

ANTIKA

LE SECRET DES ÎLES

SATYRIDES

ÉCRIT PAR BRUNO GUÉRIN



LE SECRET DES ÎLES SATYRIDES

Scénario ANTIKA
Écrit par Bruno Guérin
Mis en page par Bruno Guérin

Pour une fois, les joueurs incarneront un groupe de non-humains, centaures et satyres, pour se retrouver de l'autre côté de la barrière et se retrouver confrontés à des héros en difficultés. L'inversion des points de vue peut facilement être adaptée pour intégrer cette aventure dans une campagne existante plutôt qu'en un one-shot de convention. Cette aventure se déroule après l'Odyssée d'Ulysse.

INTRODUCTION

Les îles Satyrides forment un archipel d'îles calmes et paisibles, où vivent en paix de nombreux clans de satyres et de centaures. Chacun s'estime donc être le gardien d'un artefact que les dieux ont abandonné ici, il y a longtemps, à leur garde. Cet artefact est responsable de l'abondance de nourriture ainsi que de la clémence du temps sur l'île. Cet artefact est laissé à l'appréciation du meneur selon ses besoins, mais cela peut être la Toison d'or, la Corne d'abondance, une pomme d'or des Hespérides ayant germé pour donner une nouvelle pomme ou une pierre temporelle de Kronos arrêtant les saisons dans un printemps infini.

LES ÎLES SATYRIDES

C'est un lieu mythique qui selon Pausanias est situé à l'extrémité occidentale de la « mer extérieure... là où les bateaux ne vont jamais » et où ne semblent vivre que des satyres à peau rousse et à longue queue.

Pausanias tient son information d'un marin au long cours, nommé Euphémios de Carie et dont le navire a été emporté par les vents au-delà des colonnes d'Hercule.

Selon les spécialistes modernes, ces îles situées loin au large de l'Atlantique seraient en fait les Antilles et les satyres ne seraient que des Amérindiens caraïbes dont les peaux de bêtes dont ils sont vêtus leur donnent cette apparence.

« Les matelots ne voulaient pas approcher de ces dernières, ayant abordé précédemment dans quelques-unes, et sachant de quoi leurs habitants étaient capables ; ils s'y virent cependant encore forcés. Les matelots donnaient à ces îles le nom de Satyrides, leurs habitants sont roux et



ont des queues presque aussi longues que celles des chevaux. Ils accoururent vers le vaisseau dès qu'ils l'aperçurent, ils ne parlaient point, mais ils se jetèrent sur les femmes pour les violer. À la fin, les matelots épouvantés leur abandonnèrent une femme barbare qu'ils jetèrent dans l'île, et les Satyres peu satisfaits des jouissances naturelles assouvirent leur brutalité sur toutes les parties de son corps. »

— Extrait du « Périégèse » de Pausanias.

CHANT I – LE PACTÉ

Aujourd'hui c'est le solstice d'été, et comme à l'accoutumée les différents clans de satyres et de centaures se réunissent pour se mettre d'accord sur la responsabilité de chacun dans la garde de leur trésor commun et sur la politique à tenir vis-à-vis des étrangers.

- Le clan des Centaures d'Apollon s'affirme comme étant des combattants, mais le terrain montagneux de l'île n'est pas propice à leur galop à la différence des plages qu'ils surveillent. Cependant, l'artéfact se trouvant dans les profondeurs d'une grotte sur le flanc abrupt de la montagne ne les arrange pas, car ils estiment ne pas pouvoir protéger au mieux l'objet sacré. De plus, à l'image de leur protecteur, ils n'apprécient pas les serviteurs de Pan, lequel a déshonoré Apollon dans un concours de musique et se méfie de leur lubricité. Les centaures ne veulent voir aucun étranger venir fouler leurs terres.



- Les satyres quant à eux préfèrent les frondaisons des arbres poussant sur les pentes de la montagne et sont très agiles sur les terrains escarpés. Cependant, deux clans de satyre s'opposent : les protégés de Pan s'estiment être les vrais descendants du dieu Pan, gardiens de fait (même si c'est de troupeau) et les protégés de Dionysos qui, s'ils préfèrent la bonne chère, savent combattre à l'image de leur protecteur. Le seul point où ils s'entendent est l'absence de femmes et de nymphes, ce qui les conduits parfois à agir comme des naufrageurs espérant l'arrivée de femelles au grand dam des centaures qui n'ont pas ce problème puisqu'ils ont des femelles centaures ce qui attise parfois la convoitise des satyres.

Chaque chef de clan souhaite avoir la garde de l'artéfact, ou tout du moins que la garde soit

effectuée par l'un ou l'autre des clans, une année sur trois comme c'est le cas actuellement. Mais tous aimeraient que l'artéfact soit sous leur garde sur leur territoire à un endroit connu d'eux seuls et c'est là que les opinions divergent puisque personne ne se fait vraiment confiance, chacun ayant peur que l'objet devienne la propriété d'un autre, aussi jusqu'à présent la garde est partagée en un lieu fixe connu de tous.

Le second point de négociation est que faire lorsque des étrangers débarquent, si les satyres demandent que les femmes soient faites prisonnières, les centaures réclament la mort de tous les étrangers.

Lors des négociations les personnages auront leurs mots à dire et ils pourront faire pencher la balance pour une autre solution ou une autre. Leur décision, choisie au vote des participants, sera celle entérinée pour cette année de garde.

À l'issue des débats, des festivités et un banquet garni clôturent la soirée dans la joie et la bonne humeur.

CHANT II – UN VOL SACRILÈGE

Le lendemain matin, les gardiens de l'artéfact sont retrouvés morts et l'artéfact volé.

La suspicion entre les clans est à son paroxysme et chacun s'accuse mutuellement du vol. Les personnages ayant participé aux débats de la veille sont convoqués et chargés d'élucider le mystère du vol. Il y a donc au moins un représentant par clan, car la confiance n'est pas de mise et la Discorde n'est pas loin.

Les personnages se rendent donc à la grotte. Une fouille des lieux leur permet de trouver des traces de sabots provenant de cavaliers ou de centaures, mais il y a également des traces

de pas humains très bien dissimulés (Pistage FD 12 au minimum pour les détecter). Il semble s'agir d'hommes comme peut le confirmer le vieux satyre, Picolos, mais ces dires peuvent être mis en doute, car il est totalement ivre. Il parle cependant d'hommes venus d'au-delà des mers qui ont volé l'artéfact avec l'aide d'un centaure.

