

# Livret de création de personnage

## ANTIKA

### I – Origine des personnages (p26)

Rq : Il est possible de choisir l'origine après son ascendance mais avant sa carrière.

#### a) Achéens

Ouverture des compétences, Parler Grec + Navigation (hommes) ou Artisanat (femmes), au niv 1.

Région	Cité/Îles (Dieu protecteur)	Informations	Compétences à ouvrir au niv 1
<i>Argolide</i>	<b>Mycène</b> (Héra)	Ville commerçante Homme plus résistant	Diplomatie, Marchandage, Athlétisme et Endurance
	<b>Argos</b> (Héra)	Port et Chantier naval	Agriculture, Artisanat Charpenterie Epos créature fabuleuse et Epos animaux
	<b>Épidaure</b> (Asclépios)	Haut lieu de la Médecine	Alchimie, Epos des plantes, Médecine et Sensibilité
	<b>Tirynthe</b> (Héra)	Cité réputée	4 parmi : Persuasion, Théologie, Epos mythologie, Marchandage et Diplomatie
<i>Laconie</i>	<b>Sparte</b> (Ares, Héra, Apollon)	Femmes même droit que les hommes	4 parmi : Armes (choix), Bouclier, Esquive, Pugilat, Commandement, Stratégie
<i>Arcadie</i>	<b>Phénée, Rhipée, Stymphale</b> (Héra) ...	Expert de corps à corps	4 parmi : Vigilance, Epos animaux, Survie, Epos créature fabuleuse et Pugilat
<i>Messénie</i>	<b>Pylos</b> (Apollon)		Natation, Commandement, Epos géographie et, Navigation ou Artisanat
<i>Achaïe</i>	<b>Patras</b> (Artémis)	Réunion de 7 villages Offre une jeune femme à la Déesse par an	Arme de jet, Arme perforante, Bouclier, Athlétisme
	<b>Araxos</b>	Cité fortifiée	
<i>Élide</i>	<b>Elis</b> (Sélène et Artémis)	Organise J.O.	Athlétisme, Epos us et coutumes, Marchandage et Théologie,
	<b>Olympie</b> (Zeus, Héra)	Sanctuaire	
<i>Corinthie</i>	<b>Corinthe</b> (Aphrodite et Poséidon)	Carrefour commercial	Marchandage, Séduction, Vigilance et Diplomatie
<i>Attique</i>	<b>Athènes</b> (Athéna)	Centre culturel, politique et artistique	4 parmi : Artisanat, Art lyrique, Comédie/Danse, Diplomatie, Ingénierie, Lire et Écrire Grec, Marchandage, Navigation, Politique, Persuasion et Théologie
	<b>Éleusis</b> (Déméter)	Initiation Éphèbes	
<i>Eubée</i>	<b>Chalcis</b> (Arès et Apollon)	Fabrication arme	Agriculture, Artisanat forge, Epos animaux et Ingénierie
<i>Béotie</i>	<b>Thèbes</b> (Héraclès et Dionysos)	Rivale d'Athènes	4 parmi : Artisanat, Art lyrique, Comédie/Danse, Diplomatie, Ingénierie, Lire et Écrire Grec, Marchandage, Persuasion et Théologie
	<b>Orchomène</b>	Rivale de Thèbes	Endurance*2, Athlétisme*2 et Arme (choix)
<i>Étolie</i>	<b>Delphes</b> (Apollon et Dionysos)	Oracle de la Pythie	4 parmi : Arme (arc), Divination, Esquive, Epos géologie, Natation, Théologie et Sensibilité
	<b>Calydon</b> (Artémis)	Cité fortifié	

