perd 1D3 points de Santé par Cycle passé dans cet état et sa FORCE retourne à la normale. Le personnage peut donc sombrer dans l'inconscience, épuisé par sa propre rage...voire trépasser, tragique victime de sa propre folie meurtrière.

**Guérison rapide (5) :** votre personnage a des capacités de récupération et de guérison nettement supérieures à celles des simples mortels. Dieux et déesses veillent sur lui et s'assurent que ses blessures guérissent vite. En conséquence, la Difficulté des tests de guérison et de soins est réduite de MOITIE (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR). Si votre personnage a obtenu un DOUBLE pour son score de FORCE, le coût n'est que de 2 points.

**Maîtrise d'arme innée (1) :** votre personnage dispose d'une habileté particulière, d'une aptitude innée dans le maniement d'un type d'arme précis (la lance, l'arc, le glaive, etc.). Le coût des spécialisations est réduit de moitié pour cette arme (arrondir les fractions à l'entier INFÉRIEUR) et les dommages infligés sont majorés de 1 point.

**Magie (2 ou 5) :** le personnage a la capacité d'user des arcanes mystiques (voir le chapitre sur les « Arts Magiques »). Pour une raison méconnue, probablement liée à la fantaisie des Dieux, les femmes semblent être plus sensibles à la magie. En effet, les légendes antiques parlent de nombreuses femmes excellant dans cet art comme Circée ou Médée. De même, Cassandre, la fille du roi troyen Priam, avait reçu le funeste don de voir l'avenir.

Ainsi, le don de Magie, fille d'Hécate, ne coûte que 2 points de création aux femmes contre 5 points pour les personnages masculins.

**Mémoire homérique (5) :** le personnage dispose d'une excellente mémoire. Il est capable de se rappeler de toute chose vue ou entendue l'espace d'un instant et, mieux encore, du lieu où il a vu et entendu ces

choses. La Difficulté des tests faisant appel à la mémoire est réduite de MOITIE (arrondir les fractions à l'entier INFERIEUR).

De plus, comme il n'a aucune difficulté à retenir ce qu'on lui dit ou ce qu'il voit, le personnage apprend beaucoup plus vite et gagnera plus facilement en expérience. De fait, tous les points d'expérience acquis par le personnage sont majorés de MOITIE (15 au lieu de 10, par exemple).

Le coût de cette formidable capacité n'est que de 2 points de création si le joueur a obtenu au moins un double en METIS ET en SENS.

**Muraille vivante (5) :** le personnage est un véritable roc. Il est capable subir sans peine des souffrances inimaginables. Son score de Santé est doublé (ainsi que tous les gains liés aux Energies ou à l'augmentation de sa FORCE).

**Némésis (2 ou 5) :** à l'opposé de Magie se trouve Némésis, laquelle disperse les énergies mystiques. Celui ou celle qui a reçu le don de Némésis sera redouté(e) des magiciens et ensorceleuses. En sa présence, la puissance de la magie est considérablement affaiblie et les mages sont en situation « défavorable » s'ils tentent de lancer des sortilèges. Les charmes et les attaques magiques directes seront sans effet sur le personnage (même les sorts « positifs » comme ceux de soins).

A l'opposé du don de Magie, le don de Némésis coûte 5 points de création aux personnages féminins et seulement 2 aux hommes.

**Poigne de fer (2) :** les mains du personnage sont beaucoup plus puissantes que la normale. Il inflige 1 point de dommage supplémentaire lorsqu'il combat à mains nues (lutte, boxe,...) ou avec une arme. Si votre personnage a obtenu un double en FORCE, le coût n'est que de 1 point.

**Réactions foudroyantes (5) :** le personnage dispose de réflexes particulièrement aiguisés, il anticipe et réagit nettement plus rapidement que tout autre. Cette faveur divine lui permet d'avoir un bonus de +2 pour toutes les actions faisant appel à la vitesse de réaction comme l'initiative et les tests de réaction (éviter un piège, une embuscade, etc.).

Son score de base de Défense (Dfs) est également majoré de MOITIE.

Le personnage bénéficie aussi d'un bonus de +1 point en Défense (Dfs) par point déduit du potentiel offensif : sa Défense augmente ainsi de 6 points s'il réduit son potentiel offensif de 2 points (au lieu de 4). Si le personnage a obtenu un double en AGILITE ou en SENS, cette capacité ne lui coûte que 2 points.

**Résistance à la chaleur (1) :** le personnage est habitué aux fortes températures. Il est donc en situation « favorable » lorsqu'il doit résister à la chaleur ou à la soif.