Une fois le quiproquo levé, les personnages s'associent probablement pour retrouver leur bien, tout en se méfiant des centaures, d'autant que les dieux sont en colère et qu'une tempête se forme chose inhabituelle par ici. Mais ce malheur à quelque chose de bon, puisqu'il bloque le navire des voleurs dans une crique de l'île, laquelle est inaccessible par la plage (ce qui explique que les centaures ne les aient pas vus à moins que cela ne soit volontaire de leur part) et nécessite de passer par un chemin de chèvre à flanc de falaise.

À force de recherche et de pistage, les personnages finissent par retrouver la piste des voleurs qui ont commis l'irréparable, mais chose étonnante les voleurs sont en fait des voleuses lesquelles semblent attendre la fin de la tempête pour pouvoir reprendre la mer (à moins qu'il ne s'agisse d'un second navire ?).

CHANT III -

D'ÉTRANGES NAUFRAGÉES

Récupérer l'objet ne sera pas aussi facile qu'il le pense, car les voleuses sont en fait des héros (humains et centaures d'Héra) reconnus, descendant de dieux comme eux, et à qui les oracles ont demandé de récupérer l'artéfact pour le bien de leur contrée.

Cependant, durant leur voyage, ils ont subi la colère de Poséidon, et celui-ci les a transformés en femmes alors qu'ils retournaient à leur navire, afin de les affaiblir avant de provoquer la tempête.

Les personnages, qu'ils soient ou non conscients de la malédiction que les « Athéniennes » subissent, peuvent toujours

essayer de négocier avec elles pour les raisonner et comprendre les raisons qui les poussent à commettre ce vol. Mais ces dernières ne céderont pas et sont prêtes à tuer quiconque voudrait leur reprendre l'objet de force.

Les Raisons de l'expédition

La raison de ce vol est simple. La cité d'Athènes (ou une autre selon les besoins du MJ) subit actuellement une famine sans pareille par la volonté de Poséidon, lequel a salé les terres cultivables après une terrible tempête. La Pythie d'Apollon a alors déclaré que seul l'artéfact perdu aux confins du grand océan peut réparer ce mal agricole et c'est avec le soutien d'Athéna et de Zeus, mais contre la volonté de Poséidon que les héros ont pris la mer pour le bien de leur cité. Cependant, sachant où ils doivent se rendre, Poséidon a trouvé amusant de les métamorphoser en femmes alors qu'ils volaient l'artéfact, choses qu'ils ne dévoileront pas couverts de honte qu'ils sont. Les dieux soutenant les voleurs s'opposent également à ceux qui ont chargé les habitants de l'île de protéger l'artéfact, à savoir Apollon, Dionysos et Pan.

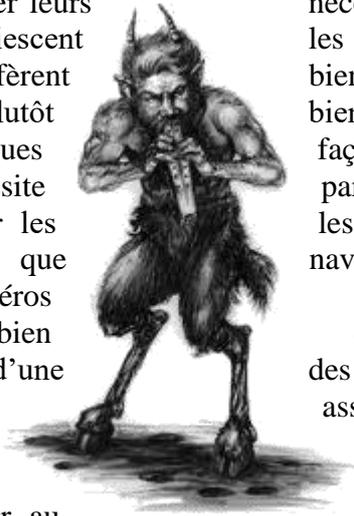
De plus le vol de l'artéfact, risque fort de provoquer famine et discorde sur les îles Satyrides si elle ne reprend pas bientôt sa place.

La tempête bloquant le départ des voleuses, plusieurs options s'offrent aux deux parties :

- Le duel des champions

Les deux camps peuvent se mettre d'accord sur la nomination d'un champion et définir une ou plusieurs épreuves (Pugilat, Athlétisme, Courses...) pour décider qui conservera l'objet, le vainqueur étant soutenu par les dieux. Il est cependant fort probable que chaque camp triche pour la réussite de son champion et les « Athéniennes » ne sont pas près d'abandonner comme ça l'artéfact.

Bonnes perdantes comme bonnes gagnantes, les Athéniennes proposent du vin grec à leurs adversaires pour les tenter de les saouler et les convaincre de les laisser partir avec l'objet. Les satyres se font une joie de boire et de forniquer, mais les femmes en question ne semblent pas trop apprécier leurs regards lubriques et n'acquiescent pas à leurs avances. Elles préfèrent prendre la fuite dans l'île, plutôt que de subir les assauts lubriques de satyres ivres, ce qui nécessite d'organiser des battues pour les retrouver. Bien que métamorphosés, les héros athéniens comptent bien accomplir leur mission d'une façon ou d'une autre, à commencer par libérer les leurs et capturer les personnages pour les amener au navire.



- **Combat des sexes**

- Si les personnages veulent profiter de la nuit pour voler l'artéfact aux voleurs, quoiqu'ils fassent pour être discrets c'est un échec, car Zeus fera tomber la foudre sur le camp pour réveiller les Athéniens et étourdir les importuns. Ce qui nous amène à un combat en règle où les Athéniens auront le soutien d'Athéna.

- Si les personnages préfèrent combattre contre de faibles femmes, ce n'est pas très héroïque, mais nos amis satyres, poussés par leur lubricité, chercheront à capturer vivante ces femmes qu'ils attendent depuis si longtemps.

Attention, car l'emplacement choisit par les Athéniens sur les conseils d'Athéna, rends une attaque de front difficile, et le chemin à flanc de falaise annule tout avantage lié aux effectifs des habitants de l'île alors que la trentaine d'Athéniennes arrivent à leur tenir tête (la bataille des Thermopyles

avant l'heure) du fait de leur position et de l'utilisation de leurs pouvoirs.

Si le combat tourne malgré tout en faveur des personnages, dans ce cas, de nombreuses Athéniennes prennent la fuite dans l'île, plutôt que de subir les assauts lubriques des satyres, ce qui nécessite d'organiser des battues pour les retrouver, car les héros athéniens, bien que métamorphosés comptent bien accomplir leur mission d'une façon ou d'une autre, à commencer par libérer les prisonnières et capturer les personnages pour les amener à leur navire.

- Si le combat tourne en faveur des « Athéniennes », n'hésitez pas à assommer les personnages au lieu de les tuer et les faire prisonniers pour les enchaîner sur le navire.

- **Un saut divin désespéré**

Si les personnages tardent à agir, un commando d'Athéniennes peut partir en expédition pour capturer les centaures avec l'aide de Célia, la fille de Chiron qui les accompagne.