Région	Cité/Îles (Dieu protecteur)	Informations	Compétences ouverte à 1
<i>Îles Ioniennes</i>	<b>Céphallène</b>	Construction navale	Artisanat Charpenterie, Agriculture, Epos animaux et Natation
	<b>Ithaque</b>		Agriculture, Artisanat, Natation et Epos géographie
	<b>Corfou</b>		Agriculture, Artisanat, Natation et Esquive
	<b>Patmos</b>	Pêcheurs	Navigation, Survie, Piège et Epos géographie
	<b>Leucade</b>		Natation, Survie, Agriculture et Piège
	<b>Cythère (Aphrodite)</b>	Lieu de naissance d'Aphrodite	Epos géographie, Natation, Séduction et Sensibilité
<i>Épire</i>	<b>Dodone (Zeus)</b>	Sanctuaire de Zeus Divination par bruissement feuilles	
		Élevage chien de guerre (molosse) Guerrier renommé Molosse	4 parmi : Agriculture, Divination, Dressage, Arme (choix), Epos animaux et Sensibilité
<i>Thessalie</i>	<b>Œchalie</b>	Médecin et guérisseur	Epos plante, Médecine, Alchimie et 1 au choix
	<b>Thaumacie</b>	Archer émérite	Arme (arc), Commandement et 2 au choix
	<b>Phthie (Thétis)</b>		Arme tranchante, Arme perforante, Bouclier et Commandement
		Présence de Centaure	

### b) Crète

Région	Cité/Îles (Dieu protecteur)	Informations	Compétences ouverte à 1
<i>Crète</i>	<b>Knossos, Phaïstos (Zeus, Héra et Apollon)</b>	Carrefour commercial Agriculteurs, Orfèvres et métallurgistes reconnus	Navigation, Marchandage, Parler Grec + 3 parmi : Artisanat, Agriculteur, Lire et Écrire grec, Parler Barbare / Égyptien, Epos géographie, Ingénierie, Athlétisme, Dressage

### c) Cyclades et îles égéennes

Ouverture des compétences, Parler Grec + Navigation au niv 1.

Région	Cité/Îles (Dieu protecteur)	Informations	Compétences ouverte à 1
<i>Cyclades et Îles égéennes</i>	<b>Délos (Apollon)</b>	Temple avec Sibylle	Survie, Parler Barbare/Égyptien, Pièges, Théologie
	<b>Syré (Apollon et Artémis)</b>	Île paradisiaque Mise à mort divine pour les anciens	Agriculture, Artisanat, Epos plante et 1 au choix (non martiale)
	<b>Paros (Déméter) Naxos (Dyonisos)</b>	Réputées pour le marbre Cités rivales	Agriculture, Artisanat, Ingénierie et Marchandage
	<b>Kythnos</b>		Artisanat forge, Ingénierie et 2 au choix
	<b>Milos</b>	Outil en obsidienne	Artisanat, Marchandage, Persuasion et Parler Barbare/Égyptien
	<b>Théra (Poséidon)</b>	Port de commerce Nombreux artisans	Artisanat, Parler Barbare/Égyptien, Évaluation et Marchandage
	<b>Rhodes (Hélios)</b>	Commerce avec Egypte	4 parmi : Diplomatie, Politique, Gestion patrimoine, Marchandage et Natation

Région	Cité/Îles (Dieu protecteur)	Informations	Compétences ouverte à 1
<i>Archipel du Dodécanèse</i>	<b>Kos</b>	École de médecine réputée	Agriculture, Epos plante, Médecine et Perception
	<b>Kalymnos</b>	Grotte aux Nymphes	Epos géographie, Marchandage, Natation et Résistance
	<b>Nissiros</b>	Sources d'eau chaude	Ingénierie, Médecine, Navigation et Fouille
	<b>Lesbos et Chios</b>		Agriculture, Marchandage, Artisanat et Parler Barbare/Égyptien
	<b>Samos</b>	Importante flotte de guerre Nombreux artisanats	4 parmi : Arme (choix), Artisanat, Théologie, Commandement, Marchandage, Natation et Navigation
	<b>Thassos</b>	Nombreuses mines	Ingénierie, Marchandage, Artisanat forge et Alchimie
	<b>Chypre (Aphrodite)</b>		Artisanat charpenterie, Séduction, Sensibilité et Théologie