**Résistance à la douleur (5) :** le personnage est particulièrement résistant à la souffrance physique, les pénalités liées aux blessures sont réduites de MOITIE. Le coût de ce don n'est que de 2 points de création si le personnage a obtenu un double en FORCE.

**Résistance au froid (1) :** le personnage est naturellement habitué aux températures basses et n'est donc pas incommodé par elles.

**Résistance aux poisons (2) :** le personnage a été doté par les Dieux d'une constitution robuste et est quasiment immunisé aux poisons. La Difficulté des tests de résistance contre les poisons est réduite de MOITIE (arrondir les fractions à l'entier INFERIEUR).

**Santé de fer (2) :** la faveur des Dieux protège le corps du personnage comme une muraille contre les corruptions de la maladie. Il est totalement immunisé contre les infections courantes. Si le personnage a obtenu un double en FORCE, cette capacité ne lui coûte qu'un seul point de création.

**Vision nocturne (2) :** votre personnage est capable de voir dans l'obscurité. La nuit et les ténèbres ne le pénalisent normalement pas. Si votre personnage a obtenu un DOUBLE en SENS, cette capacité ne lui coûte qu'un seul point.

**Volonté inflexible (2) :** le personnage est doté d'une volonté de fer, d'une détermination inflexible et ferme. A l'image d'Achille, le héros de l'Iliade, on pourrait même dire qu'il (ou elle) est un peu borné(e). Le personnage se trouve en situation « favorable » pour résister chaque fois qu'on essaye de l'influencer ou de manipuler son esprit retors d'une manière ou d'une autre, même - et surtout - par la magie. Il est

donc particulièrement difficile à convaincre. Si le personnage a obtenu un double en METIS, le coût de cette capacité n'est que d'un point.

## LES FAIBLESSES

Les héros des mythes grecs sont souvent des personnages tragiques, cruellement marqués par le destin. Les joueurs peuvent donc choisir de donner des Faiblesses à leur personnage. Chaque faiblesse apporte un certain nombre de points de création.

**Aveugle (10)** : le SENS du personnage est réduit de 5 points (avec un minimum de 1), le potentiel des actions faisant appel à la vision (combattre, observer,...) est réduit de MOITIE.

**Borgne (2)** : le personnage a perdu un œil pour une raison quelconque (blessure, maladie,...). Son SENS est réduit de 1 point.

**Destin funeste (10)** : à l'image de la plupart des héros grecs comme Achille ou Thésée qui connurent une fin tragique, une ombre plane sur la destinée du personnage. Ce trait doit être utilisé par l'Aède qui reste libre d'en imaginer les conséquences et de les intégrer dans ses aventures : le personnage pourra, par exemple, se trouver en situation « défavorable » dans une situation critique où sa vie est en jeu. En outre, il devra dépenser le double de points d'Énergies pour obtenir une intervention ou une faveur divine et perdra 1D3 points d'Énergies chaque fois que les dés donneront un « 11 ».

**Ennemi (1 à 10)** : le personnage a un ou plusieurs ennemis qui veulent sa perte. Le nombre de points de création dépend de la puissance et de l'acharnement des ennemis en question : 1 ou 2 pour un quelconque rival éconduit, 5 pour un roi puissant, 10 pour un dieu ou une déesse hostile. Si une divinité est hostile à un personnage, le coût de toute intervention divine (le résultat des dés) est doublé.

**Interdit (2 à 5)** : par crainte d'irriter les dieux et déesses, le personnage s'impose diverses contraintes. Les interdits peuvent être alimentaires, sexuels ou autres. Le personnage peut, par exemple, s'interdire de manger telle ou telle viande, s'infliger de longue période de jeûne ou d'abstinence, refuser de combattre avec une lance, une épée ou un bouclier ou autrement qu'à mains nues voire s'interdire de porter des armes... En fonction de l'astreinte que représentent ces contraintes, l'Aède pourra attribuer entre 2 et 5 points de création au personnage.

**Sommeil difficile (2)** : Morphée lui accordant rarement les faveurs d'un sommeil paisible, le personnage se remet plus difficilement que les autres de la fatigue et des blessures. Sa vitesse de guérison naturelle est donc réduite de MOITIE.

**Stérilité (2)** : le personnage ne peut enfanter. Ce sort tragique met en grave péril toute sa lignée. La perte de confiance et la rage qui l'accompagne affectent les relations du personnage avec le sexe opposé qui sont placées dans des circonstances « défavorables ». De plus, le coût des (DgM) dans des compétences liées à la séduction est doublé.