Puis prenant la mer à l'aube malgré la tempête, leur navire longe les côtes de l'île et poussés par Apollon, Pan et Dionysos, nos amis vont trouver le courage de sauter sur le navire du haut de la falaise, pour entamer un abordage et un ultime combat pour récupérer leur bien. Cependant, la tempête redouble et lorsque le capitaine leur tend des rames, ils n'ont pas d'autres choix que d'obéir ou de sombrer fracassé contre les récifs.

Rq : Dans tous les cas, avec l'aide d'Athéna et de Zeus, faites en sorte que les « faibles Athéniennes » capturent nos héros. En effet, le fait d'avoir été transformé en femmes ne facilite pas la navigation en particulier lorsqu'il faut ramer contre les courants en pleine tempête et la force de non humains leur sera utile pour échapper à la tempête.

Célia

Centaurine, petite-fille de Chiron et adepte de Zeus, elle est l'oracle de l'expédition athénienne. C'est la seule vraie femme (centaure) à bord, aussi elle n'hésitera pas à utiliser ses charmes auprès des centaures de l'île pour les convaincre de les aider et de leur accorder leur soutien.

SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 HUBRIS 2 PV 40

Particularités : Don de prophétie, Foudre de Zeus, Prêtresse de Zeus (sorts de prêtre)

Armures : Ceinture de bronze (3 PA)

Armes : Javelot (DG 6), Bâton (DG 6)

Compétences :

Armes de jet 3, Armes contondantes 3, Athlétisme 3, Discrétion 2, Divination 4, Esquive 2, Épos de la géographie 3, Épos des plantes 4, Médecine 2, Marchandage 2, Séduction 3, Stratégie 2, Théologie 4.

Héros grecs (Euphémios, Théodoros, Panis, Ilias...)

Ils sont une trentaine à bord du navire « Scylla », et tous sont des soldats reconnus et quelques-uns sont des descendants divins. Leur métamorphose rend leur situation plus précaire et les affaiblit pour pouvoir manœuvrer le navire sur les eaux tumultueuses de l'Océan, d'où leur volonté d'obtenir une force d'appoint en mettant les personnages aux fers.

À entendre leurs noms ; à voir leurs armures trop grandes et non adaptées à leur morphologie, les personnages devraient comprendre peu à peu ce qui ils sont réellement.

SOMA 3 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 HUBRIS 2 PV 30

Particularités

- Euphémios, fils d'Héphaïstos – Toile d'Héphaïstos
- Théodoros, descendant d'Athéna – Égide d'Athéna
- Panis, fils d'Arès – Cri de Deimos (Soma 4, PV 40)
- Ilias, fils d'Aphrodite – Charme d'Aphrodite (Soma 2, PV20)

Armures : Cuirasse de cuir clouté ou de bronze (3 à 6 PA), Bouclier de bronze moyen (6 PA)
Armes : variable, Glaive (DG 6), Arc court (DG 6), Lance (DG6).

Compétences :

Armes de jet 3, Armes diverses 3, Athlétisme 2, Commandement 3, Discrétion 3, Esquive 2, Navigation 3, Perception 2, Persuasion 3, Séduction 1, Stratégie 2, Vigilance 2.

CHANT IV -

UNE TRAVERSÉE TEMPÊTEUSE

Quoiqu'il arrive, les personnages se retrouvent à ramer aux côtés de celles qui les ont enlevés, enchaînés ou non, mais pour la survie de tous.

La tempête fait rage et nécessite des jets de Navigation (FD 15 au minimum), ce qui n'est pas une compétence commune chez les satyres et centaures.

Lors de la tempête, alors que des paquets de mer s'écrasent sur l'équipage trempé jusqu'aux os, les personnages peuvent entrapercevoir l'aura d'Athéna laquelle encourage les rameurs :

« Souquez ferme et en cadence ! Et pour votre survie, suivez les signes de mon père, lequel éclaire notre passage ! »

Charge au capitaine de maintenir le cap, là où la foudre s'abat.

Une nuit, alors que la tempête s'est calmée, l'un des personnages entrevoit Poséidon en songe :

« Demain, mon ami, alors qu'une île sera en vue, j'enverrai Pisinoé ("celle qui persuade") et ses sœurs pour assourdir vos ennemis. Profitez-en pour reprendre votre dû avant de vous jeter à l'eau et me faire confiance ! »

À son réveil, le personnage a quelques instants pour avertir ses amis. Puis au milieu de la matinée, on annonce « Terre, droit devant ! ». C'est à ce moment-là que 3 sirènes viennent se percher sur le mât et commencent à chanter.



Sirènes

SOMA 3 SOPHOS 4 SYMBIOSE 5

ARISTÉIA na HUBRIS na PV 30

Armure : aucune.

Armes : Serres (DG 5)

Particularités :

Chant des sirènes, il contrôle les personnes qui l'écoutent afin d'attirer les marins sur les rochers (il faut faire un jet de Résistance à FD 10 toutes les minutes (6 tours) pour éviter d'être sous leur emprise), Vol.

Compétences :

Armes naturelles 3, Arts lyriques 7, Discrétion 3, Esquive 3, Pièges 2, Stratégie 3.

Rapidement, la confusion gagne l'équipage et c'est l'occasion pour les personnages d'agir à moins de s'attirer les foudres de Poséidon. Quelques jets de Résistance avec un bonus de +1, leur sont nécessaires pour résister au chant des créatures et ainsi pouvoir agir.

Voler l'artéfact est une simple formalité, mais se jeter à l'eau et faire confiance à Poséidon demande plus de volonté.

- Si les personnages font confiance à Poséidon et se jettent à l'eau, par on ne sait quel miracle, une créature monstrueuse (baleine) les prend sur son dos pour les conduire sur le rivage de l'île toute proche, plusieurs heures avant que le navire n'atteigne finalement l'île avec de nombreuses pertes parmi l'équipage.
- Si les personnages ont plus peur de l'eau que de Poséidon, ils restent à bord, alors que la folie commence à toucher l'équipage tout autant qu'eux. Cette folie due au chant des sirènes conduit plusieurs marins à sauter par-dessus bord avant de couler, emportés dans les profondeurs par leur armure. Les personnages peuvent tenter d'en sauver quelques-unes ou de combattre les créatures, avant de pouvoir enfin accoster sur l'île en vue.

