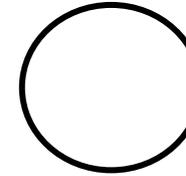


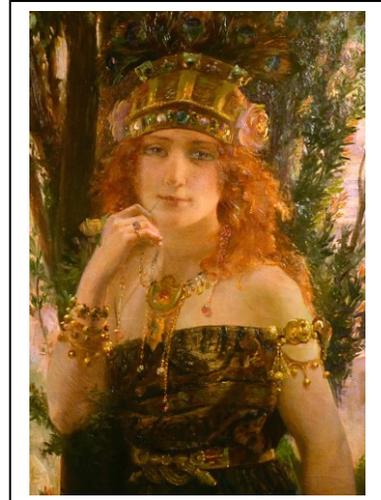
# Kosmos

NOM \_Hélène  
 SEXE \_F ÂGE \_environ 35 ans  
 CONDITION : LIBRE • ~~ESCLAVE~~ • ~~EN FUITE~~  
 RÉGION D'ORIGINE \_Laconie (Sparte)  
 STATUT SOCIAL / MÉTIER(S) \_reine de Sparte  
 LANGUES grec, égyptien (oral, assez pour une conversation simple).

POINTS D'EXPÉRIENCE



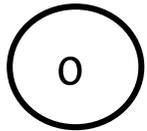
PORTRAIT



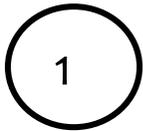
## ATTRIBUTS

## ARMES

## DÉGÂTS



VIGUEUR



AGILITÉ



ESPRIT



AURA

Poignard

(d6M)

( )

( )

( )

## APTITUDES DE COMBAT

INITIATIVE

1

MÊLÉE

1

TIR

0

DÉFENSE

2

## CARRIÈRES



reine 4



magicienne 1



POINTS DE  
DÉMESURE

3

POINTS DE  
CRÉATION

1

POINTS  
D'HÉROÏSME

5

POINTS DE  
VITALITÉ

11

## ARMURE & ÉQUIPEMENT

## AVANTAGES

**Bien née** (dé de bonus pr respecter l'étiquette), **Amis haut placés** (rois, reines, aristocrates), **Maîtresse du déguisement** (dé de bonus pr se déguiser ; peut dépenser 1 pt d'héroïsme pr intervenir dans 1 scène où elle n'était pas présente), **Perspicace** (dé de bonus pr remarquer mensonges).

## DÉSAVANTAGES

**Curiosité** (dé de malus pr y résister), **Indigne de confiance** (dé de malus pr convaincre quelqu'un de se fier à elle), **Mauvaise réputation** (liée à son rôle dans le déclenchement de la guerre, entre autres), **Non-combattante**.

## MIXTURES & SORTILÈGES

**Beauté d'Hélène (capacité spéciale) :** être la plus belle femme du monde a ses avantages. Hélène réussit automatiquement toute action impliquant de jouer sur sa beauté (impressionner, séduire, avoir l'air noble, respectable, recommandable, etc.) lorsque l'action s'exerce sur des êtres mortels (humains ou autres). Seule une divinité a le pouvoir de faire échouer l'action (par exemple si la divinité a d'autres plans). Le joueur ou la joueuse veillera à ne pas abuser de cette capacité, qui reste à l'appréciation du ou de la MJ.

### Mixtures maîtrisées :

- Onguent somnifère (à asperger ds les yeux, endort qqn pour 20 min. au round suivant ; si prières à Hypnos et incantations à Hécate avant, donne malus de -6 à tte action nécessitant une vigilance soutenue dès avant l'endormissement)
- Potion d'oubli temporaire (à faire boire ; fait oublier les dernières minutes et rend influençable : -2 en esprit et -6 à tout test d'action impliquant paroles ou vigilance soutenue ; durée : 4 heures)

## BIENS PRÉCIEUX

Hélène dispose des richesses dont elle a hérité en tant que reine de Sparte, auxquelles s'ajoute le butin de la guerre de Troie emporté par Ménélas quand il la reprend. Elle possède de nombreuses richesses, bijoux, vêtements, parfums, vaisselle de métal et de céramique, esclaves, etc.

## ÉLÉMENTS DE DESTIN, PROPHÉTIES & MALÉDICTIONS

Amour passionnel (déjà réalisé avec Pâris).

Il est écrit dans le destin d'Hélène : 1) qu'elle n'aimera plus d'autre homme que Ménélas (rien n'est dit au sujet des femmes). 2) qu'elle connaîtra une vie paisible juste avant sa mort et qu'elle ira en compagnie de Ménélas dans un au-delà heureux. Vous pouvez tenter de faire retomber le destin sur ses pieds, ou l'ignorer complètement au profit des directions nouvelles que vous ferez prendre à sa vie.

## SUIVANTS ET PNJ LIÉS

Hélène peut être accompagnée d'au maximum 8 suivants et/ou suivantes (le/la MJ peut les inventer ou laisser la personne qui joue Hélène les inventer).