

ANTTIKA

LA PROPHÉTIE Ou « LA VENGEANCE DE LA PYTHIE »



Scénario de Bruno GUERIN



Inspiré de la Bande dessinée
« Oracle -T1 : La pythie »
Aux éditions Soleil

LA VENGEANCE DE LA PYTHIE

Scénario pour ANTIKA

Écrit par Bruno GUERIN

Inspiré de la BD : « Oracle T1- La Pythie », de Peru et Martino aux éditions Soleil

Mise en page par Bruno GUERIN

Illustrations : Peru, Oikouméné, John Kearney

Chant I – La Convocation

Aspasie la pythie de Delphes a fait convoquer des héros de toute la Grèce au temple d'Apollon de Delphes, car elle a eut une vision à leur faire partager :

« Héros ! Vous êtes ici car chacun de vous est haït par l'un des dieux de l'Olympe et une vision m'est apparue. Ensemble, il nous sera possible après un long et dangereux périple de reprendre la place qui nous est due. Certains resteront au bord du chemin mais la gloire acquise leur permettra d'être accueilli aux Champs Élysées, les autres quant à eux arriveront au faite de leur gloire en redevenant des héros redoutés et respectés des dieux pouvant à nouveau prétendre à l'héritage qui leur est dû de par leur ascendance.

Ensemble, nous allons sauver l'Olympe et Zeus, de la perfidie d'Apollon. »

Puis la pythie leur donnera une parcelle de la vérité qui la concerne, car tous se poseront la question, à savoir, pourquoi une servante d'Apollon voudrait la mort de son protecteur :

« - Sachez qu'Apollon m'a violé et défiguré, il y a maintenant un an, mais alors qu'il le faisait, j'ai perçu deux avenir possibles.

Dans l'un d'eux, Apollon détruisait l'Olympe et prenait la place de Zeus. Une fois sur le trône, il violera Aphrodite et nombre de déesses avant de se venger d'Athéna pour ce qu'elle a fait à la cité de Troie qui le vénérat.

Dans l'autre, des héros intervenaient pour sauver Zeus et dévoiler la vérité au Cronide, mais pour cela ils doivent se rendre au pied de l'Olympe afin d'en effectuer l'ascension au péril de leur vie. »



A CHACUN SON SECRET

Cette partie est réservé au MJ afin qu'il puisse avoir une vue d'ensemble du passé, des objectifs et du destin de chacun des personnages. Cela lui permettra également de distiller des informations petit à petit au cours de l'ascension lors des songes, dans les flammes ou par des augures.

ASPASIE

Fille d'Apollon, elle a été élevée au sein du temple de Delphes avant de devenir la pythie de Delphes. Elle a été témoin de l'assassinat de la précédente pythie par Eurycratidès, alors que cette dernière lui annonçait que son nom serait oublié. Dix ans plus tard, Aspasia, dont la beauté fait tourner la tête à de nombreux pèlerins, annonça à Olpolan que son expédition lui apporterai des richesses mais également que la peste s'inviterai à son bord. Dans la soirée qui suivit, Olpolan qui avait payé son poids en nourriture pour que la pythie mange à sa table, tenta en vain de la séduire et ce même soir Apollon sous

l'apparence du fils de Poséidon poursuit la pythie de son assiduité. Mais devant son refus, il la viola et lui brûla le visage, mais ceci n'est que la version officielle qu'Aspasie acceptera de donner, car la réalité est tout autre.

Apollon la viola effectivement, lui faisant perdre son don de divination, mais durant le viol Aspasie accumula d'innombrables visions des futurs possibles, ce qui lui a permis de continuer de dispenser des oracles et de parler au nom d'Apollon. Elle eut entre autre la vision de la trahison d'Apollon envers Zeus. Par contre, elle est seule responsable des ravages de son visage, car à l'issue du viol, comprenant que sa beauté était sa malédiction, elle se brûla le bas du visage et sa chevelure afin d'accentuer le crime d'Apollon auprès de ceux qui la plaignent. Avant d'organiser ce périple de vengeance, elle accoucha de l'enfant d'Apollon qu'elle abandonna sur le seuil d'une ferme appartenant à un couple de paysans.

Les buts d'Aspasie sont de se rendre sur l'Olympe, et de dévoiler la trahison d'Apollon à Zeus, pour que le père punisse le fils. Elle compte utiliser les autres héros à cette fin, bien qu'elle sache que chacun d'eux pourra en retirer quelque chose individuellement, mais elle n'a jamais eu la vision d'un groupe de héros conquérants.

En termes de jeu, le meneur devra donner régulièrement au joueur d'Aspasie des réminiscences de son ultime vision à des moments clés de l'intrigue, car ce n'est pas une combattante mais ses visions peuvent donner des avertissements sur la présence de pièges, ou des points faibles des créatures rencontrées. Athéna pourra venir voir Aspasie en songe, afin de lui faire cesser sa folie, et seul le pouvoir de détecter le mensonge de la vérité permettra à la déesse de croire ou non les allégations d'Aspasie.

Son destin qu'elle n'a jamais vu, est que Zeus et Athéna ne sont pas dupes de ses mensonges, mais comme elle a agi davantage pour se venger que pour réellement sauver Zeus, elle restera sauvée mais après avoir vu le futur, elle ne verra désormais que les pires moments de son passé, jusqu'à en devenir folle.



EURYCRATIDES

Héros spartiate, fils d'Arès et hait d'Athéna pour ces exactions sur les champs de bataille contre les Athéniens. Eurycratidès s'est déjà rendu à Delphes, il y a une douzaine d'années, pour consulter la pythie afin de savoir s'il laisserait sa marque dans l'histoire. La réponse de la pythie d'alors ne lui convint pas et il la tua de sang froid pour l'insulte que représentait l'oracle formulé : « D'illustres guerriers rendront Sparte glorieuse mais toi Eurycratidès ton nom sera oublié. Tu mourras sans éclat et sans honneur. »

Les buts d'Eurycratidès sont de faire mentir l'oracle et d'effectuer un haut fait d'armes qui restera dans les mémoires. Il espère que ses actes rejailliront de gloire sur son père et démontreront sa puissance à Athéna afin qu'elle cesse de le harceler.

En termes de jeu, les monstres (harpies et chimère...) envoyés par Athéna s'en prendront préférentiellement à lui.

Arès viendra à sa rencontre lors de l'ascension afin de le faire douter du camp qu'il doit choisir, et lors du combat final, Apollon voit en lui un allié potentiel. Il en appellera à sa soif de pouvoir, lui parlant qu'il a vu en lui le potentiel d'un grand roi, et que seul l'alliance d'un mortel et d'un immortel permettra de tuer Zeus, et ainsi de lui reforger un nouveau destin.

Son destin est cependant scellé, car même s'il arrive à sauver Zeus de la trahison d'Apollon, l'assassinat de la pythie fera que son nom devra être oublié afin qu'un assassin ne devienne pas un exemple pour les autres humains.

Si par contre, il se range du côté d'Apollon et qu'ils échouent, la foudre de Zeus le renverra à la poussière comme s'il n'avait jamais existé, mais s'ils réussissent alors il fera la fierté d'Arès et une nouvelle destinée s'offrira à lui, mais qui s'en souviendra avec Arès à la barre ?