CHANT V -

LA NYMPHE ET LA MAGICIENNE

A bordant le rivage seul ou avec l'équipage féminin, nos héros errent un moment sur cette île paradisiaque, quand soudain quelques rires aigus de jeune fille les attirent. S'approchant sous le couvert de la végétation, les personnages entraperçoivent une quinzaine de nymphes nues, batifolant dans une source limpide et fraîche.

La vue de satyres lubriques ne semble pas les effrayer outre mesure et même si elles rougissent et jouent les effarouchées, le batifolage et la séduction sont les maîtres mots d'une vie de nymphette !

Après quelques ébats et si les personnages entament la discussion, ils comprennent que les jeunes nymphes ont quitté leurs maîtresses pour profiter de l'onde fraîche, car ces dernières se chamaillent l'amour du roi d'Ithaque.

Les Nymphes

SOMA 5 SOPHOS 7 SYMBIOSE 6

ARISTÉIA 4 HUBRIS na PV 50

Armure : aucune.

Armes : aucune.

Particularités :

Appel de ses sœurs, Jeunesse éternelle, Contrôle des animaux de leur milieu.

Sorts habituels :

Appel d'une nymphe, Charme d'Aphrodite, Métamorphose, Invisibilité d'Hadès.

Compétences :

Arts lyriques 8, Comédie/danse 7, Discrétion 4, Divination 5, Esquive 3, Fouille 3, Occultisme 4, Séduction 8, Sensibilité 4, Vigilance 4.

Alors qu'elles conduisent les nouveaux arrivants à leurs maîtresses, les personnages arrivent (seuls ou accompagnés des Athéniennes) en présence d'une femme austère (Circé) accompagnée d'un jeune garçon de huit ou neuf ans (Télégonos, fils



d'Ulysse et de Circé), ainsi que de Calypso, nymphe marine beaucoup plus évanescence.

Les deux femmes se chamaillent l'amour d'Ulysse. Calypso argue du fait qu'Ulysse est resté auprès d'elle 9 ans sans contrainte et qu'elle a dû lui demander de partir sur ordre de Zeus. Tandis que Circé la contre en disant qu'elle au moins a su lui donner un fils (même si elle a quelque peu obligé le roi d'Ithaque à partager sa couche s'il voulait récupérer son équipage métamorphosé en cochon). Profitant de la présence des intrus masculins, les deux femmes leur demandent de trancher en faveur de l'une ou de l'autre, ou de subir leurs courroux.

Calypso

Océanide, fille d'Océanos et de Téthys, elle est la reine de l'île d'Ogygié (Délös) où elle vit entourée d'autres nymphes. De ses amours avec Hermès, elle donne naissance au peuple des Céphalléniens. Très belle et rusée, elle retient Ulysse durant 7 ans, car elle se sent seule, avant que Zeus ne l'oblige à le renvoyer. Elle lui donne alors le bois nécessaire pour faire un radeau et les vents adéquats. C'est le seul homme à avoir quitté son île bien qu'elle lui ait proposé l'immortalité pour rester auprès d'elle. Ulysse lui aurait donné deux fils : Nausinoos et Nausithoos.

SOMA 5 SOPHOS 8 SYMBIOSE 9
ARISTÉIA 4 HUBRIS na PV 50

Armure : aucune.

Armes : aucune.

Particularités :

Appel des nymphes, Jeunesse éternelle, Contrôle des vents, Ruse.

Sorts habituels :

Charme d'Aphrodite, Toucher d'Asclépios, Souffle d'Éole.

Compétences :

Arts lyriques 6, Comédie/danse 8, Esquive 2, Marchandage 3, Médecine 4, Persuasion 7, Séduction 8, Sensibilité 4.

Circé

Fille d'Hélios et de Perséis, sœur du roi Aietès de Colchide et de Pasiphaé, l'épouse de Minos. Elle habite l'île d'Æaea (ou Ééa) à l'Occident près des côtes Tyrrhénienne, dans un palais somptueux où tout est fait d'or, entouré d'animaux sauvages (lions, loups) qui ne sont que des marins, prisonniers de ses sortilèges. Elle purifie Jason et Médée du meurtre d'Absyrtos lors de leur retour de Colchide. Elle maîtrise l'art des potions, des philtres et des poisons, mais Circé est surtout une magicienne capable de pouvoir transformer en animaux ceux qui l'offensent. Ainsi, elle transforme l'équipage d'Ulysse en porcs afin de le garder auprès de lui. Elle lui donnera une fille (Cassiphoné) et trois fils du nom de Latinos, d'Agrios et de Télégonos, c'est ce dernier qui tuera accidentellement Ulysse plusieurs années après son retour à Ithaque. Elle épousera finalement Télémaque et le rendra immortel. Elle possède un métier à tisser magique qui fonctionne seul au son des chants et de la musique.

SOMA 3 SOPHOS 6 SYMBIOSE 5

ARISTÉIA 3 HUBRIS 20 PV 30

Armure : aucune.

Armes :

Dague en argent (DG 3)

Particularités :

Capable de faire de la magie et de lancer la plupart des pouvoirs de la liste, Sortilège étendu.

Sorts habituels :

Aura d'Hélios, Aveuglement d'Hélios, Bénédiction d'Hécate, Bouclier d'Hécate, Brume d'Hypnos, Chant des sirènes, Charme d'Aphrodite, Explosion d'Hélios, Langage de Gaia, Malédiction de Circé, Métamorphose, Serviteur d'Hécate, Toucher d'Asclépios, Voile d'Harpocratès, Vision de Kronos.

Compétences :



Armes tranchantes 3, Alchimie 9, Arts lyriques 5, Comédie/danse 3, Discrétion 5, Divination 4, Esquive 4, Épos des plantes 8, Lire/écrire (toutes les langues) 4, Médecine 5, Persuasion 5, Occultisme 11, Résistance 5, Séduction 4.

Elles accepteront le choix des personnages, quel qu'il soit. Puis écouteront leurs doléances. (Si les personnages ont débarqué seuls, c'est à ce moment précis que l'équipage « d'Athéniennes » arrive.)

Chaque partie explique son problème.

Les personnages expliquent leur présence ici et le vol de l'artéfact qui était à leur garde. Les Athéniennes donnent les raisons de ce vol pour le bien d'Athènes et demandent l'aide de Circé pour pouvoir reprendre leur apparence.

Après concertation avec Calypso, Circé leur annonce la chose suivante :

« Votre augure semble avoir mal été interprété. Sauver Athènes ne peut se faire au détriment d'une autre contrée, comme ce fut le cas jadis avec la quête de Jason, et il existe une autre île aux confins du monde, non loin d'ici, où se trouvent de nombreux artéfacts abandonnés des dieux. Là-bas, vous trouverez ce que vous cherchez.