#### d) Troade et Alliés

Ouverture des compétences, Parler Grec + Parler barbare au niv 1

Région	Cité/Îles (Dieu protecteur)	Informations	Compétences ouverte à 1
<i>Troade</i>	<b>Mysie</b>	Expert en corps a corps	Arme (choix), Politique, Pugilat et Séduction
	<b>Larisse</b>	Expert en javelot	Arme de jet, Athlétisme et 2 au choix
	<b>Zélé</b>	Peuple opulent et archer émérite	Arme (arc), Marchandage et 2 au choix
	<b>Troie (Apollon, Athéna)</b>	Carrefour commercial Chevaux de qualité	4 parmi : Artisanat, Conduite attelage, Dressage, Epos animaux, Équitation et Marchandage
	<b>Phrygie (Déméter et Zeus)</b>		Dressage, Équitation, Marchandage et 1 au choix
	<b>Lydie</b>	Expert char de combat	Conduite attelage, Dressage, Ingénierie et Marchandage
	<b>Lycie (Zeus)</b>	Excellent archer	Arme (arc), Epos us et coutumes, Survie et Théologie
	<b>Percote</b>		Arme (choix), Agriculture, Équitation, Epos animaux
	<b>Thrace (Arès)</b>	Dresseurs de chevaux	4 parmi : Agriculture, Artisanat forge, Dressage, Équitation, Marchandage, Théologie
	<b>Péonie</b>	Archer	Arme (arc), Équitation et 2 au choix
	<b>Cicones</b>		Arme (choix), Esquive, Pugilat et Endurance
	<b>Lycaonie</b>	Pays riche	Arme (arc), Marchandage et 2 au choix
	<b>Carie</b>		Marchandage, Navigation, Parler Barbare et 2 au choix
	<b>Ionie</b>	Cité philosophique Arrière pays riche	4 parmi : Agriculture, Artisanat, Epos animaux, Ingénierie, Navigation et Persuasion

## e) Autres Peuples

Peuples	Informations générales	Détails	Compétences ouverte à 1
<b>Amazones</b> (Artémis et Arès)	Femmes guerrières excellentes archères	Métiers : guerrières, prêtresses ou guérisseuses	Armes tranchante*2, Arme (arc), Bouclier, Équitation, Parler Grec, Parler Barbare
<b>Phénicien</b>	Habiles marins et marchands Tyr capitale commerciale	Navigue avec les étoiles	Navigation, Marchandage, Parler Barbare 3 parmi : Artisanat charpenterie, Epos géographie, Évaluation, Ingénierie, Lire et écrire Barbare, Parler Grec ou Égyptien
<b>Égyptien</b>	Thèbes capitale politique et religieuse Naucratis, cité grecque dans le delta du Nil		Parler Égyptien, Théologie 4 parmi : Agriculture, Artisanat, Équitation, Conduite attelage, Epos animaux, Ingénierie, Lire et écrire hiéroglyphes, Marchandage, Médecine, Résistance et Occultisme
<b>Éthiopien</b>	Lieux de villégiature de l'Olympe Aksoum, ville principale	La vie y est longue	Parler Égyptien, Arme de jet 3 parmi : Agriculture, Artisanat, Athlétisme, Bouclier, Conduite attelage, Endurance et Survie

## II – Caractéristiques (p56)

7 points à répartir (1 mini/4 max) entre :

- Soma (force, constitution et résistance)
- Sophos (connaissance, sagesse, intelligence)
- Symbiose (sociale, vie en communauté)

Rq : elles pourront être modifiées par certains avantages/défauts/race et par l'âge.

Ce qui détermine :

- Aristeia (capacité de concentration pour le geste parfait, perfection humaine) : Sophos / 2 (arrondi au supérieur)
- Ubris (déferlement de rage et de colère, côté divin) : Soma / 2 (arrondi au supérieur)

## III – Ascendance divine (p59)

Au choix du joueur ou au hasard

- *donne accès à un couple de pouvoir à choisir (un pouvoir normal et un de démesure)*
- *donne accès à des avantages/désavantages (doivent se compenser au niveau des points avec 10 points max) en plus de ceux communs à tous les dieux.*
- *peut permettre de dépasser les limites humaines en Caractéristique et Compétences (4, restant le maximum à la création, voire 5, si c'est précisé)*
- *impossible de prendre plusieurs fois le même avantage ou désavantage*
- *impossible de descendre en dessous de 1 pour les Caractéristiques à la création*

Avantages communs (coût)	Désavantage commun (coût)
Demi-Dieu (6) Cousinade (1) Animal familier (1)	Maudit (-6) Persécution divine (-6) Secret honteux (-2) Phobie (2)