**Superstition (2)** : le personnage est très superstitieux et ne se lancera dans une entreprise que si elle se présente sous de bons auspices (selon la bonne volonté de l'Aède). Il consulte fréquemment les oracles et se rend régulièrement dans les temples. S'il ressent un quelconque présage funeste (ou qu'il juge comme tel : un ciel menaçant, des vents violents, le hurlement funeste de loups, le cri du corbeau...), toutes les actions du personnage seront en situation « défavorable » jusqu'à ce qu'il ressente que la faveur des Dieux l'accompagne de nouveau (s'il obtient un double lors d'une action, par exemple).

**Taciturne (2)** : le personnage est renfermé sur lui-même et rechigne à parler aux autres. Solitaire de nature, il peut se montrer fort désagréable voire violent en société. En conséquence, le personnage est en situation « défavorable » pour les actions le mettant en relation avec autrui : éloquence, séduction, commerce... De plus, le coût de d'apprentissage de toute compétence sociale est doublé.

**Talon d'Achille (2 ou 5) :** le joueur doit d'abord choisir une partie de son corps. Cette faiblesse rapporte 5 points s'il s'agit d'une partie vitale et seulement 2 points si ce n'est pas le cas. Les dommages infligés à cette localisation sont doublés après soustraction de l'Armure.

**Témérité (5) :** le personnage est incapable d'évaluer correctement un danger et a tendance à se jeter en avant sans trop réfléchir ou même chercher à se protéger. La quantité de points qu'il peut soustraire à son potentiel offensif pour majorer sa Défense est réduite de moitié. S'il survit à nombre de combats, sa bravoure ne manquera pas de le faire remarquer des Dieux et d'attirer leur sympathie, en particulier celle d'Arès, le turbulent dieu de la guerre.

**Vulnérabilité à la Magie (5) :** le personnage est particulièrement sensible aux forces magiques. Il est donc en situation « défavorable » pour leur résister et les attaques magiques dirigées contre lui. s'effectuent dans des circonstances « favorables ».

L'Aède est libre de limiter le nombre de dons et de faiblesses d'un personnage. Il peut aussi en imaginer d'autres.

## LE PASSE

Le soin d'imaginer l'historique du personnage est laissé au joueur. Le passé du personnage est principalement représenté par ses compétences initiales qui reflètent son éducation et ce qu'il a appris à faire.

## LES ORIGINES

L'origine des grands héros est toujours auréolée de mystère. Le joueur est libre de déterminer sa région et sa cité d'origine (voir la description du monde grec dans le Livre IV). La plupart des héros des récits homériques sont des aristocrates.

## ÂGE ET APPRENTISSAGE

En fonction de leur âge au début de leurs aventures, les joueurs disposent de points d'expérience représentant leur éducation et leur passé.

L'âge du personnage est déterminé aléatoirement en lançant 2D10 et en ajoutant 15 au résultat obtenu. La plupart des héros et héroïnes seront donc âgés d'une vingtaine d'années au début de leurs aventures. Si les joueurs souhaitent incarner des personnages plutôt jeunes, ils peuvent choisir de retenir le résultat du dé le plus faible et le plus fort s'ils veulent des personnages plus âgés. Rappelons toutefois que, dans le monde antique, un personnage âgé de plus de 40 ans peut être considéré comme vieux. Passé cinquante ans, il s'agit d'un vieillard.

Pour chaque année au dessus de 10 ans, les personnages gagnent 1D3 points d'expérience.

Ils peuvent ensuite librement dépenser ces points pour augmenter les scores de leurs Composantes, développer leurs Affinités mais surtout pour acquérir des Degrés de Maîtrise (DgM) dans différentes compétences (voir Infra).

Les points d'expérience ne se dépensent pas de la même manière que les points de création. Chaque Degré de Maîtrise (DgM) doit être acheté séparément et coûte un nombre de points d'expérience équivalent au score à atteindre.

Augmenter une composante coûte un nombre de points d'expérience équivalent au score à atteindre.

Au cours de leurs aventures, les personnages gagneront d'autres points d'expérience qu'ils pourront dépenser de la même manière.


## RICHESSSE ET RANG SOCIAL

Pour simplifier les choses, on utilise dans le monde de **RHAPSODIES** un système de monnaie reposant sur des pièces d'or, d'argent et de bronze :

1 pièce d'or (p.o.) équivaut à 10 pièces d'argent (p.a.)

1 pièce d'argent (p.a.) équivaut à 10 pièces de bronze (p.b.)