Cependant, pour que je vous aide à retrouver votre apparence, vous devrez me rapporter ici le glaive d'Arès (c'est celui qu'il avait enfant et qu'elle compte donner à Télégonos pour qu'il puisse accomplir son destin. Ce qu'elle ne sait pas, c'est que son destin est de tuer son père).

La présence ici des satyres n'est cependant pas une innocente erreur des Moires. Leurs rôles dans votre quête aura son importance ne serait-ce que pour être pardonnés des divinités de Delphes (Apollon l'été et Dionysos l'hiver). »

Si les personnages ont choisi Circé, dans le conflit qui l'opposait à Calypso, alors elle donne à l'un des personnages un flacon, dans lequel, dit-elle, se trouve l'essence même d'Iris. S'il est ouvert, un arc-en-ciel en sort immédiatement permettant ainsi de rejoindre

n'importe quel point du monde pour peu que l'on sache où aller.

Dans le cas contraire, Circé ne leur donne rien tant que leur alliance par obligation n'ait permis d'accomplir leur mission.

CHANT VI – LE JARDIN D'HÉRA

Les personnages embarquent donc à nouveau sur le navire athénien avec leurs compagnons d'infortune. Suivant les indications de Calypso, concernant l'emplacement du jardin des Hespérides (qui n'est autre que le jardin d'Héra), le capitaine tient la barre et s'excuse auprès des personnages de la mauvaise interprétation des augures.

Une fois débarqué, chacun part en petit groupe pour trouver ce qu'ils sont venus chercher. Une partie part à la recherche de l'épée d'Arès et l'autre avec les personnages part à la recherche d'un artéfact pouvant remplacer celui de nos héros.

Arrivée au centre de l'île, le petit groupe entre dans un verger avec de nombreux pommiers, mais celui se trouvant au centre est chargé de pommes d'or (les fameuses pommes d'or des Hespérides) et non loin, au milieu des herbes folles, se trouve un monceau de trésors et d'artéfacts divins abandonnés envahi par ronces.

Remarque : il y a ici tous les cadeaux qu'Héra a reçus et abandonnés, ainsi que les artéfacts que vous désirez !

Bien sûr, tout cela semble trop facile et il est bien évident qu'un gardien se trouve là, quelque part.

- Si les personnages ne se méfient pas, et qu'ils s'enfoncent dans les ronces pour trouver et extraire l'artéfact qu'ils recherchent, ils subissent 2 points de dégâts par tour passé dans les ronces et doivent faire un jet de Résistance pour le poison qu'elles secrètent (Virulence FD10 – Somnifère). Ladon se chargera ensuite d'eux alors qu'ils sont affaiblis.



- Si les personnages se méfient et cherchent ce gardien du trésor, ils le trouvent rapidement couché dans les hautes herbes, attendant à l'affût que la petite troupe se soit aventurée dans les ronces. Le gardien n'est autre que le dragon Ladon.

Ladon

Dragon, fils de Céto et de Phorcys, c'est un serpent à 100 têtes dont chacune d'elles parle une langue différente. Sur le bord de l'Euphrate, Ladon eut maille à partir avec Aphrodite et Éros. Sur les ordres d'Héra, il garde le jardin des Hespérides et les pommes d'or. Il sera tué par Héraclès lors de sa quête et formera la constellation du serpent.

« Il restait encore à endormir par la vertu des herbes le dragon vigilant qui attirait tous les regards par sa crête, ses trois langues et ses dents recourbées, monstre hideux qui gardait l'arbre resplendissant de l'éclat de l'or. »

D'après Ovide – Les Métamorphoses

SOMA 16 SOPHOS 8 SYMBIOSE 7

ARISTÉIA na HUBRIS na PV 160

Armure : Cuir épais (8 PA)

Armes : Morsure x100 (DG 15), Griffes (DG 12), Queue (DG 10)

Particularités :

Maître sorcier, Maîtrise du feu, Sortilèges étendus, Instinct animal, Vision de Nyx, Ruse.

Possibilité d'utiliser des sorts.

Immunisé aux ronces et à leur poison ;

Compétences :

Armes naturelles 8, Épos (tout) 4, Esquive 2, Fouille 2, Occultisme 6, Parler (toutes les langues humaines et animales) 5, Stratégie 1, Vigilance 4.

Après avoir vaincu le dragon, les personnages et leurs acolytes peuvent prendre et choisir tous les objets qu'ils désirent. Faites-leur-en la liste (pour bien les écœurer) ! Mais au moment de charger, Héra leur apparaît furieuse. Heureusement pour eux, Zeus arrive à sa suite.

« Vous ne pouvez pas spolier ma femme de tous ses biens ! Mais du fait de vos épreuves, je vous accorde un objet pour chacun de vos groupes ! »

Les Athéniens choisissent en premier, faisant confiance au groupe de personnages. Ils prennent ainsi soit l'épée d'Arès (50 %) pour retrouver leur apparence, soit un artefact compensant celui volé sur les îles Satyrides et ainsi sauver Athènes.

Les personnages peuvent choisir en second, mais s'ils sont dépendants des Athéniens pour rentrer, ils n'auront pas trop le choix que celui de prendre le second artefact nécessaire aux Athéniens. Cependant, s'ils possèdent la fiole d'Iris offerte par Circé, libre à eux d'agir autrement, mais n'oubliez pas que les marins savent comment rejoindre leur île et qu'une vengeance est toujours possible, s'ils les doublent.

Le retour chez Calypso se fait sans encombre. Circé, toujours présente, tient parole pour redonner leur apparence aux Athéniens s'ils ont ramené l'épée comme promis, puis elle donnera la fiole d'Iris aux personnages (si ce n'est pas déjà fait) qui veulent rentrer chez eux avec leur artefact. Mais ceux qui le souhaitent peuvent rester profiter des plaisirs qu'offre les nymphes de Calypso, et rester sur l'île, tandis qu'un centaure mâle peut avoir trouvé une âme sœur en Célia la petite-fille de Chiron. Bref, chacun décide de comment mener sa vie !

FIN





Fumerole est un chasseur reconnu dans son clan. Après les femmes, ce qu'il aime le plus c'est fumer la pipe et boire. Avec ceux de son clan, il organise parfois de grands feux sur les plages pour attirer des navires qu'ils espèrent remplis de femmes.