<b>Dieux</b> (couple de pouvoirs à choisir)	<b>Avantages (coût)</b>	<b>Désavantage (coût)</b>
<b>Aphrodite</b> ( <i>Charme d'Aphrodite + Changement de sexe</i> )	Jeunesse éternelle (5) Séducteur (4) Aura apaisante (3) Beauté divine (2) Aura fertilité (1)	Malédiction d'Aphrodite (-5) Dépendance au sexe (-3) Faiblesse amoureuse (-2) Harcelé (-2) Cœur d'artichaut (-1)
<b>Apollon</b> ( <i>Toucher d'Asclépios + Résurrection d'Asclépios</i> ) ( <i>Flèche d'Apollon + Malédiction d'Apollon</i> ) ( <i>Chat de courage + Colère d'Apollon</i> )	Centaure* (+5/-5) Imposition des mains (4) Don du soigneur (4) Archer divin (4) Don de prophétie (3) Intuitif (3) Œil de l'archer (2) Beauté divine (2) Main de l'artiste (1)	Centaure* (+5/-5) Poète maudit (-4) Aura pestilentielle (-3) Amour sans lendemain (-2) Insensible (-2)
<b>Arès</b> ( <i>paralysie de Phobos + Frénésie de Bia</i> )	Force des Titans (5) Guerrier d'Arès (4) Appel du sang (4) Chef de groupe (3) Charme sauvage (2) Lame d'acier (2)	Haï d'Athéna (-5) Odieux (-5) Furie sanguinaire (-4) Malédiction d'Aphrodite (-3) Ripsaspis (-3) Drogué du combat (-2) Versatile (-1) Avidité (-1)
<b>Artémis</b> ( <i>Flèche d'Artémis + Colère d'Artémis</i> ) ( <i>Grande Traque + Malédiction de Circé</i> ) ( <i>Appel d'Artémis + Appel de la Nature</i> )	Centaure* (+5/-5) Métamorphose animale (4) Sauvage (3) Familier (3) (Œil de l'archère (3) Vision nocturne (2) Langage animal (2) Entraînement avancé (2) Pas de forestier (1)	Lycanthrope (-6) Mère ingrate (-6) Centaure* (+5/-5) Agoraphobe (-3) Lunaire (-3) Déteste le sexe opposé (-2) Vengeance (-1) Âgé (-1)
<b>Athéna</b> ( <i>Égide d'Athéna + Regard de la Méduse</i> )	Génie (5) Maître Chiron (4) Héroïsme (3) Intuitif (3) Étudiant (2) Rusé (2) Combat du juste (1)	Haï d'Arès (-5) Mère ingrate (-6) Muet (-3) Marque d'Erichonios (-3) Combat l'ignorance (-2) Bon samaritain (-2) Jaloux (-2) Curiosité maladive (-1) Descendant de Ripsaspis (-1) Hautain (-1)
<b>Dionysos</b> ( <i>Folie de Dionysos + Appel des Ménades</i> )	Non Humain** (+5/-5) Sage (5) Masque d'oubli (4) Sociable (4) Don d'oracle (3) Boute-en-train (2) Résistance à l'alcool (1)	Non Humain** (+5/-5) Simple d'esprit (-5) Cornu (-5) Fou (-4) Accro aux vices (-3) Ivrogne (-2) Folie furieuse (-2) Oubli (-1)
<b>Hadès</b> ( <i>Plaie béante de Thanatos + Ciseau des Moires</i> ) ( <i>Pestilence de Cerbère + Brume d'Hadès</i> ) ( <i>Serviteur d'Hadès + Ouverture des portes des Enfers</i> )	Invisibilité (4) Fils à papa (4) Richesse (3) Sans Peur (3) Noble naissance (1) Héritage (1)	Détesté par Déméter (-5) Aveugle (-4) Mort (-3) Aura d'épouvante (-3) Mauvais œil (-3) Morbide (-2) Être de la nuit (-1) Avidité (-1)