1 pièce de bronze (p.b.) équivaut à 10 pièce de cuivre (p.c.).

Au début du jeu, les personnages disposent tous de l'équivalent de 2D10  pièces d'or. Si le joueur obtient un double « 0 » ou plusieurs doubles (exception faite du double « 1 »), il est le descendant direct d'une lignée aristocratique (roi,...), ce qui est le cas des grands héros homériques. En revanche, s'il obtient un double « 1 », cela signifie que ces origines sont des plus obscures et des plus humbles (ancien esclave, « hilote » spartiate, « métèque »...) ce qui ne présagera en rien de sa destinée car les Dieux peuvent accorder leurs faveurs à tous ceux qui savent leur plaire et, inversement, les retirer à ceux qui commettent l'erreur de provoquer leur colère...

L'Aède et les joueurs doivent se mettre d'accord pour déterminer ce que possède le personnage en fonction de ses origines et de sa richesse en s'aidant du Livre IV et des Annexes. Par exemple, un personnage originaire d'une région renommée pour ses cavaliers, comme la Thessalie, au Nord de la Grèce, disposera généralement d'une monture. De même, un Spartiate bénéficiera généralement d'une panoplie guerrière conséquente. Toujours dans la même logique, si le personnage vient d'une région où le commerce est prospère, sa fortune personnelle peut s'en trouver accrue (1D10 pièces d'or supplémentaires).

## LES COMPETENCES

Les Affinités renvoient à un don plus ou moins développé dans un domaine. Au cours de sa vie, le personnage peut développer des talents dans des domaines plus précis.

**Acrobatie** : compétence permet au personnage d'accomplir des actions acrobatiques, de limiter les dégâts d'une chute, de rouler sous un coup, etc. Le Degré de Maîtrise vient s'ajouter à la Défense (Dfs) pour limiter les dommages subis lors d'une chute.

➔ **Esquive acrobatique** : Le (DgM) en « Esquive Acrobatique » peut être automatiquement ajoutée à la Défense (Dfs) du personnage lorsqu'il combat ou qu'un ennemi lui lance un projectile quelconque. Le (DgM) en « Esquive acrobatique » ne peut excéder celui en « Acrobatie ».

**Art de la Guerre** : il s'agit des aptitudes du personnage à commander des troupes, son sens de la stratégie et de la tactique. Les personnages aspirant à devenir des grands chefs de guerre devront développer des Degré de Maîtrise dans cette compétence qui interviendra chaque fois que le personnage devra livrer une bataille.

➔ **Poliorcétique** : Les personnages peuvent également apprendre la « Poliorcétique », l'art de prendre les villes, de conduire un siège. Lorsqu'il essaye de prendre ou de défendre une place, le (DgM) en « Art de la Guerre » du personnage sera augmenté de celui en « Poliorcétique ». En revanche, le (DgM) de « Poliorcétique » ne peut être supérieur à celui en « Art de la Guerre ».

**Artillerie** : il s'agit des compétences nécessaires pour utiliser efficacement les machines de guerre comme les balistes et les catapultes déployées lors des sièges.

**Artisanat** : il s'agit d'un savoir-faire, de compétences dans l'art de la manufacture. Les grands artisanats de l'Antiquité sont principalement celui de la Céramique (poteries), du Métal (armes ou outils de bronze ou de fer), du Bois et du Tissage (vêtements,...). Chaque Artisanat requiert une compétence spécifique.

**Astrologie** : le terme « astrologie » signifie, dans la langue grecque le « langage des astres ». Pour les Grecs, l'astrologie était une science qui faisait appel à l'astronomie pour lire dans les cieux la volonté des Dieux. De ce fait, les astrologues sont des gens respectés et les puissants font souvent appel à leurs services. Plus le (DgM) du personnage est élevé et plus celui-ci est capable d'interpréter les présages inscrits dans les cieux.

**Charisme** : pour les anciens, le charisme désigne la Grâce divine qui s'incarne dans l'individu. Le charisme est la compétence permettant de convaincre les autres par son éloquence, de mener des hommes à la bataille, etc.

**Chasse** : cette compétence permet au personnage de pister et d'identifier une proie quelconque (généralement un animal) en repérant des traces. Elle permet aussi de placer des pièges et également de se mouvoir en silence pour ne pas effrayer la proie. De ce fait, la moitié du (DgM) en « Chasse » s'ajoute au potentiel des actions exigeant de la discrétion. Un bon chasseur se doit d'avoir des sens aiguisés.