ANTIKA

NOM: FUMEROLE

JOUEUR

ÂGE:	25 ANS	RACE:	SATYRE	DÉSCENDANT DE:	DIONYSOS
SEXE:	M	CARRIÈRE:	COMBATTANT	ORIGINAIRE DE:	ILES SATYRIDES
TAILLE:	172 M	MÉTIER:	CHASSEUR	DESCRIPTION:	
POIDS:	82 KG	MAIN DIRECTRICE:	▾ / A / G		
NÉMÉSIS:		MOIRA:			

SOMA **HUBRIS** **SOPHOS** **ARISTEIA** **SYMBIOSE**
 PV 40 4 3 2 1 2

- Arme tranchante 1
- Arme perforante 3
- Arme contondante 1
- Arme 1
- Arme Arc 1
- Arme Fronde 2
- Arme de jet 1
- Athlétisme 1
- Bouclier 1
- Cond. Attelage 1
- Endurance 2
- Equitation 1
- Esquive 2
- Grimper 2
- Natation 1
- Pugilat 2
- Souplesse 1
- Vol à la tire 1

Restant
Accumulés

- Agriculture 1
- Alchimie 1
- Artisanat Forge 1
- Artisanat Charpentier 1
- Artisanat 1
- Epos animaux 2
- Epos plantes 1
- Epos géographie 1
- Epos mythologie 1
- Epos créatures fabuleuses 1
- Epos Us & coutumes 1
- Gestion Patrimoine 1
- Ingénierie 1
- Lire/écrire grec 1
- Lire/écrire barbare 1
- Lire/écrire Aegyptien 1
- Médecine 1
- Navigation 1
- Occultisme 1
- Pièges 1
- Résistance 2
- Stratégie 1
- Survie 1
- Théologie 1

- Arts lyriques 1
- Commandement 1
- Comédie/Danse 1
- Diplomatie 1
- Discretion 3
- Divination 1
- Dressage 1
- Evaluation 1
- Fouille 1
- Intimidation 1
- Marchandage 1
- Parler grec 1
- Parler aegyptien 1
- Parler barbare 1
- Perception 1
- Persuasion 1
- Pistage 2
- Politique 1
- Séduction 1
- Sensibilité 1
- Vigilance 2
- Réseau 2

AVANTAGES: NON HUMAIN

MASQUE D'OUBLI

RÉSISTANCE À L'ALCOOL

DÉFAUTS: NON HUMAIN

ACCRO AUX VICES

FOLIE FURIEUSE

DOUVOIRS: FOLIE DE DIONYSOS

FOLIE FURIEUSE DE PHONOI

APPEL DES MÉNADES (3 PTS D'HUBRIS)

FINANCES: OF

OR: EQUIPEMENTS:

ARMURE:	TYPE DE PROTECTION	LOCALISATION	PA	DE
CEINTURE DE CUIR		ABDOMEN	1	1

ARMES:	TYPE D'ARME	DÉGATS	DE
LANCE HOPLITE	PERFORANT	6	3



Double corne, en tant que prêtre de Dionysos, est un membre respecté du clan et il est relativement agréable même s'il est difficile d'obtenir sa confiance. Boute-en-train aimant la bonne chère et le bon vin, il n'est jamais le dernier à s'amuser.

ANTIKA

NOM: DOUBLE CORNE **JOUEUR**

ÂGE: 45 ANS	RACE: SATYRE	DESCENDANT DE: DIONYSOS
SEX: M	CARRIÈRE: RELIGIEUX	ORIGINAIRE DE: ILES SATYRIDES
TAILLE: 1,82 M	MÉTIER: PRÊTRE	DESCRIPTION:
POIDS: 92 KG	MAIN DIRECTRICE: ▽ / A / ◁	
NÉMESIS:	MOIRA:	

SOMA
3

HUBRIS
2

SOPHOS
3

ARISTEIA
2

SYMBIOSE
2

PV 30

- Arme tranchante 1
- Arme perforante 3
- Arme contondante 1
- Arme 1
- Arme Arc 1
- Arme Fronde 1
- Arme de jet 1
- Athlétisme 1
- Bouclier 1
- Cond. Attelage 1
- Endurance 1
- Equitation 1
- Esquive 1
- Grimper 1
- Natation 1
- Pugilat 1
- Souplesse 1
- Vol à la tire 1

- Agriculture 1
- Alchimie 1
- Artisanat Forge 1
- Artisanat Charpentier 1
- Artisanat 1
- Epos animaux 1
- Epos plantes 1
- Epos géographie 1
- Epos mythologie 2
- Epos créatures fabuleuses 1
- Epos Us & coutumes 1
- Gestion Patrimoine 1
- Ingénierie 1
- Lire/écrire grec 1
- Lire/écrire barbare 1
- Lire/écrire Aegyptien 1
- Médecine 1
- Navigation 1
- Occultisme 1
- Pièges 1
- Résistance 1
- Stratégie 1
- Survie 1
- Théologie 3

- Arts lyriques 2
- Commandement 1
- Comédie/Danse 2
- Diplomatie 2
- Discrétion 1
- Divination 3
- Dressage 1
- Evaluation 1
- Fouille 1
- Intimidation 1
- Marchandage 1
- Parler grec 1
- Parler aegyptien 1
- Parler barbare 1
- Perception 1
- Persuasion 2
- Pistage 1
- Politique 1
- Séduction 1
- Sensibilité 2
- Vigilance 1
- Réseau 2

AVANTAGES: NON HUMAIN

DON D'ORACLE

BOUTE EN TRAIN

DÉFAUTS: NON HUMAIN

ACCRO AUX VICÉS

IVROGNE

POUVOIRS: FOLIE DE DIONYSOS

APPEL DES MÉNADES (3 PTS D'HUBRIS)

POSSIBILITÉ DE LANCER DES SORTS

FINANCES: _____

OR: _____

ÉQUIPEMENTS: _____

ARMURES :	TYPE DE PROTECTION	LOCALISATION	PA	PE
CEINTURE DE CUIR		ABDOMEN	2	1

ARMES :	TYPE D'ARME	DÉGATS	PE
LANCE HOPLITE	PERFORANT	6	3



Panis est un jeune satyre qui parfait son chant en gardant ses troupeaux. Toujours le dernier à être volontaire, mais le premier à faire la sieste, il est toujours partant pour conter fleurette à une femelle quelle qu'elle soit.