<b>Dieux</b> (couple pouvoirs à choisir)	<b>Avantages (coût)</b>	<b>Désavantage (coût)</b>
<b>Héphaïstos</b> <i>(Affûtage d'Héphaïstos + Pluie de feu d'Héphaïstos)</i> <i>(Forgeron divin + Forge du Destin)</i>	Cyclope (5) Artisan divin (4) Équipement d'Héphaïstos (3) Création de feu (2) Immunisé au feu (2)	Nabot (-5) Bossu (-5) Pied-bot (-3) Vulnérabilité au froid (-2) Mal aimé (-1) Maladroit (-1)
<b>Hermès</b> <i>(Vitesse d'Hermès + Cambriolage divin)</i>	Non Humain** (+5/-5) Génie (5) Attaque furtive (4) Prédilection hermétique (4) Voleur divin (4) Contacts (3) Don de prophétie (3) Beau parleur (2) Ambidextrie (1) Rusé (1)	Non Humain** (+5/-5) Recherché (-3) Kleptomane (-2) menteur (-2) Fainéant (-1) Piètre équipement (-1)
<b>Poséidon</b> <i>(Brouillard de Poséidon + Séisme de Poséidon)</i> <i>(Force des eaux + Appel de Céto)</i>	Force des Titans (5) Armure d'écailles (5) Régénération aquatique (4) Loup de mer (4) Respiration de Poséidon (4) Richesse (3) Nageur (3) Communication aquatique (2) Bravoure (2) Noble naissance (1)	Héritage du Minotaure (-4) Soif inextinguible (-3) Mal de Terre (-2) Borgne (-2) Esclave (-2) Obèse (-1) Colère imprévisible (-1)
<b>Zeus</b> <i>(Foudre de Zeus + Colère de Zeus)</i>	Hercule (5) Maître Chiron (4) Don de prophétie (3) Chef de groupe (3) Force herculéenne (3) Intuitif (3) Hors limite (3) Noble naissance (1)	Haï par Héra (-5) Coureur de jupons (-3) Arrogant (-2) Mendiant (-1) Allégeance (-1)

(P83) \* vous êtes un Centaure : +1 point de caractéristique (Max Soma 5 et Symbiose 3)  
ouverture de 2 compétences physiques et savantes à 1

\*\* vous êtes un Satyre : +1 point de caractéristique (Max Symbiose 5 et Sophos 3)  
ouverture de 2 compétences d'interaction et savantes à 1

ou

vous êtes un Silène : +1 point de caractéristique (Max Sophos 5 et Soma 3)  
ouverture de 1 compétences d'interaction et 3 savantes à 1

## IV – CARRIERES (p84)

Rq : Il est préférable d'avoir déjà choisi son origine à ce stade afin de mieux gérer les compétences. Dans chaque carrière, choix de 10 compétences parmi un pack principal et un pack spécialisé que l'on ouvre à 1. Puis choisir 5 compétences en plus, parmi l'une des autres carrières au sein de son pack principal. À cela s'ajoute un pouvoir divin lié à la carrière, et qui sera influencé par votre ascendance

Carrière	Artisan	Artiste	Bâtitseur	Combattant	Politicien	Voyageur
<b>Pack principal</b>	Artisanat Arme (choix) Endurance Epos mythes Epos plantes Évaluation Lire/Écrire Grec Marchandage Pièges Sensibilité	Athlétisme Diplomatie Discrétion Epos mythes Équitation Esquive Fouiller Grimper Marchandage Parler (choix) Persuasion Séduction Sensibilité	Artisanat (choix) Agriculture Arme (choix) Commander Diplomatie Epos us/coutumes Évaluation Lire/Écrire Marchandage Persuasion Vigilance	Arme (choix) Arme de jet (choix) Athlétisme Bouclier Discrétion Epos animaux Équitation Fouille Intimidation Pièges Pistage Pugilat Vigilance	Epos us/coutume Intimidation Gestion patrimoine Marchandage Parler (choix) Persuasion Politique Séduction Sensibilité Stratégie Théologie	Arme (choix) Conduite attelage Endurance Epos animaux Epos plantes Epos géo Epos mythes Équitation Discrétion Marchandage Navigation Pièges Pistage Politique Sensibilité Vigilance
<b>Pack spécialisé</b>	Alchimie Artisanats forge Artisanat charpenterie Ingénierie Médecine Occultisme	Arts Lyriques Comédie/Danse Dressage Lire/Écrire Souplesse Vol à la tire	Divination* Gestion patrimoine Ingénierie Politique Réseau Théologie	Commander Conduite attelage Endurance Epos géo Résistance Stratégie	Commander Diplomatie Divination* Lire/Écrire Occultisme Réseau Résistance	Comédie/Danse Diplomatie Epos us/coutumes Parler (choix) Réseau Survie Vol à la tire
<b>Pouvoir de classe</b>	<i>Insuffler de l'Ubris ou Insuffler de l'Aristeia</i>	<i>Capacité de divertir leur public</i>	<i>Créer zone correspondant à leur ascendance</i>	Dépend ascendance	Dépend ascendance	Dépend ascendance