OLPOLAN

Fils de Poséidon, originaire de Crète, il est haït d'Apollon qui tenta de le tuer avec son équipage, il y a quelques mois, avec une épidémie de peste. Cette vengeance divine est le résultat de la haine qu'Apollon a nourrit vis-à-vis des enfants des dieux qui se sont mis du côté des Achéens lors de la guerre de Troie et qui sont responsables de la mort de son fils Troïlos. Pourtant Aspasia, la pythie de Delphes, l'avait prévenu mais il n'en avait pas tenu compte plus que cela. La richesse qu'elle lui avait promise, avait suffi à faire s'envoler ses craintes. À l'époque, il avait même tenté de séduire la jeune oracle, mais elle lui avait fait comprendre qu'elle devait rester vierge pour conserver son don. Il n'avait donc pas donné suite et avait reporté son désir sur quelques esclaves.

Les buts d'Olpolan sont simplement de répondre à l'appel d'Aspasia (avec quelques espoirs de profiter de son corps) mais surtout de se venger d'Apollon en son nom et pour son équipage.

En termes de jeu, les centaures d'Apollon s'en prendront davantage à lui, surtout leur chef.

Son destin n'est pas écrit ici, mais sa vengeance est juste, et sa volonté d'aider Zeus est réelle. Poséidon, son père, lui viendra en aide avec de la brume ou autres intempéries permettant de passer inaperçu aux yeux de ceux qui les traquent. Poséidon viendra la première nuit, lui donner des conseils pour qu'ils conservent leur force.



POLYCRATES

Ce héros athénien, fils d'Athéna est haït par sa mère indigne, car cette dernière ne vient jamais à sa rencontre et Polycratès espère pouvoir l'impressionner lors de ce périple et ainsi revenir dans son giron. Sa mère n'a-t-elle pas aidé nombres de héros ? Aussi il espère que la voix au fond de lui qui le pousse à participer et à combattre Apollon, vient de cette dernière.

En réalité Polycratès n'est autre qu'Hermès. Le messager des dieux a malencontreusement surpris Apollon en train de violer Aspasia, la pythie et l'a entendu conspirer contre Zeus. Malheureusement, Apollon s'en est aperçu et il convoqua Hermès afin de le charger d'un message. Le messager ne pouvait donc refuser l'invitation. Apollon lui offrit un verre, dans lequel se trouvait l'eau du Léthé, le fleuve de l'oubli. Après avoir bu le verre, Hermès oublia tout de son passé et de qui il est. Son esprit se créa une double personnalité ayant pour nom Polycratès.

Lors de la partie, le MJ devra petit à petit distiller des souvenirs de l'Olympe, de passages secrets permettant d'éviter des rencontres... bref, Hermès doit avoir recouvré tout ses esprits au moment du final, mais c'est au joueur de se rendre compte qu'il n'est pas vraiment Polycratès, un simple humain. Si le joueur fait le lien, donnez lui la fiche d'un Hermès affaibli pour le combat final mais assoiffé de vengeance contre son frère.



AKILON

Héros de Thrace, et fils de Zeus, il est haït par Héra. Son enfance a été très difficile. Enfant adultère d'une reine de Thrace, le roi voulut le tuer mais alors que l'enfant âgé de huit ans se jette du haut des remparts pour échapper à la garde, l'aigle géant de Zeus le sauve d'une mort certaine. Quelques minutes plus tard, sa mère n'eut pas cette chance, quand le roi la jeta au même endroit. Abandonné, il fut recueilli par un couple de brigands, qui l'utilisèrent pour détrousser les voyageurs, jusqu'au jour où suffisamment grand et fort, il se libéra de leur joug et les tua, mais il continua de faire la seule chose qu'il savait faire : voler. La vengeance brûlait son cœur, et sa route finit par repasser par la Thrace où il pénétra dans le palais et tua son beau père afin de reprendre le trône qui lui revenait.

Cependant, la mort de sa mère lui pesait, Pourquoi Zeus n'a-t-il rien fait pour

ainsi que les ressentiments envers Zeus. protéger sa mère s'il l'a aimé, et pourquoi



lui avoir fait subir tant d'épreuves ?

Les buts d'Akilon sont incertains. D'un côté, il se sent obligé d'aider son père Zeus. De l'autre, il lui en veut et se sent prêt à le provoquer mais davantage pour sa gloire propre que pour celle d'Apollon.

Sa démesure peut l'amener à combattre Zeus. Le personnage aura tous loisirs de faire son choix entre une alliance avec Apollon lors du combat final, ou bien de provoquer Zeus en duel après le final.

Lors du combat final, Apollon qui sait que seul l'alliance d'un mortel et d'un immortel permettra de tuer Zeus, va tenter de convaincre Akilon, son frère, que leur alliance est obligatoire s'ils veulent réussir à accomplir leur vengeance envers leur père.

Si Héra fait tout pour mettre des bâtons dans les roues d'Akilon, Hadès et Déméter s'intéressent à lui et lui octroieront peut être quelques pouvoirs pour l'aider dans son conflit avec son paternel et entre autre réussir à passer les épreuves et les portes de l'Olympe.

Akilon peut utiliser la foudre de Zeus et tuer/blessé Zeus ou Apollon avec.

Chant II – L'ascension du Mont Olympe

Les personnages s'apprêtent donc à partir pour le mont Olympe et préparent leur expédition. Olpolan tient à leur disposition son navire qui pourra les conduire au nord de Phthie.

Les premiers jours de traversée se passent sans anicroche tant la nuit que dans la journée. Cependant les rêves de chacun deviennent plus agités au fur et à mesure que le groupe se rapproche de son but. Il faudra compter au moins dix jours pour atteindre une plage où débarquer, les laissant ainsi à deux jours de cheval, tout au plus, du mont Olympe.

Jour 10

Alors que les personnages ont débarqué et qu'ils sont en vue du mont Olympe, une horde de cavaliers se dirige droit sur leur groupe. La douzaine de cavaliers s'avèrent être des centaures et alors qu'ils encerclent le groupe, leur capitaine les harangue :

« Toi ! Misérable femme ! Quels mensonges as-tu servit à ces hommes pour qu'ils te suivent ainsi ? Ne voyez-vous pas que cette femme vous utilise pour se venger ? Sachez que nous sommes ici pour vous empêcher d'accéder aux marches de l'Olympe et qu'il est encore temps pour vous de faire demi-tours la queue entre les jambes ! »

Les centaures, servants d'Apollon, ont été envoyés par le dieu à l'arc d'argent afin de semer le doute et le trouble dans le groupe de héros, mais la verve de ces messagers risque d'échauffer les plus prompts, à réagir devant ce flot d'insultes.

Les personnages peuvent à loisir choisir de combattre ou d'éviter le combat afin de tenter de les contourner après avoir fait demi-tour. Cependant les centaures vont les suivre encore un moment pour s'assurer qu'ils repartent bien sous les quolibets et Olpolan sera la cible de nombre d'entre eux.

➤ Durant la nuit Poséidon viendra voir Olpolan pour lui proposer ses pouvoirs et lui conseiller de conserver leurs forces.

➤ Au petit matin, Polycratès pourra se souvenir d'un passage discret afin d'éviter les sentinelles centaures, ou bien Olpolan pourra profiter des pouvoirs de son père pour dissimuler le groupe aux yeux de leurs poursuivants.

➤ Akilon recevra quand à lui la visite en rêve de Perséphone, et celle-ci s'offrira à lui, lui offrant une boisson de vie faite de blé. En buvant cette bière, Akilon acquiert le pouvoir de guérir une blessure par jour. Elle n'est là que pour préparer le terrain pour son mari.

Centaure

Créature au torse d'homme et au corps de cheval. Ils descendent de Centauros, le fils d'Apollon et c'est la raison pour laquelle ils font d'excellents archers.

Voici quelques noms de centaures apparaissant dans les mythes : Nessos, Chiron, Eurytion, Hyléos, Pholos, Rhoécos, Chromis, Clanis, Dorylas...

SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 UBRIS 2 PV 40

Armure : Variable

Armes : Arc court (DG 4), Javeline (DG 4), Ruade (DG 6)

Compétences :

Arme naturelle 2, Arme perforante 2, Arme tranchante 1, Arc 3, Artisanat 2, Athlétisme 1, Discrétion 2, Esquive 2, Pistage 4, Stratégie 1, Vigilance 3.

Rhoecos, chef centaure

La diplomatie n'est pas son fort, par contre il sait comment échauffer les sangs des guerriers en les insultants. Si sa mission est bien d'obliger le groupe à rebrousser chemin, Rhoecos n'espère qu'une chose, pouvoir les affronter quitte à proposer un duel et pour faire plaisir à son divin maître, mettre un terme à la vie d'Olpolan.

SOMA 5 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 2 UBRIS 3 PV 50

Armure : Plastron de cuir (3 PA)

Armes : Arc court (DG 4), Glaive (DG 4), Javeline (DG 4), Ruade (DG 6)

Compétences :

Arme naturelle 4, Arme perforante 2, Arme tranchante 3, Arc 5, Artisanat 3, Athlétisme 4, Commandement 3, Discrétion 2, Esquive 2, Intimidation 3, Parler grec 3, Pistage 4, Pugilat 3, Stratégie 1, Vigilance 3.

Jour 11

Une fois que les personnages ont dépassé la vigilance des centaures, ils commencent leur ascension des pentes sacrées du mont Olympe et doivent abandonner leurs montures.

Toute l'après-midi, le groupe et en particulier Eurycratidès, se retrouve être harcelé par un trio de harpyes qui prendront la fuite dès que leurs blessures seront trop importantes. Elles ne sont là que pour dérober leur équipement

et les blesser quelque peu, mais elles disparaîtront dès que les personnages arriveront aux abords du temple abandonné, car elles savent ce qui les y attend. Elles ne font en cela qu'exécuter les ordres d'Athéna qui souhaite voir jusqu'où les personnages sont capables d'aller dans la difficulté et ainsi revoir son jugement sur certains d'entre eux.



Harpyes

Il s'agit de vautours à buste de femme où les bras sont remplacés par des ailes. Sans cessent affamées, elles viennent voler les restes des repas et ne laissent que leurs excréments. Elles volent les âmes et les enfants. Elles n'apportent que famine et mort, là où elles s'installent. Elles sont responsables de nombreuses disparitions et n'hésitent pas à s'attaquer même à de jeunes protégés des Dieux. Elles habitent principalement les îles Strophades en mer d'Ionie mais ont colonisé diverses contrées. Parmi les plus connues, on trouve Ocyète (Vole-vite), Aello (Bourrasque), Céléno (Obscure) et Podargé.

SOMA 4 SOPHOS 4 SYMBIOSE 3

ARISTEIA na UBRIS na PV 40

Armure : Cuir (1 PA)

Armes : Serres (DG 4)

Particularités :

Faim insatiable, elles pillent systématiquement la nourriture et les réserves des hommes, Vol.

Compétences :



Arme naturelle 4, Discrétion 3, Esquive 2, Stratégie 1, Vigilance 4, Vol à la tire 2.



Puis alors que la nuit tombe, ils arrivent enfin au premier temple abandonné situé sur les flancs de la montagne. Celui-ci est dévasté à l'intérieur et seules les statues de Zeus et d'Athéna sont encore debout au milieu des ruines. Une odeur infecte de fauve flotte dans l'endroit car celui-ci est devenu le repaire d'une chimère qui restera discrète pour n'attaquer les personnages que par surprise.

Chimère

« la Chimère soufflant le feu invincible, grande, terrible, aux pieds rapides, terrifiante, aux trois têtes, l'une de lionne à l'œil qui scintille, l'autre de chèvre, et l'autre d'un serpent formidable, [lionne devant, serpent au milieu, et chèvre derrière, monstre soufflant l'ardeur terrible des flammes brûlantes] »

D'après Hésiode – Théogonie – vers 319 à 324

SOMA 9 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3

ARISTEIA na UBRIS na PV 90

Armure : Cuir (3 PA)

Armes :

Morsure du lion (DG 10), Morsure du serpent (DG 6 + poison*)

Souffle de feu de la chèvre : (DG 10) Elle souffle sur un cône de 30° à 3 mètres, et ne peut le faire qu'un tour sur trois.

Particularités : Vision de Nyx, Attaque furtive

* Poison (Force 14) : un échec à la résistance du poison entraîne une perte de 1D d'action par tour jusqu'à la réussite du jet et d'un point de Soma. Si le Soma arrive à 0, la victime tombe au sol, incapable de synchroniser ses mouvements pour pouvoir se déplacer. Cette perte n'est que provisoire sauf pour le premier point de Soma qui est définitif.

Compétences :

Arme naturelle 5, Athlétisme 3, Esquive 3, Grimper 1, Stratégie 3, Vigilance 2.

Une fois débarrassé du monstre, le temple peut être un havre de paix pour se reposer et pouvoir récupérer les points d'Aristéia et d'Ubris de perdus.

➤ Athéna profitera de la nuit pour venir rendre visite en songe à Aspasia afin de la convaincre de faire demi-tour. Aspasia pourra tenter de convaincre la déesse du bien fondé de sa vision et de l'avenir que lui réserve Apollon, encore faut-il arriver à la convaincre.

➤ Athéna viendra également rendre visite à Polycratès, lui demandant pourquoi l'avoir choisit comme mère, elle qui a toujours été vierge ? Pourquoi aider des mortels dans cette quête insensée ?

En fait, Athéna perçoit bien que Polycratès n'est pas celui qu'il dit être. Elle perçoit même la présence d'un immortel dans cette enveloppe sans pour autant percer son identité, mais ses questions doivent permettre aux joueurs de se poser également des questions sur son identité réelle, et Athéna viendra régulièrement interroger, durant le reste de l'aventure, ce fils qu'elle n'a pas eu pour permettre à Hermès de se souvenir de qui il est et de ce qui lui est advenu sans pour autant le lui dire.

➤ Akilon peut ici détruire la statue de Zeus afin de gagner 1 point d'Ubris et 3 points de Némésis, en provoquant dès à présent son père, ou bien il peut l'interroger. Zeus prendra alors forme dans sa statue, mais uniquement aux yeux de son fils afin d'avoir une discussion avec lui et de le convaincre de s'en retourner ou de comprendre ses motivations.

Jour 12

Quittant le temple et poursuivant leur ascension, les personnages arrivent enfin devant de grandes portes de bronze gardées par trois cyclopes, qui leur conseillent de rebrousser chemin, mais derrière la porte se trouve l'accès qui permet de quitter le monde terrestre pour rejoindre le palais de Zeus. Seul Polycratès sera autorisé à passer, car les cyclopes sentent bien qu'il s'agit d'un Olympien, sans pour autant être certains qu'il s'agisse d'Hermès, et ils sont persuadés qu'il est encore ici pour leur jouer un tour, aussi ils ne diront rien sur son ascendance.

Comme la nuit tombe, les personnages peuvent également demander l'hospitalité pour la nuit aux cyclopes avant de rebrousser chemin au matin (l'idée peut même venir des cyclopes eux-mêmes). Les géants n'y verront pas d'inconvénients et leur proposeront même de se joindre à leur repas.

Olpolan pourra se souvenir alors que ses frères cyclopes aiment le vin mais qu'ils ne le supportent pas trop bien. Si les PJs font en sorte de saouler les gardiens, le combat pourrait tourner en leur faveur, ou peut être même les endormir afin de les passer sans mal.



Cyclope

Plus intelligent que leurs semblables, ces cyclopes vont tenter d'intimider les personnages et de les convaincre de rebrousser chemin.