ANTIKA

NOM: PANIS "LE ROSSIGNOL" JOUEUR

ÂGE: 19 ANS	RACE: SATYRE	DÉSCENDANT DE: PAN
SEXE: M	CARRIÈRE: ARTISTE	ORIGINAIRE DE: ILES SATYRIDES
TAILLE: 1,73 M	MÉTIER: CHANTEUR	DESCRIPTION:
POIDS: 68 KG	MAIN DIRECTRICE: ▽ / A / ◀	
NÉMESIS:	MOIRA:	

SOMA

HUBRIS

DV 20 2

SOPHOS

ARISTEIA

1 2

SYMBIOSE

1 4

<p>Arme tranchante 1</p> <p>Arme perforante 1</p> <p>Arme contondante 2</p> <p>Arme 1</p> <p>Arme Arc 1</p> <p>Arme Fronde 1</p> <p>Arme de jet 1</p> <p>Athlétisme 2</p> <p>Bouclier 1</p> <p>Cond. Attelage 1</p> <p>Endurance 1</p> <p>Equitation 1</p> <p>Esquive 1</p> <p>Grimper 2</p> <p>Natation 1</p> <p>Pugilat 1</p> <p>Souplesse 1</p> <p>Vol à la tire 2</p>	<p>Agriculture 1</p> <p>Alchimie 1</p> <p>Artisanat Forge 1</p> <p>Artisanat Charpentier 1</p> <p>Artisanat 1</p> <p>Epos animaux 1</p> <p>Epos plantes 1</p> <p>Epos géographie 1</p> <p>Epos mythologie 1</p> <p>Epos créatures fabuleuses 1</p> <p>Epos Us & coutumes 1</p> <p>Gestion Patrimoine 1</p> <p>Ingénierie 1</p> <p>Lire/écrire grec 1</p> <p>Lire/écrire barbare 1</p> <p>Lire/écrire Aegyptien 1</p> <p>Médecine 1</p> <p>Navigation 1</p> <p>Occultisme 1</p> <p>Pièges 1</p> <p>Résistance 1</p> <p>Stratégie 1</p> <p>Survie 1</p> <p>Théologie 1</p>	<p>Arts lyriques 4</p> <p>Commandement 1</p> <p>Comédie/Danse 2</p> <p>Diplomatie 1</p> <p>Discretion 1</p> <p>Divination 1</p> <p>Dressage 1</p> <p>Evaluation 1</p> <p>Fouille 1</p> <p>Intimidation 1</p> <p>Marchandage 2</p> <p>Parler grec 1</p> <p>Parler aegyptien 1</p> <p>Parler barbare 1</p> <p>Perception 1</p> <p>Persuasion 2</p> <p>Pistage 1</p> <p>Politique 1</p> <p>Séduction 5</p> <p>Sensibilité 1</p> <p>Vigilance 1</p> <p>Réseau 4</p>
---	--	---

AVANTAGES: NON HUMAIN

SEDUCTEUR

DÉFAUTS: NON HUMAIN

COUREUR DE JUPONS

FAINEANT

DOUVOIRS: MUSIQUE LANCINANTE DE PAN

FOLIE DE DIONYSOS (2 PTS D'HUBRIS)

CHANT D'ORPHÉE

FINANCES: OF

OR: OF

ARMURE:	TYPE DE PROTECTION	LOCALISATION	PA	PE

ARMES:	TYPE D'ARME	DÉGATS	PE
MASSUE	CONTONDANT	6	3
LYRE			



Cet adepte de Pan prend son rôle de chevrier très au sérieux et gare aux loups qui désireraient s'approprier une chèvre ou deux. C'est un compagnon fidèle, mais sa compagnie est rarement recherchée tellement il est froid et distant. Cependant, gare à celui qui se le mettrait à dos, car il porte bien son nom.

ANTIKA

NOM: LA TEIGNE JOUEUR

AGE: 27 ANS	RACE: SATYRE	DESCENDANT DE: PAN
SEXE: M	CARRIÈRE: COMBATTANT	ORIGINAIRE DE: ILES SATYRIDES
TAILLE: 1,83 M	MÉTIER: GARDIEN	DESCRIPTION:
POIDS: 80 KG	MAIN DIRECTRICE: ▽ / A / ◁	
NÉMÉSIS:	MOIRA:	

SOMA

3

HUBRIS

2

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

3

PV 30

<ul style="list-style-type: none"> Arme tranchante 2 Arme perforante 1 Arme contondante 1 Arme 1 Arme Arc 3 Arme Fronde 1 Arme de jet 1 Athlétisme 2 Bouclier 1 Cond. Attelage 1 Endurance 2 Equitation 1 Esquive 1 Grimper 1 Natation 1 Pugilat 3 Souplesse 1 Vol à la tire 1 	<ul style="list-style-type: none"> Agriculture 1 Alchimie 1 Artisanat Forge 1 Artisanat Charpentier 1 Artisanat 1 Epos animaux 1 Epos plantes 1 Epos géographie 2 Epos mythologie 1 Epos créatures fabuleuses 1 Epos Us & coutumes 1 Gestion Patrimoine 1 Ingénierie 1 Lire/écrire grec 1 Lire/écrire barbare 1 Lire/écrire Aegyptien 1 Médecine 1 Navigation 1 Occultisme 1 Pièges 1 Résistance 2 Stratégie 2 Survie 2 Théologie 1 	<ul style="list-style-type: none"> Arts lyriques 1 Commandement 1 Comédie/Danse 1 Diplomatie 1 Discretion 2 Divination 1 Dressage 1 Evaluation 1 Fouille 1 Intimidation 2 Marchandage 1 Parler grec 1 Parler aegyptien 1 Parler barbare 1 Perception 2 Persuasion 1 Pistage 2 Politique 1 Séduction 1 Sensibilité 1 Vigilance 2 Réseau 3
--	---	--

AVANTAGES: NON HUMAIN

SALVAGE

DÉFAUTS: NON HUMAIN

FOLIE FURIEUSE

POLYVOIRS: MUSIQUE LANCINANTE DE PAN
 FOLIE DE DIONYSOS (2 PTS D'HUBRIS)
 APPEL DES SATYRES

FINANCES: OF

ÉQUIPEMENTS:

ARMURE:	TYPE DE PROTECTION	LOCALISATION	PA	PC
BRACELET FORCE	CUIR	POIGNET	1	0

ARMES:	TYPE D'ARME	DÉGATS	PC
ARC TURQUOIS		6	3
GLAIVE		4	2



Hippovélos est un solitaire parmi les siens et il prend très au sérieux son rôle de gardien de l'artéfact. Ses dons de soigneurs l'amènent à aider aussi bien les siens que les satyres qu'il côtoie. Il a eu une aventure, il y a bien longtemps avec Hippocampé, mais à l'image d'Apollon, il sait que les histoires d'amour finissent mal, en général !! Mais qui sait ?