**Commerce** : il s'agit des compétences mercantiles du personnage, de sa capacité à évaluer au plus juste la valeur d'une marchandise quelconque (de l'amphore à l'esclave) et de savoir vendre à peu près tout et n'importe quoi à n'importe qui. L'âpreté naturelle au gain, qualité requise de tout marchand qui se respecte, vient souvent au renfort des facilités qu'a le personnage à négocier avec ceux et celles qu'il a en face de lui.

**Conduite d'attelage** : cette compétence reflète l'adresse du personnage dans la conduite des chars de guerre et autres attelages à deux ou quatre bêtes. Dans le monde antique, les chars sont utilisés par de nombreux peuples comme les Egyptiens, les Assyriens et les Grecs : ils mènent les guerriers au combat, transportent des archers et enfoncent les lignes ennemies. Un bon aurige, sachant mener son char avec habileté, est donc un combattant respecté.

**Connaissance des plantes** : ce savoir permet d'identifier des plantes et des végétaux, de connaître leurs propriétés curatives ou toxiques. Cette connaissance peut être des plus utile si le personnage désire fabriquer des potions.

**Connaissance des roches** : ce savoir permet de reconnaître des roches et d'utiliser au mieux leurs propriétés dans la construction d'un quelconque édifice (muraille, palais,...) ou pour trouver des métaux précieux. De fait, cette compétence peut également être des plus utiles si le personnage désire repérer une faiblesse dans une caverne ou dans une muraille, ce qui peut s'avérer utile avant de donner l'assaut ou éviter que la voûte d'une grotte usée par le temps ne lui tombe dessus...

**Danse** : cette spécialisation permet au personnage d'exécuter des danses à la fois élégante et complexes. Plus son Degré de Maîtrise (DgM) sera élevé et plus le personnage sera gracieux et agile et capable d'exécuter des danses élaborées. Comme le danseur apprend à se mouvoir avec vitesse et précision dans ses mouvements, la moitié du (DgM) de Danse peut s'ajouter à la Défense (Dfs) en corps à corps.

**Discrétion** : il s'agit de la capacité du personnage à se déplacer sans faire de bruit, à se dissimuler et à observer sans être vu.

**Dissimulation** : il s'agit de l'art de cacher des objets et, inversement, de savoir où chercher lorsqu'un objet (voire un piège) a été dissimulé.

**Dressage** : il s'agit des compétences et des connaissances requises pour dresser un animal. Les techniques de dressage les plus courantes concernent les montures et surtout les chevaux mais on rencontre aussi des dresseurs d'autres animaux parfois exotiques (charmeurs de serpents, etc.). Les compétences en dressage peuvent être aussi utilisées pour provoquer une réaction favorable d'un animal.

La Difficulté du dressage est généralement aléatoire et dépend du caractère plus ou moins sauvage de la bête. La Difficulté est de 1D10 pour un animal pouvant être aisément domestiqué (chien, cheval,...) et de 2 ou 3D10 pour des animaux sauvages.

**Eloquence** : il s'agit des compétences requises lorsque le personnage essaye de bâtir une argumentation, de déclamer ou de plaider une quelconque cause devant une assemblée. Plus le (DgM) du personnage sera élevé, plus celui-ci sera capable de transmettre des émotions vives, plus celui-ci aura une force de

conviction importante. Être un bon orateur est une chose importante dans le monde antique, il s'agit d'une marque de civilité et de raffinement. Tout bon général se doit de savoir exhorter ses troupes pour éveiller en elles l'esprit guerrier et personne ne peut espérer participer aux assemblées qui rythment la vie politique de toute cité ou royaume sans maîtriser l'art du discours. Le (DgM) d'Eloquence peut se cumuler avec celui de « Charisme ».

**Embuscade :** L'art et la manière de tendre une embuscade et de trouver l'endroit idéal pour surprendre un adversaire quelconque. Cette compétence est particulièrement utile lors des escarmouches où le facteur surprise peut s'avérer déterminant. Le (DgM) en « Embuscade » s'ajoute au potentiel du personnage pour éviter que lui-même ne soit surpris. Pour déterminer si une embuscade réussit, on effectuera un test de conflit en comparant les scores effectués. Plus l'écart entre les deux totaux sera élevé, plus l'effet de surprise sera important et meurtrier.

**Equitation :** cette compétence permet au personnage de maîtriser et de chevaucher une monture. Le personnage doit développer des compétences particulières à chaque monture : un éléphant de guerre ne se mène pas de la même manière qu'un cheval ou un chameau.