Ils ne servent que Zeus et sont les gardiens de cette porte qu'ils n'ouvriront que sur ordre de Zeus.

SOMA 10 SOPHOS 4 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 UBRIS 5 PV 100

Armure : Plastron de bronze (8 PA)

Armes : Épieu (DG 9)

Particularités : Lancer de rochers (DG 12)

Compétences :

Arme de jet 3, Arme perforante 4, Artisanat (Forge) 5, Athlétisme 1, Épos des animaux 6, Esquive 3, Grimper 2, Stratégie 1, Vigilance 4.

➤ Durant la nuit qu'ils passeront au pied des portes, Olpolan aura la visite de son père au sein des nuages et ce dernier tentera de le raisonner lui disant que Zeus leur fera payer cher à chacun d'eux leurs actes. De plus si les cyclopes sont morts, Poséidon refusera désormais son aide à son fils.

➤ Polycratès se souviendra à son réveil que derrière la porte se trouve trois grands escaliers qui mènent à la première esplanade de l'Olympe qui est généralement gardée par des créatures (minotaures, gorgones...) ou des héros, mais qu'un chemin secret et discret, passant par les jardins et les parterres de fleurs en espalier, leur permettra d'accéder avec quelques jets de Grimper (FD compris entre 6 et 10) à la seconde esplanade au centre de l'agora divine face au temple de Zeus. Tout ce savoir doit permettre à Polycratès et aux autres, de comprendre que ce dernier est déjà venu ici et par conséquent qu'il n'a pas tout dit sur sa personnalité.

➤ Aspasia comprendra alors une vision qu'elle a eue, il y a longtemps : « Parmi le groupe des libérateurs, le divin aux trois visages (Hermès trismégiste) en fera parti, et quand sur l'esplanade divine il sera, alors le voile de l'oubli s'estompera libérant ainsi ses souvenirs enfouis. »

➤ Akilon recevra quand à lui la visite songeuse d'Hadès qui tentera de le corrompre en lui proposant quelques dons en échange de la mort de son frère, comme par exemple le toucher de Thanatos et de sceller leur accord en mangeant une grenade (symbole de mort). Si

Akilon mange le fruit alors, son destin est scellé, la mort l'attend à la fin de l'aventure et il deviendra l'esclave d'Hadès, sauf s'il a eut le bonheur de goûter à la boisson de vie de Perséphone.

➤ Eurycratidès rencontrera son père lors du combat contre les cyclopes. Arès fusionnera son esprit avec son fils, lui permettant d'accomplir des prodiges guerriers mais profitant également de l'instant pour l'amener à douter du bien fondé de cette quête et qu'Apollon pourrait servir leurs intérêts à tout deux et qu'il sera prêt à intervenir à sa demande.

Jour 13

De l'autre côté de la porte se trouve bien trois grands escaliers qui mènent à la première esplanade et où de nombreux monstres attendent les personnages de pieds fermes. Si les personnages font ce choix, faites en sorte qu'Hermès se souviennent enfin de qui il est, au moment où l'un d'eux tombe, et ses pouvoirs permettront alors une victoire, à moins que les monstres ne s'écartent pour le laisser passer. Charge à lui d'autoriser les autres personnages de le suivre jusqu'au temple de Zeus.

Si les personnages font le choix du chemin discret, ils arriveront directement sur l'agora divine et pourront entrer directement dans le temple de Zeus.

Chant III – La levée des voiles

Une fois dans le temple de Zeus, les personnages verront le Cronide assis sur son trône au pied d'une statue colossale le représentant. À ces côtés se trouvent déjà Apollon et Athéna.

Zeus leur fait signe d'avancer et les interroge sur leur venue en ces lieux où les mortels ne sont pas autorisés de venir.

Laissez les PJs argumenter sur leur présence en ces lieux sacrés. Contre argumentez sous les traits de Zeus, d'Athéna ou d'Apollon et

laisser intervenir les autres personnages au fur et à mesure que la vérité se dévoile.

Apollon se défendra de toute trahison, et comme secrètement il a passé un accord avec Athéna, il espère bien qu'elle restera neutre dans les événements à venir.

Athéna, a bien passé un marché de dupe avec son frère, car elle souhaite simplement qu'Apollon dévoile sa vraie nature aux yeux de leur père et ainsi rester la fille chérie du Cronide. Comme elle joue sur deux tableaux, elle n'interviendra pas sauf si Arès s'en mêle et dans ce cas elle prendra le parti de Zeus.

Zeus, quand à lui, sait bien que ses enfants complotent pour prendre le trône, comme lui-même l'a fait avec son père. « Le fils tue le père, c'est dans l'ordre des choses, mais le père peut tuer ou bannir son fils ». Zeus est par contre très intéressé des motivations de ces humains qui ont bravés l'interdit pour venir le sauver lui. Il veut connaître la part de sincérité de chacun pour ensuite faire son jugement.



3.1) Le mensonge d'Aspasie dévoilé !

Aspasie doit prendre la parole en premier. C'est elle qui a organisée toute cette expédition sur un mensonge et des demi-vérités.

Les dieux la laisseront étaler ses cartes et ses accusations, mais Athéna la mettra face à ses contradictions.

« Le viol d'Apollon d'accord, mais il ne t'a pas défiguré. Tu as fait le choix de détruire un si beau visage. Et depuis ce viol ton don de divination a disparu alors as-tu réellement vu la déchéance de l'Olympe (non) ? As-tu réellement vu la trahison d'Apollon (oui) ? As-tu réellement vu la mort de Zeus (non) ? As-tu réellement vu ces héros vaincre Apollon (non) ?

3.2) La trahison d'Apollon dévoilée !

Alors que les discussions vont et viennent, Apollon se place derrière son père alors que celui-ci se rapproche des personnages pour mieux les sonder, puis il frappe Zeus dans le dos et en appelle à Akilon, son frère, ou à Eurycratidès chez qui il perçoit le potentiel d'un grand roi, pour que l'un d'eux porte le coup fatal, car Zeus ne peut être tué à la fois que par un immortel et un mortel.

Si Eurycratidès se porte volontaire, Arès viendra soutenir son fils mais il trouvera Athéna sur son chemin.

3.3) La mémoire retrouvé d'Hermès !

Si la mémoire de Polycratès/Hermès n'est pas encore remontée à la surface, l'acte parricide d'Apollon va lui faire retrouver la mémoire. Donnez alors la fiche d'Hermès au joueur de Polycratès, si ce n'est pas déjà fait.

Dès lors, Hermès ne souhaite que de se venger de son frère Apollon qui a osé lui faire boire l'eau du Léthé. Sa vengeance n'est pas la mort d'Apollon, mais bien d'obliger son frère à subir ce qu'il a subi et de par ces pouvoirs il peut faire apparaître une cruche contenant l'eau du Léthé.

3.4) Le choix d'Akilon !

Akilon peut répondre à l'appel d'Apollon, lorsque la trahison sera dévoilée, mais il peut aussi combattre Apollon avec la volonté réelle de provoquer Zeus en duel ensuite ou de l'obliger de répondre à ses questions concernant la mort de sa mère, et de son enfance misérable.

Zeus pourra au choix envoyer sa foudre sur Akilon, soit pour tuer ce fils indigne, soit pour qu'il s'en empare (Athlétisme FD 14 pour s'en emparer avec l'accord de Zeus sinon FD 18), car Akilon est l'un des rares à avoir ce don. Charge au personnage de décider qui sera ensuite sa cible : Zeus, Apollon ou un autre.

3.5) Le jugement de Zeus !