ANTIKA

NOM: HIPPOVELOS JOUEUR

AGE: 30 ANS	RACE: CENTAURE	DESCENDANT DE: APOLLON
SEXE: M	CARRIÈRE: COMBATTANT	ORIGINAIRE DE: ILES SATYRIDES
TAILLE: 203 M	MÉTIER: TRAQUEUR	DESCRIPTION:
POIDS: 136 KG	MAIN DIRECTRICE: ▽ / A / ◁	
NÉMÉSIS:	MOIRA:	

SOMA

▸ V 50

5

HUBRIS

3

SOPHOS

1

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

2

<ul style="list-style-type: none"> Arme tranchante 1 Arme perforante 4 Arme contondante 1 Arme _____ 1 Arme Arc 1 Arme Fronde 1 Arme de jet 2 Athlétisme 3 Bouclier 1 Cond. Attelage 1 Endurance 2 Equitation 1 Esquive 1 Grimper 1 Natation 1 Pugilat 2 Souplesse 1 Vol à la tire 1 	<ul style="list-style-type: none"> Agriculture 1 Alchimie 1 Artisanat Forge 1 Artisanat Charpentier 1 Artisanat 1 Epos animaux 1 Epos plantes 1 Epos géographie 1 Epos mythologie 1 Epos créatures fabuleuses 1 Epos Us & coutumes 1 Gestion Patrimoine 1 Ingénierie 1 Lire/écrire grec 1 Lire/écrire barbare 1 Lire/écrire Aegyptien 1 Médecine 5 Navigation 1 Occultisme 1 Pièges 1 Résistance 2 Stratégie 3 Survie 1 Théologie 1 	<ul style="list-style-type: none"> Arts lyriques 1 Commandement 1 Comédie/Danse 1 Diplomatie 1 Discretion 2 Divination 1 Dressage 1 Evaluation 1 Fouille 1 Intimidation 1 Marchandage 1 Parler grec 1 Parler aegyptien 1 Parler barbare 1 Perception 1 Persuasion 1 Pistage 1 Politique 1 Séduction 1 Sensibilité 1 Vigilance 1 Réseau 2
--	---	--

AVANTAGES: NON HUMAIN

DON DE SOIGNEUR

DÉFAUTS: NON HUMAIN

AMOUR SANS LENDEMAIN

INSENSIBLE (-3 SENSIBILITÉ)

POUVOIRS: TOUCHER D'ASCLÉPIOS

RÉSURRECTION D'ASCLÉPIOS (3 PTS D'HUBRIS)

AURA D'HÉLIOS

FINANCES: OR: _____

ÉQUIPEMENTS:

ARMURE:	TYPE DE PROTECTION	LOCALISATION	PA	PC
BRACELET FORCE	CUIR CLOUTE	POIGNET	2	0
ÉPAULIÈRE	CUIR	ÉPAULE	1	0

ARMES:	TYPE D'ARME	DÉGATS	PC
LANCE HOPLITE	PERFORANTE	6	3
JAVELINE	PERFORANTE	4	1



Hippocampé est une des rares centaurines à être suffisamment indépendante pour tenir tête aux mâles du clan. Elle souhaite voir du pays et espère avoir l'occasion un jour de voir ce qu'il y a au-delà de l'île.

ANTIKA

NOM: HIPPOCAMPÉ

JOUEUR

ÂGE:	28 ANS	RACE:	CENTAURE	DESCENDANT DE:	APOLLON
SEXE:	F	CARRIÈRE:	POLITICIENNE	ORIGINAIRE DE:	ILES SATYRIDES
TAILLE:	2M	MÉTIER:	COURTISANE	DESCRIPTION:	
POIDS:	116 KG	MAIN DIRECTRICE:	D / A / G		
NÉMESIS:		MOIRA:			

SOMA

HUBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 40

4

2

2

1

2

- Arme tranchante 1
- Arme perforante 1
- Arme contondante 1
- Arme 1
- Arme Arc 5
- Arme Fronde 1
- Arme de jet 1
- Athlétisme 1
- Bouclier 1
- Cond. Attelage 1
- Endurance 2
- Equitation 1
- Esquive 2
- Grimper 1
- Natation 1
- Pugilat 1
- Souplesse 1
- Vol à la tire 1



- Agriculture 1
- Alchimie 1
- Artisanat Forge 1
- Artisanat Charpentier 1
- Artisanat 1
- Epos animaux 1
- Epos plantes 1
- Epos géographie 1
- Epos mythologie 1
- Epos créatures fabuleuses 1
- Epos Us & coutumes 2
- Gestion Patrimoine 1
- Ingénierie 1
- Lire/écrire grec 1
- Lire/écrire barbare 1
- Lire/écrire Aegyptien 1
- Médecine 5
- Navigation 1
- Occultisme 1
- Pièges 1
- Résistance 1
- Stratégie 2
- Survie 1
- Théologie 1

- Arts lyriques 1
- Commandement 1
- Comédie/Danse 1
- Diplomatie 2
- Discrétion 1
- Divination 1
- Dressage 1
- Evaluation 1
- Fouille 1
- Intimidation 1
- Marchandage 2
- Parler grec 1
- Parler aegyptien 1
- Parler barbare 1
- Perception 1
- Persuasion 2
- Pistage 1
- Politique 3
- Séduction 2
- Sensibilité 1
- Vigilance 1
- Réseau 2

AVANTAGES: NON HUMAIN

ARCHER DIVIN

DÉFAUTS: NON HUMAIN

INSENSIBLE (-3 SENSIBILITÉ)

AMOUR SANS LENDEMAIN

DOUVOIRS: FLÈCHE D'APOLLON

MALÉDICTION D'APOLLON (3 PTS D'HUBRIS)

DON DE RÉCONCILIATION

OR:

FINANCES: EQUIPEMENTS:

OF

ARMURE:	TYPE DE PROTECTION	LOCALISATION	PA	PE
BRACELET DE FORCE	CUIR	POIGNET	1	0
ARMES:	TYPE D'ARME	DÉGATS	PE	
ARC COURT	JET	4	3	
POIGNARD	TRANCHANT	2	1	