➔ **Combat monté :** les personnages peuvent développer une compétence en « Combat monté » dont le (DgM) viendra s'ajouter à celui d'Equitation lors des combats impliquant une monture. Cette compétence permet au cavalier non seulement de mieux combattre en selle mais aussi lorsqu'il désire faire accomplir à sa monture des manœuvres de combat (ruade, etc.). Dans ce dernier cas le (DgM) en combat monté s'ajoute au potentiel de combat de la monture.

**Escalade :** cette compétence permet de trouver les bonnes prises et est utilisable chaque fois que le personnage désire grimper sur une quelconque paroi ou un arbre.

**Imitation :** cette compétence est utilisable chaque fois que le personnage veut imiter une voix ou un bruit.

**Lancer :** il s'agit d'une compétence utile chaque fois que le personnage désire lancer avec précision une quelconque projectile (disque, pierre...). Dans le cas des armes de lancer comme le javelot, le (DgM) correspond à celui de maîtrise de l'arme.

**Langue :** il s'agit de la connaissance orale d'une langue. Un (DgM) de 3 permet au personnage de parler couramment la langue, c'est le (DgM) de base du personnage dans sa langue natale. Si son (DgM) est supérieur, il est capable de comprendre et d'imiter les dialectes locaux. Un (DgM) de 5 signifie que le personnage parle la langue comme un natif.

**Lecture et écriture d'une langue :** dans l'Antiquité, on rencontre existe différents types d'écritures comme les divers pictogrammes et hiéroglyphes utilisés par les peuples de l'Antiquité : hiéroglyphes égyptiens, caractères cunéiformes mésopotamiens ou alphabet grec. Un (DgM) de 3 ou plus est requis pour savoir lire et écrire une langue correctement. La valeur littéraire des textes que peut écrire le personnage dépend de son (DgM) qui s'ajoutera à son talent poétique.

**Lutte :** cette discipline olympique repose sur des techniques de saisie et d'immobilisation. Le (DgM) s'applique aussi lorsque le personnage essaye de saisir et de projeter un adversaire. Pour déterminer si le personnage parvient à en immobiliser un autre, on effectuera un test de combat opposé à son (Dfs) de l'adversaire. Une fois qu'un des combattants aura saisi son adversaire, on effectuera un test de conflit en opposant les potentiels de combat au corps à corps des lutteurs. Si l'un des combattant obtient une MTR de 5 ou plus, il est parvenu à saisir et à immobiliser son adversaire par une puissante clé. Si la MTR est moindre, le lutteur prend l'avantage sur son adversaire et sera en situation « favorable » pour le Cycle suivant.

Dans un combat à mort, le vainqueur pourra commencer à étouffer ou à broyer les os de son captif. Ce dernier devra essayer de se dégager (on mènera une procédure de conflit contre le score effectué par son adversaire) et subira 1D3 points de dommages généraux éventuellement majorés de 1 point supplémentaire par tranche de 2 points de MTE tant qu'il reste prisonnier de l'étreinte de son adversaire.

Le pancrace est une forme de lutte très violente où presque tous les coups sont permis. Le personnage luttant en pancrace peut choisir d'utiliser ses compétences en « Lutte » ou en « Pugilat » lorsqu'il pratique le pancrace.

**Maîtrise d'arme** : il s'agit d'une compétence dans une arme particulière de corps à corps ou de jet. Les principales armes du monde antique sont les épées, les masses, les haches, les lances, les javalots, les arcs et les frondes. Le degré de Maîtrise dans une arme ne peut excéder celui de « Combat ».

**Médecine** : les Grecs disposaient de connaissances avancées dans l'art de la guérison. Cette compétence permet à un personnage d'évaluer la gravité d'une blessure ou d'une maladie afin de tenter de la soigner.

➔ **Chirurgie** : cet art délicat s'applique à la guérison des blessures graves. Le (DgM) de « Chirurgie » s'ajoute à celui de « Médecine » lorsqu'il s'agit de donner des soins. En revanche, le (DgM) de « Chirurgie » ne peut pas excéder celui de « Médecine ».

**Météorologie** : littéralement, il s'agit de la connaissance du langage du ciel. Cette compétence permet au personnage de déterminer le temps qu'il va faire, de prévoir les tempêtes et les orages. Plus le (DgM) est élevé et plus le personnage peut prévoir le temps avec précision et sur une plus grande période. Le personnage peut déterminer le temps à venir environ une demi-journée à l'avance par point de (DgM).

**Natation** : cette compétence permet au personnage de se déplacer avec aisance dans l'eau et de retenir son souffle pour plonger. Le (DgM) de « Natation » s'ajoute à la Vitesse (Vts) de déplacement du personnage dans ou sous l'eau.