## V – Compétences (p93)

Vous disposez ensuite de 7 points de compétences (PC) + Sophos pour améliorer vos compétences

- certains **avantages** et votre **âge** peuvent augmenter ce pool
- Rajouter gratuitement 1 niveau en Résistance
- score de base en Réseau = Symbiose
- dépense de 1 PC pour 1 niveau (niveau maximum 4) pour les compétences déjà ouvertes
- ouverture d'une nouvelle compétence = 2 PC, ensuite son augmentation se fait au même coût que précédemment.

## VI – Autres (p99)

a) PV = Soma \* 10

d) Âge

14 - 35 ans	Création basique
36 – 45 ans	-1 point caractéristique et +20 PC
46 – 55 ans	-1 point caractéristique et +20 PC (cumulatif)

L'âge va modifier vos caractéristiques, ce qui va probablement changer vos PV, votre Ubris et votre Aristéia. De plus, vous allez avoir un pool de points de compétences (PC) pour continuer d'améliorer ces dernières.

e) **Pécule : (1D100 x (Symbiose + Sophos + Gestion patrimoine)) + (Age x10) OF**

- Acheter l'équipement
- Calculer et noter les Points d'Encombrement (PE) autorisés (Soma x 10) + niveau d'Endurance

#### **d) Historique**

En fonction de l'historique du personnage :

- le MJ pourra accorder +2, +1 et -1 niveaux dans des compétences (optionnel)
- et accorder un objet / biens en relation avec l'historique (optionnel)

#### **e) Fin**

- Choisir le nom du héros, on pourra se reporter à l'origine géographique.
- Remplir le sexe, la taille, le poids, et la main directrice. Puis choisir un métier plausible selon la carrière choisit et remplir la description.

- **VII – Moira (p101)**

- *destin funeste du héros*
- 1ère partie : imagination du joueur
- 2ème partie : hasard (voir tables prophétiques)
- 3ème partie : choix du meneur

- **Tables prophétiques (non exhaustives)**

	Où ?	Quand ?	Comment ? Par qui ou quoi ?	Conséquences
1	Sur un champ de bataille	Une nuit sans lune	Étouffé/écrasé/noyé/brulé/ empoisonné	Le silence à jamais tu connaîtras
2	Au milieu d'une forêt/...	Au lever d'une lune rouge	Par amour d'une femme homme (trahison/...)	L'honneur tu oublieras
3	Sur un fleuve/mer/...	L'obscurité en plein midi	Par l'arme d'un proche (accident/meurtre...)	Le sable scellera ton destin
4	Dans une ville	Sous un soleil de plomb	Lors d'une chasse (accident/proie/...)	La désolation tu connaîtras
5	Dans un palais/maison/...	Au chant du coq	Par une flèche/ fer de l'épée/ bois d'un épieu	La solitude tu perdras
6	Loin de ta patrie en...	Au crépuscule	Par la folie d'une homme/ d'un roi	Ton cœur te trahira
7	Dans un temple	Au zénith de l'astre solaire	Par la magie d'un Dieu	La noirceur te recouvrira
8	Sous terre	Sous les étoiles	Comme esclave / serviteur / roi / général	En fuite tu seras
9	En montagne	Lors des J.O / funèbres	Ta foi tu renieras / après avoir trahi	Un exil tu connaîtras
10	Sur le sable	Lors d'une fête religieuse/privé/...	Dans la pauvreté / l'opulence	La mort tu verras
11		Lors d'un grand voyage	Après un parricide/ matricide /infanticide	
12		Eu sauvant ta patrie/famille	Par suicide dans un accès de folie	

- **VII – Dépense d'expérience (p104)**

	Compétence	Caractéristique
Ouverture niv 1	3 PC	
De 1 à 2	2 PC	20 PC
De 2 à 3	3 PC	30 PC
De 3 à 4	4 PC	40 PC
De 4 à 5	10 PC	100 PC
De 5 à 6	12 PC + 1 pt Némésis	120 PC + 1 pt Némésis
supérieur	Valeur x2 + 1 pt Némésis	Valeur x20 + 1 pt Némésis