Aspasie

Comme elle a agit davantage pour se venger que pour réellement sauver Zeus, elle restera sauve

mais après avoir vu le futur, elle ne verra désormais que les pires moments de son passé, jusqu'à en devenir folle.

Eurycratidès

Son destin est scellé, car même s'il arrive à sauver Zeus de la trahison d'Apollon, l'assassinat de la pythie fera que son nom devra être oublié afin qu'un assassin ne devienne pas un exemple pour les autres humains.

Si par contre, il se range du côté d'Apollon et qu'ils échouent, la foudre de Zeus le renverra à la poussière comme s'il n'avait jamais existé, mais s'ils réussissent alors il fera la fierté d'Arès et une nouvelle destinée s'offrira à lui, mais qui restera-t-il pour se souvenir de lui après les carnages de la guerre ?

Olpolan

Son destin n'est pas écrit, il est le seul dans cette aventure à avoir eut comme seul but d'aider Zeus, son oncle. Pour cela, Zeus le remerciera mais il sera condamné à dédommager les familles de ses marins qu'il a emmenés à la mort pour ne pas avoir écouté les conseils de la pythie. Alors seulement il connaîtra sa récompense.

Akilon

S'il s'allie à Apollon, il deviendra un roi de Thrace renommé et gouvernera la Grèce pour le nouveau maître de l'Olympe.

S'il tue en duel Zeus, il peut prendre sa place sur le trône de l'Olympe, mais il est peu probable qu'il y fasse de vieux os, à moins qu'il y place Hadès avec qui il a conclu peut-être un pacte.

S'il bat en duel Zeus, sans le tuer, alors Zeus lui demandera ce qu'il souhaite vraiment changer dans ce passé qui l'a amené à affronter son géniteur. Cela sera exhaussé dans la mesure du possible. (Sa mère peut être ramenée des Champs Élysées, ou bien Akilon mérite sa place à l'image d'Hercule au sein de l'Olympe).

Hermès / Polycratès

Hermès a retrouvé sa mémoire, son rang et son rôle, cela lui suffit bien. Se vengera-t-il seulement de son frère ?



ANTIKA

NOM: ASPASIE, la pythie

JOUEUR

AGE: 23 ans	RACE: Humaine	DESCENDANT DE: APOLLON
SEXE: F	CARRIÈRE: Politicien	ORIGINAIRE DE: Delphes
TAILLE: 1,67m	MÉTIER: Pythie (prêtresse)	DESCRIPTION:
POIDS: 65kg	MAIN DIRECTRICE: / A / G	

SOMA

PV 20

2

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

LIBRIS

1

Agriculture \lfloor \rfloor
 Alchimie \lfloor \rfloor
 Artisanat Forge \lfloor \rfloor
 Artisanat Charpentier \lfloor \rfloor
 Artisanat \lfloor \rfloor
 Epos animaux \lfloor \rfloor
 Epos plantes \lfloor 1 \rfloor
 Epos géographie \lfloor \rfloor
 Epos mythologie \lfloor 3 \rfloor
 Epos créatures fabuleuses \lfloor \rfloor
 Epos Us & coutumes \lfloor 2 \rfloor
 Gestion Patrimoine \lfloor \rfloor
 Ingénierie \lfloor \rfloor
 Lire/écrire grec \lfloor 2 \rfloor
 Lire/écrire barbare \lfloor \rfloor
 Lire/écrire Aegyptien \lfloor \rfloor
 Médecine \lfloor 2 \rfloor
 Navigation \lfloor \rfloor
 Occultisme \lfloor \rfloor
 Pièges \lfloor \rfloor
 Résistance \lfloor 1 \rfloor
 Stratégie \lfloor 1 \rfloor
 Survie \lfloor \rfloor
 Théologie \lfloor 4 \rfloor

SOPHOS

3

ARISTEIA

2

SYMBIOSE

4

Arts lyriques \lfloor \rfloor
 Commandement \lfloor 1 \rfloor
 Comédie/Danse \lfloor \rfloor
 Diplomatie \lfloor 2 \rfloor
 Discrétion \lfloor \rfloor
 Divination \lfloor 5 \rfloor
 Dressage \lfloor \rfloor
 Evaluation \lfloor \rfloor
 Fouille \lfloor \rfloor
 Intimidation \lfloor \rfloor
 Marchandage \lfloor 2 \rfloor
 Parler grec \lfloor 3 \rfloor
 Parler aegyptien \lfloor \rfloor
 Parler barbare \lfloor \rfloor
 Perception \lfloor 3 \rfloor
 Persuasion \lfloor 4 \rfloor
 Pistage \lfloor \rfloor
 Politique \lfloor 3 \rfloor
 Séduction \lfloor 2 \rfloor
 Sensibilité \lfloor 3 \rfloor
 Vigilance \lfloor \rfloor
 Réseau \lfloor 4 \rfloor

AVANTAGES: Demi-dieu
Don de prophétie

DÉFAUTS: Haï d'Apollon
Perte du don, Insensible (-3 sensibilité)
Défigurée (-3 en Séduction)

POUVOIRS:

Pouvoir de réconciliation des ennemis (1 fois par scénario)
Toucher d'Asclépios
Résurrection d'Asclépios. (3pts d'Ubris)

OR: 25 OF

ÉQUIPEMENTS:

Dague de bronze (DG2)
Toge et cape

ASPASIE : Fille d'Apollon, elle a été élevée au sein du temple de Delphes avant de devenir la pythie de la cité.

À l'âge de 12 ans, elle a été témoin de l'assassinat de la précédente pythie par Eurycratidès de Sparte (fils d'Arès), alors que cette dernière lui annonçait que son nom serait oublié.

Dix ans plus tard, Aspasia, dont la beauté fait tourner la tête aux nombreux pèlerins qui viennent la consulter, annonce à Olpolan de Knossos que son expédition maritime lui apportera des richesses mais également que la peste s'invitera à son bord, vengeance d'Apollon envers ceux qui ont soutenu les Achéens à Troie. Dans la soirée qui suivit, Olpolan, un fils de Poséidon, qui avait payé son poids en nourriture pour que la pythie mange à sa table, tenta en vain de la séduire mais se ravisa quand elle lui annonça qu'elle se devait de rester vierge pour rester la Pythie de Delphes.

Le soir même de cette pythie de son assiduité et divination. Durant le lui a permis de les années qui Elle eut, entre

funeste journée, Apollon sous l'apparence du fils de Poséidon poursuivit la malgré son refus, Apollon la viola brutalement lui faisant perdre son don de viol, Aspasia accumula d'innombrables visions des futurs possibles, ce qui continua de dispenser ses oracles et de parler au nom d'Apollon durant suivirent.

autre, la vision de la trahison d'Apollon envers Zeus.

Par contre, à Aspasia se d'Apollon de Apollon de Le viol ne fût de l'enfant appartenant à

l'issu du viol, comprenant que sa beauté était sa malédiction, brûla le bas du visage et sa chevelure afin d'accentuer le crime auprès de ceux qui la plaigne. Officiellement, elle accuse l'avoir défigurée.

pas infécond, et avant d'organiser sa vengeance, elle accoucha d'Apollon qu'elle abandonna sur le seuil d'une ferme un couple de paysans.

Les buts dévoiler la fils et la d'obstacles en froid avec les dieux, retirer quelque chose individuellement, elle n'a jamais eu la vision d'un groupe de héros conquérants et sauvant Zeus.

d'Aspasia sont de se rendre sur l'Olympe, pour trahison d'Apollon à Zeus, afin que le père punisse le venge. Elle sait que le trajet sera périlleux et rempli et de monstres, aussi elle compte utiliser des héros plus ou moins afin de l'accompagner. Bien qu'elle sache que chacun d'eux pourra en retirer quelque chose individuellement, elle n'a jamais eu la vision d'un groupe de héros conquérants et sauvant Zeus.