**Navigation** : il s'agit des connaissances requises pour se repérer en mer et mener convenablement un navire. Plus son (DgM) sera élevé et plus le personnage sera capable de piloter un gros navire. Un (DgM) de 1 ou 2 indique que le personnage dispose des connaissances nécessaires à la manœuvre d'un petit navire de pêche alors qu'un (DgM) de 3 ou plus rend le personnage capable de mener un navire de guerre (trirème, pentécontore,...).

**Philosophie** : l'amour et la quête de la sagesse. Ce talent fait du personnage un sage capable de raisonner sur le monde qui l'entoure et la place de l'homme dans l'univers. Comme les athlètes, les philosophes brillants sont respectés et célébrés dans tout le monde grec. Ils rivalisent lors de concours qui apportent un prestige considérable à ceux qui s'y distinguent par leur intelligence et leur éloquence. Les puissants n'hésitent pas à organiser des concours de philosophie dans leur cité et à couvrir d'or ceux qui l'emportent pour s'assurer leurs conseils avisés. Lors de ces compétitions, le personnage peut cumuler ses degrés d'"Eloquence" et de "Philosophie" pour l'emporter sur les autres.

**Pièges** : il s'agit de toutes les techniques nécessaires pour fabriquer, mettre en place et, inversement, repérer des pièges.

**Poésie lyrique** : dans le monde antique, les compétences artistiques sont toujours perçues comme un signe de raffinement. Les grands héros homériques sont souvent à la fois des redoutables guerriers mais aussi des poètes capables d'écrire des vers élégants et de jouer de la lyre. Cette compétence intervient lorsque le personnage désire interpréter un chant poétique ou en créer un. Le Degré de Maîtrise reflète non seulement les qualités de la voix du personnage mais aussi toute l'émotion qu'il est capable de transmettre par ce moyen.

Il s'agit de la compétence requise lorsque le personnage désire mémoriser et déclamer une poésie ou des récits de plusieurs milliers de vers. Qu'il s'agisse de récits tragiques racontant le destin cruel des héros et exaltant leur bravoure ou d'œuvres célébrant la beauté de la nature et les charmes des Nymphes, les chants poétiques sont accompagnés du son mélodieux de la lyre. Dans l'art grec, le chant, la poésie et la lyre sont rarement dissociables. De manière à plaire aux dieux, le personnage peut toutefois s'entraîner pour exceller en "Chant", "Poésie" et "Lyre".

La lyre est l'un des instruments les plus connus de l'Antiquité mais n'est pas le seul. Les Grecs utilisent aussi des tambours et des flûtes pour accompagner une armée au combat. Afin de s'illustrer dans les nombreux concours et séduire les dieux par leurs performances, les personnages peuvent aussi développer des talents dans d'autres instruments comme l'aulos (un instrument à bois), la syrinx (appelée aussi « flûte de Pan ») voire le barbiton ou la cithare (deux autres instruments à cordes)...

**Politique** : il s'agit de l'art de diriger convenablement une cité ou un royaume c'est-à-dire en évaluer les besoins et savoir trouver les moyens de les satisfaire au quotidien. Talent indispensable de tout chef avisé, la "Politique" reflète l'aptitude du personnage à mêler subtilement le pragmatisme, la philosophie et la diplomatie. Le (DgM) de "Politique" peut se cumuler à celui d'"Eloquence" lorsqu'il s'agit de débats

visant à éviter (ou encourager) telle ou telle action diplomatique ou militaire. La politique n'exclue pas quelques connaissances dans l'art de la guerre qui n'en est que la continuité par d'autres moyens...

**Potions** : cette compétence particulière permet de fabriquer des potions ou des élixirs le plus souvent fabriqués à base de végétaux ou de restes animaux. Il peut s'agir de poisons, d'antidotes, d'élixirs de guérison ou autres philtres assez courants dans le monde des légendes antiques. Chaque type de potion peut être considéré comme une compétence spécifique et faire l'objet d'une spécialisation.

La Difficulté pour fabriquer une quelconque potion dépend des effets qu'elle produit et de la vitesse à laquelle elle agit. Le (DgM) peut être majoré par celui en « Connaissance des plantes » ou dans toute connaissance en relation avec les ingrédients de la potion (plantes, roches,...).

➔ **Philtres** : les philtres peuvent produire des effets des plus divers et, comme les philtres d'amour, affectent plus souvent l'esprit que le corps. Le personnage devra préciser les effets qu'il désire. La Difficulté sera fixée par l'Aède qui pourra prendre pour base une Difficulté moyenne de 15.

