

Avantages et désavantages : récapitulatif

Voici des listes récapitulant l'ensemble des Avantages et Désavantages disponibles dans Kosmos et montrant les différences, ajouts ou suppressions par rapport à *Barbarians of Lemuria* (BoL).

- Un avantage/désavantage souligné est une nouveauté propre à Kosmos.
- Un avantage/désavantage de BoL qui apparaît ~~barré~~ n'existe pas dans Kosmos.
- Un avantage/désavantage suivi d'un astérisque* est modifié ou complété dans Kosmos.
- Un avantage/désavantage suivi d'un signe égal et d'un autre nom entre parenthèses est identique à son équivalent dans BoL, seul le nom change pour des raisons d'univers.

Avantages

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

Désavantages

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

Carrières : récapitulatif

Alchimiste (voir Magicienne)	Médecin*
Assassin/Espion* (seulement Espion)	Mendiant (PJ : pas en carrière principale)
Barbare (réservé aux persos non grecs)	Ménestrel* (= Aède)
Bourreau (réservé aux PNJ)	Mercenaire (réservé aux PNJ)
Chasseur	Noble
Danseur (réservé aux PNJ)	Ouvrier*
Dresseur (réservé aux persos non grecs)	Pilote des airs
Esclave (PJ : pas comme carrière principale)	Prêtre/Prêtresse*
Fermier	<u>Roi/Reine</u>
Forgeron*	Scribe (réservé aux PNJ égyptiens)
Gladiateur	Soldat
<u>Invocateur/Invocatrice</u>	Sorcier (voir Magicienne ou Invocateur/trice)
<u>Magicienne/Magicien</u>	Tentatrice/Tentateur (réservé aux PNJ)
Marchand	Voleur
Marin	