« Héros ! Vous êtes ici car chacun de vous est haï par l'un des dieux de l'Olympe et une vision m'est apparue. Ensemble, il nous sera possible après un long et dangereux périple de reprendre la place qui nous est dû. Certains resteront au bord du chemin mais la gloire acquise leur permettra d'être accueillis aux Champs Élysées, les autres quant à eux arriveront au faite de leur gloire en redevenant des héros redoutés et respectés des dieux pouvant à nouveau prétendre à l'héritage qui leur est dû de par leur ascendance.

Ensemble, nous allons sauver l'Olympe et Zeus, de la perfidie d'Apollon. »

Puis la pythie leur donnera une parcelle de la vérité qui la concerne, car tous se poseront la question, à savoir, pourquoi une servante d'Apollon voudrait la mort de son protecteur :

« - Sachez qu'Apollon m'a violé et défiguré, il y a maintenant un an, mais alors qu'il le faisait, j'ai perçu deux avenir possibles.

Dans l'un d'eux, Apollon détruisait l'Olympe et prenait la place de Zeus. Une fois sur le trône, il violera Aphrodite et nombre de déesses, avant de se venger d'Athéna pour ce qu'elle a fait à la cité de Troie, qui le vénèrait.

Dans l'autre, des héros intervenaient pour sauver Zeus et dévoiler la vérité au Cronide, mais pour cela nous devons nous rendre au pied de l'Olympe afin d'en effectuer l'ascension au péril de notre vie. »

Quelques symboles des visions : Montagne, Cyclopes, Chouette, Lion, Grenade (le fruit)...

Eurycratidès : Fils d'Arès, il a assassiné la pythie précédente et est en froid avec Athéna. C'est un guerrier ambitieux mais son nom sera oublié quoi qu'il fasse. « D'illustres guerriers rendront Sparte glorieuse mais toi Eurycratidès ton nom sera oublié. Tu mourras sans éclat et sans honneur. »

Olpolan : Fils de Poséidon, il n'a pas écouté les conseils de la pythie. Il souhaite se venger d'Apollon qui a tué son équipage de la peste par vengeance de ce que Poséidon a fait à Troie et la mort de Troïlos son fils.

Akilon : Fils de Zeus, son destin est flou car son cœur balance entre la haine de son père et l'amour qu'il lui porte.

Polycratès : Hai d'Athéna, il se dit fils de la déesse, mais Aspasia sait qu'il cache quelque chose, pourtant sa vision était clair le concernant : il sera la clé pour pénétrer l'Olympe !

POUVOIRS :

Toucher d'Asclépios : Redonne 8PV à un blessé.

Résurrection d'Asclépios : peut redonner la vie à un mort.

ANTIKA

NOM: EURYCRATIDES, l'ambitieux

JOUEUR

ÂGE: 42ans	RACE: Humain	DESCENDANT DE: ARES
SEX: M	CARRIÈRE: Combattant	ORIGINAIRE DE: Sparte (Laconie)
TAILLE: 1,87m	MÉTIER: Général	DESCRIPTION:
POIDS: 92kg	MAIN DIRECTRICE: D / A / G	

SOMA

SOPHOS

SYMBIOSE

UBRIS

ARISTEIA

PV 40

4

4

3

2

2

Arme tranchante [5]
 Arme perforante [2]
 Arme contondante []
 Arme []
 Arme Arc []
 Arme Fronde []
 Arme de jet [3]
 Athlétisme [2]
 Bouclier [2]
 Cond. Attelage []
 Endurance [2]
 Equitation []
 Esquive [2]
 Grimper [1]
 Natation []
 Pugilat [2]
 Souplesse [1]
 Vol à la tire []

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

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

AVANTAGES: Demi-dieu

Appel du sang (double les dégâts pour un combat)

DÉFAUTS: Hai d'Athéna

Furie sanguinaire
Versatile

POUVOIRS:

Danse de guerre
Paralysie de Phobos
Frénésie de Bia (3pts d'Ubris)

OR: 28 OF

ÉQUIPEMENTS:

1 Javeline (DG4)
Épée hoplite d'acier (DG8+2)
Casque de bronze (4PA)
Plastron d'écailles (5PA)
Bouclier de bronze moyen (7PA)

EURYCRATIDES :

Héros spartiate, fils d'Arès, il est hait par Athéna pour les exactions commises sur les champs de bataille contre les Athéniens.

Eurycratides s'est déjà rendu à Delphes, il y a une dizaine d'années, pour consulter la pythie afin de savoir s'il laisserait sa marque dans l'histoire. La réponse de la pythie d'alors ne lui convint pas et il la tua de sang froid pour l'insulte que représentait l'oracle formulé ainsi : « D'illustres guerriers rendront Sparte glorieuse mais toi Eurycratidès ton nom sera oublié. Tu mourras sans éclat et sans honneur. »

Cet acte fut vu par des témoins, les prêtres du temple et une toute jeune fille qui est devenue Pythie depuis tout ce temps.

Désormais, les buts d'Eurycratidès sont de faire mentir l'oracle et d'effectuer un haut fait d'armes qui restera dans les mémoires. Il espère que ses actes rejailliront de gloire sur son père et démontreront sa puissance à Athéna afin qu'elle cesse de le harceler.

Avide de gloire, de puissance et de pouvoir, Eurycratidès espère que cette quête lui permettra d'écrire son propre destin et ainsi faire mentir l'oracle passé.

« **Danse de guerre** » : Le personnage récupère la moitié des points de vie perdus et gagne trois dés d'action supplémentaire jusqu'à la fin du combat.

Paralysie de Phobos : 3PM
Durée : 1 tr+ FD base : 8
Portée : vue Sauvegarde réussie : annule

Le lanceur peut immobiliser une personne dont il capte le regard. Cela ne marche pas sur les morts vivants.

Frénésie de Bia : 4PM Durée : spéciale FD base : na
Portée : soi-même Sauvegarde réussie : na

Ce pouvoir coûte jusqu'à 3 points d'Ubris et accorde au lanceur pendant toute la durée du pouvoir 1 point de Soma supplémentaire par point d'Ubris dépensé, et 1D d'action supplémentaire quel que soit le nombre de point d'Ubris dépensé. Si le combattant touche son adversaire, on prend le meilleur jet d'attaque et on considère que toutes les attaques touchent. Les dégâts se calculent alors normalement. Le pouvoir dure pendant toute la durée du combat.