➔ **Poisons** : la Difficulté est de 5+5 par tranche de 5 points de Force. On ajoutera 5 si le poison doit faire effet immédiatement (dans le Cycle) sinon le poison fera effet dans l'heure. On ajoutera également 5 s'il s'agit d'un poison mortel. En revanche, la Difficulté globale de fabrication sera diminuée de MOITIE si le poison est lent (agissant sur plusieurs jours). L'Aède reste libre de dramatiser les effets lents et pernicieux d'une telle infamie voire d'imaginer une quête permettant de trouver les composants nécessaire à l'antidote.

➔ **Potions de soin** : la Difficulté de fabrication d'une dose sera de 10 pour une potion tonifiante rendant 1D3 points de dommage ou de fatigue, de 15 pour un élixir de guérison guérissant 2D3 points de dommages et de 20 pour une potion de régénérescence capable de guérir 3D3 points de dommages. Si le personnage veut fabriquer une potion plus puissante, on ajoutera 5 à la Difficulté de fabrication pour chaque D3 supplémentaire.

Une potion de soin fait normalement effet au même rythme que des soins naturels. Si le guérisseur souhaite que sa potion fasse effet immédiatement (dans le Cycle), la Difficulté de sa concoction sera majorée de 5.

Le temps nécessaire pour fabriquer une dose est d'1 heure par tranche de 10 points de Difficulté. L'Aède est libre d'imaginer les conséquences d'une forte MTR/MTE : dans un cas les effets peuvent être accrus, dans l'autre des effets opposés peuvent être obtenus et une potion de soin peut devenir un redoutable poison à l'insu de celui qui l'a fabriquée.

**Pugilat** : cette compétence permet au personnage de porter de puissants coups de poing. Un personnage avec un (DgM) élevé pourra, comme le divin Hercule, terrasser un adversaire ou un bœuf à mains nues.

Comme la lutte ou le pancrace, le pugilat est une discipline olympique. Dans une épreuve olympique, l'Aède pourra considérer que la plupart des athlètes se touchent dans la partie supérieure du corps (la tête ou le ventre le plus souvent) mais que les dommages occasionnés sont limités (et ne sont pas doublés même si une zone vitale est atteinte). Pour les coups portés aux autres parties du corps (aux membres et surtout aux bras lorsqu'un coup est mal bloqué), les dommages effectués sont réduits de MOITIE.

Dans une épreuve sportive, des points de Fatigue peuvent se substituer aux points de dommages puisqu'il ne s'agit pas -théoriquement- d'une lutte à mort.

**Sculpture** : il s'agit de l'art de donner à la pierre ou à la terre l'apparence du vivant et l'illusion du mouvement, domaine dans lequel les Grecs sont peu à peu passés maîtres. Un bon sculpteur est un artiste recherché, bénéficiant souvent de la faveur des dieux et notamment des bienfaits d'Apollon, divinité protectrice des artistes.

**Théâtre** : pour les Grecs, il s'agit de l'art de la "mimésis", c'est à dire l'aptitude à imiter le réel, à simuler des sentiments, à se déguiser et se travestir. Protégé d'Apollon, le personnage peut chausser les cothurnes et se parer d'un masque pour interpréter un ou plusieurs personnages comiques ou tragiques et distraire ou émouvoir le public si ce n'est les dieux eux-mêmes.

Maîtriser cette compétence permet non seulement de jouer un rôle de manière convaincante mais aussi de déclamer avec force, ce qui renforce l'éloquence et le charisme du personnage.

Par ailleurs, poésie et théâtre exercent la mémoire ce qui permet au personnage d'ajouter la moitié de son (DgM) dans l'une ou l'autre compétence lors des tests y faisant appel.

**Note** : les dieux aiment les artistes et les êtres sachant faire preuve de vivacité d'esprit. Si Apollon est le protecteur attitré des artistes, toutes les divinités de l'Olympe apprécient un divertissement raffiné loin de la clameur des batailles. Une voix exceptionnelle, un talent pour la tragédie ou une aptitude remarquable à jouer de la lyre sont des signes de la faveur des Dieux.

Chaque nouveau degré de maîtrise excédant 3 dans une compétence artistique ou intellectuelle (artisanat, chant, philosophie, poésie, sculpture, théâtre...) octroie ainsi 1D3 points d'Energies au personnage. Cependant, tout artiste ou penseur doit prendre garde à ne pas froisser la susceptibilité divine par une arrogance déplacée...