ANTIKA

NOM: OLPOLAN, le tempétueux

JOUEUR

ÂGE: 33 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: POSEIDON
SEX: M CARRIÈRE: Voyageur ORIGINAIRE DE: Knossos (Crète)
TAILLE: 1,71m MÉTIER: Kubernètès (Capitaine) DESCRIPTION:
POIDS: 72kg MAIN DIRECTRICE:  A / G

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 40

4

2

3

2

2

Arme tranchante 4
Arme perforante 2
Arme contondante
Arme _____
Arme Arc
Arme Fronde
Arme de jet
Athlétisme
Bouclier 2
Cond. Attelage
Endurance
Equitation
Esquive 1
Grimper
Natation
Pugilat 3
Souplesse 2
Vol à la tire

Agriculture 1
Alchimie
Artisanat Forge
Artisanat Charpentier 3
Artisanat
Epos animaux
Epos plantes
Epos géographie
Epos mythologie
Epos créatures fabuleuses 2
Epos Us & coutumes 1
Gestion Patrimoine
Ingénierie 1
Lire/écrire grec 1
Lire/écrire barbare
Lire/écrire Aegyptien
Médecine
Navigation 4
Occultisme
Pièges
Résistance 3
Stratégie 2
Survie
Théologie 1

Arts lyriques
Commandement 4
Comédie/Danse
Diplomatie 1
Discretion 3
Divination
Dressage
Evaluation 2
Fouille
Intimidation 1
Marchandage 3
Parler grec 1
Parler aegyptien
Parler barbare 1
Perception 2
Persuasion 2
Pistage
Politique 1
Séduction
Sensibilité
Vigilance 3
Réseau 2

AVANTAGES: Demi-dieu

Armure d'écailles (3PA sur le corps)

DÉFAUTS: Colère imprévisible

Borgne (-3 sur les compétences visuelles)

Claustrophobe

POUVOIRS:

Souffle d'Eole

Brouillard de Poséidon

Séismes de Poséidon (3pts d'Ubris)

OR:

105 OF

EQUIPEMENTS:

Hache (DG8)

Cuirasse de cuir (4PA)

Cnémides de bronze (3PA)

Bouclier de cuir moyen (4PA)

OLPOLAN :

Fils de Poséidon, originaire de Crète, il est haï d'Apollon qui tenta de le tuer avec son équipage, il y a quelques mois, avec une épidémie de peste. Cette vengeance divine est le résultat de la haine qu'Apollon a nourri vis-à-vis des enfants des dieux qui se sont mis du côté des Achéens lors de la guerre de Troie et qui sont responsables de la mort de son fils Troïlos.

Pourtant Aspasia, la pythie de Delphes, l'avait prévenu mais il n'en avait pas tenu compte. La richesse qu'elle lui avait promise, avait suffi à faire s'envoler ses craintes. À l'époque, il avait même tenté de séduire la jeune oracle, mais elle lui avait fait comprendre qu'elle devait rester vierge pour conserver son don. Il n'avait donc pas donné suite et avait reporté son désir sur quelques esclaves.

Les buts d'Olpolan sont simplement de répondre à l'appel d'Aspasia (avec quelques espoirs de profiter de son corps) mais surtout de se venger d'Apollon en son nom et pour son équipage. Son navire est à quai au petit port proche de Delphes.

Souffle d'Éole :

3PM

Durée : 1tr+

Portée : 25 m

FD base : 8

Sauvegarde réussie : annule

Une bourrasque de vent sort de la bouche du lanceur dissipant les nuées pestilentielles et renversant tout devant elle. Il faut réussir sa sauvegarde pour ne pas être renversé et ainsi perdre 4+ de dégâts par tour jusqu'à réussite du jet de sauvegarde. Ce sort peut également être utilisé avec mesure pour faire prendre de la vitesse aux navires même par calme plat.

Brouillard de Poséidon :

2PM

Durée : 10 tr+

Portée : vue

FD base : na

Sauvegarde réussie : na

Une zone de (100m x 100m) +, se retrouve sous un brouillard dense à couper au couteau, avec une visibilité inférieure à 1 m.

Séisme de Poséidon

8PM

Durée : 1tr+

Portée : 100m diamètre

FD base : 12

Sauvegarde réussie : ½ DG

Pour 3 points d'Ubris, un tremblement de terre prend naissance tout autour du lanceur et provoque 12 de dégâts par jet réussi du lanceur, à toutes cibles et structures présentes dans la zone. De plus, les victimes doivent réussir leur sauvegarde pour rester debout. Le lanceur n'est pas affecté par le sort.



ANTIKA

NOM: AKILON, le colérique

JOUEUR

ÂGE: 34 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: ZEUS
SEXE: M CARRIÈRE: Combattant ORIGINAIRE DE: Thrace
TAILLE: 1,72m MÉTIER: Mercenaire DESCRIPTION:
POIDS: 76kg MAIN DIRECTRICE: D / A / G

SOMA

PV 50

5

Arme tranchante 3
Arme perforante 4
Arme contondante
Arme
Arme Arc
Arme Fronde
Arme de jet 3
Athlétisme 2
Bouclier 1
Cond. Attelage
Endurance 1
Equitation
Esquive 1
Grimper
Natation 2
Pugilat 3
Souplesse 1
Vol à la tire 2

UBRIS

5

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

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

2

Arts lyriques
Commandement 3
Comédie/Danse 1
Diplomatie
Discretion 4
Divination
Dressage 1
Evaluation 1
Fouille 2
Intimidation
Marchandage
Parler grec 2
Parler aegyptien
Parler barbare 1
Perception 2
Persuasion
Pistage
Politique
Séduction
Sensibilité
Vigilance 2
Réseau 2

AVANTAGES: Demi-dieu

Hors limite

Noble naissance

DÉFAUTS: Haï d'Héra

Arrogant, Coureur de jupons

POUVOIRS: Puissance divine

Foudre de Zeus

Colère de Zeus (3pts d'Ubris)

OR: 58 OF

ÉQUIPEMENTS: Glaive (DG4)

Lance hoplite (DG6)

Ceinture de force en bronze (3PA)

Bracelet de force en bronze (3PA)

Casque en bronze intégral (5PA)

AKILON :

Héros de Thrace, et fils de Zeus, il est haït par Héra.

Son enfance a été très difficile. Enfant adultère d'une reine de Thrace, le roi alerté de sa parenté probablement par Héra, voulut le tuer mais alors qu'Akilon, âgé d'à peine huit ans, se jette du haut des remparts pour échapper à la garde, l'aigle géant de Zeus le sauve d'une mort certaine. Quelques minutes plus tard, le roi jeta sa mère au même endroit, mais nul aigle divin n'est venu la sauver.

Abandonné, il a été recueilli par un couple de brigands, qui le maltraitèrent et l'utilisèrent pour détrousser les voyageurs, jusqu'au jour où suffisamment grand et fort, il se libéra de leur joug et les tua, mais il continua de faire la seule chose qu'il savait faire : voler.

La vengeance brûlait son cœur, et sa route finit par repasser par la Thrace où il pénétra dans le palais et tua son beau père afin de reprendre le trône qui lui revenait de droit.

Cependant, la mort de sa mère lui pesa, ainsi que les ressentiments envers Zeus. Pourquoi Zeus n'a-t-il rien fait pour protéger sa mère, s'il l'a vraiment aimé, et pourquoi lui avoir fait subir tant d'épreuves dans sa jeunesse ?

Les buts d'Akilon sont incertains. D'un côté, il se sent obligé d'aider son père Zeus par amour filial. De l'autre, il lui en veut pour la mort de sa mère et de sa jeunesse difficile, et il se sent prêt à provoquer son père en duel davantage pour sa gloire propre que pour ceux qui voudrait l'utiliser.

Il est presque certain de pouvoir utiliser la foudre venant de Zeus.

Puissance divine : 3PM

Durée : 1tr +

Portée : soi-même

FD base : na

Sauvegarde réussie : na

Le lanceur peut rajouter sa SOPHOS à ses attaques pour les tours suivants.

Foudre de Zeus : 5PM

Durée : instantanée

Portée : 30m

FD base : 9

Sauvegarde réussie : ½ DG

Un éclair jaillit de la main du lanceur provoquant 12+ de dégâts électriques.

Colère de Zeus : 8PM

Durée : 2 tr +

Portée : vue

FD base : 10

Sauvegarde réussie : ½ DG

Pour 3 points d'Ubris, le ciel se couvre sur une zone de 20m de diamètre par lancer réussi. L'orage et le tonnerre font rage avec des éclairs foudroyants l'ennemi (10 points de dégât/tour et par jet réussi du lanceur, les PA ne compte pas). Le tonnerre engendre la peur chez les animaux, et fait tomber les hommes au sol sauf sur un Jet de Sauvegarde réussi. L'ensemble des personnes présentes dans la zone subisse les dégâts, y compris les alliés car le lanceur peut difficilement contrôler ce sort. Zeus par contre est capable de différencier les amis des ennemis quand il l'utilise.



ANTIKA

NOM: POLYCRATES aux pas légers

JOUEUR

AGE: 28 ans	RACE: Humain	DESCENDANT DE: ATHENA
SEXE: M	CARRIÈRE: Artiste	ORIGINAIRE DE: Athènes (Attique)
TAILLE: 1,72m	MÉTIER: Comédien	DESCRIPTION:
POIDS: 70kg	MAIN DIRECTRICE: A / G	

SOMA

PV 30

3

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

UBRIS

1

Agriculture [1] [1] [1]
 Alchimie [2] [1] [1]
 Artisanat Forge [1] [1] [1]
 Artisanat Charpentier [1] [1] [1]
 Artisanat [1] [1] [1]
 Epos animaux [3] [1] [1]
 Epos plantes [2] [1] [1]
 Epos géographie [3] [1] [1]
 Epos mythologie [2] [1] [1]
 Epos créatures fabuleuses [1] [1] [1]
 Epos Us & coutumes [2] [1] [1]
 Gestion Patrimoine [1] [1] [1]
 Ingénierie [1] [1] [1]
 Lire/écrire grec [2] [1] [1]
 Lire/écrire barbare [1] [1] [1]
 Lire/écrire Aegyptien [1] [1] [1]
 Médecine [1] [1] [1]
 Navigation [2] [1] [1]
 Occultisme [2] [1] [1]
 Pièges [1] [1] [1]
 Résistance [2] [1] [1]
 Stratégie [3] [1] [1]
 Survie [4] [1] [1]
 Théologie [1] [1] [1]

SOPHOS

3

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

4

Arts lyriques [3] [1] [1]
 Commandement [1] [1] [1]
 Comédie/Danse [1] [1] [1]
 Diplomatie [2] [1] [1]
 Discrétion [4] [1] [1]
 Divination [1] [1] [1]
 Dressage [1] [1] [1]
 Evaluation [2] [1] [1]
 Fouille [1] [1] [1]
 Intimidation [1] [1] [1]
 Marchandage [4] [1] [1]
 Parler grec [4] [1] [1]
 Parler aegyptien [2] [1] [1]
 Parler barbare [1] [1] [1]
 Perception [2] [1] [1]
 Persuasion [3] [1] [1]
 Pistage [1] [1] [1]
 Politique [2] [1] [1]
 Séduction [1] [1] [1]
 Sensibilité [1] [1] [1]
 Vigilance [1] [1] [1]
 Réseau [4] [1] [1]

AVANTAGES: Demi-dieu

Attaque furtive,
Rusé (relance des dés lors d'une ruse)

DÉFAUTS:

Mère ingrate, menteur
Bon samaritain

POUVOIRS:

Voile d'Harpocratès
Vitesse d'Hermès
Regard de la Méduse (3pts d'Ubris)

OR: 35 OF

ÉQUIPEMENTS: Lyre

Arc turquois (DG6)
Ceinture de force en cuir (IPA)
Bracelet de force en cuir (IPA)

Polycratès :

Ses souvenirs sont confus et flou, mais il se souvient bien de sa mère Athéna et d'avoir été élevé dans l'Olympe, du moins durant un temps jusqu'au moment où il se retrouva à Athènes.

Héros athénien, il est haï par sa mère qui ne veut pas le reconnaître comme sien. D'ailleurs jamais cette dernière ne vient à sa rencontre et Polycratès espère pouvoir l'impressionner lors de ce périple et ainsi revenir dans son giron. Sa mère n'a-t-elle pas aidé nombres de héros ? Aussi espère-t-il que la voix au fond de lui qui le pousse à participer et à combattre Apollon, vient de cette dernière.

Voile d'Harpocratès :

2PM

Durée : 3 tr+

Portée : vue

FD base : na

Sauvegarde réussie : na

Ce pouvoir crée une zone de silence de 20m². Aucun son ne peut y entrer ou en sortir. Dans le cas des pouvoirs divins, il est possible que les sons puissent entrer si le lanceur le décide.

Vitesse d'Hermès :

3PM

Durée : 3 tr/niv

Portée : contact

FD base : na

Sauvegarde réussie : na

Grâce à ce sort, le lanceur octroie une rapidité exceptionnelle à sa cible, lui permettant d'augmenter le nombre de ses actions physiques et de ses attaques, d'un dé tous les deux niveaux de la compétence utilisée.

Regard de Méduse :

6PM

Durée : permanente

FD base : 10

Portée : 5m Sauvegarde réussie : annule

Pour 3 points d'Ubris, vous pétrifiez vos ennemis, tel Méduse, mais pour cela vous devez capter leur regard. Les personnes restent vivantes mais sont transmutes en pierre. Une sauvegarde réussie permet à la cible de ne pas subir les effets du sort pour cette tentative, de même si celle-ci vous regarde par l'intermédiaire d'un miroir.



ANTIKA

NOM: HERMES, messager des dieux

JOUEUR

ÂGE: na RACE: Dieu
 SEXE: M CARRIÈRE: Voyageur
 TAILLE: 1,72m MÉTIER: Héraut
 POIDS: 70kg MAIN DIRECTRICE: D / **A** G

DESCENDANT DE: Zeus
 ORIGINAIRE DE: Olympe
 DESCRIPTION:



SOMA

LIBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 130

13

na

16

8

19

Arme tranchante 13
 Arme perforante 13
 Arme contondante 13
 Arme _____
 Arme Arc 13
 Arme Fronde 13
 Arme de jet 13
 Athlétisme 2
 Bouclier _____
 Cond. Attelage _____
 Endurance 2
 Equitation _____
 Esquive 23
 Grimper 1
 Natation 1
 Pugilat _____
 Souplesse 19
 Vol à la tire 21

Agriculture 1
 Alchimie 9
 Artisanat Forge 1
 Artisanat Charpentier _____
 Artisanat 9
 Epos animaux 23
 Epos plantes 23
 Epos géographie 23
 Epos mythologie 23
 Epos créatures fabuleuses 23
 Epos Us & coutumes 23
 Gestion Patrimoine _____
 Ingénierie 17
 Lire/écrire grec 22
 Lire/écrire barbare 22
 Lire/écrire Aegyptien 22
 Médecine 14
 Navigation 2
 Occultisme 23
 Pièges 25
 Résistance 2
 Stratégie 3
 Survie 4
 Théologie 9

Arts lyriques 13
 Commandement _____
 Comédie/Danse 1
 Diplomatie 2
 Discrétion 31
 Divination _____
 Dressage _____
 Evaluation 19
 Fouille 19
 Intimidation _____
 Marchandage 4
 Parler grec 25
 Parler aegyptien 25
 Parler barbare 25
 Perception 10
 Persuasion 3
 Pistage 1
 Politique 2
 Séduction _____
 Sensibilité 1
 Vigilance 14
 Réseau 19

AVANTAGES: Attaque furtive
 Initiative innée, Vol, Ruse
 Immunisé à la lenteur, Prophétie

DÉFAUTS:
 Voleur et farceur

POUVOIRS: Paralysie de Phobos
 Purge d'Asclépios
 Toucher d'Asclépios
 Vitesse d'Hermès

ÉQUIPEMENTS:

Caducée (+5, DGI2), Sandales ailées, pétase
 Arc turquois (DG6), Lyre
 Epée courbe (+3, DGI2)
 Ceinture de force en cuir (IPA)
 Bracelet de force en cuir (IPA)

OR:

OF