

ANTTIKA

LA PORTE VERS... DES SOUVENIRS

Ecrit par Bruno GUERIN

Sur une idée de Yann BRUZZO



LA PORTE VERS... DES SOUVENIRS

Scénario pour ANTIKA

Écrit par Bruno GUERIN sur une idée de Yann BRUZZO.

Mise en page par Bruno GUERIN.

Ce scénario sous cette version a été joué lors des conventions suivantes : RPGers 2014, Eclipse 12 et Octogône 2014.

Illustrations : JP DJIVANIDES, B.GUERIN

Chant I : La légende

Il y a de cela plusieurs décennies, le roi Éphias qui gouvernait la cité de Brauron en Attique pour le compte d'Athènes, espérait avoir un fils pour lui succéder mais sa femme ne faisait que des fausses couches ou lui donnait une fille. Ils avaient déjà six filles et cela faisaient six nouveau-nés mâles qu'ils enterraient malgré les prières et les offrandes répétées à Artémis, la protectrice de la cité.

Le lendemain du dernier enterrement, Éphias se rendit à Delphes pour consulter l'oracle d'Apollon et connaître la marche à suivre. La pythie lui donna alors le secret de la potion qui devait aider sa femme à concevoir un garçon jusqu'à son terme. Puis Apollon vint à lui, et lui conseilla d'offrir à Artémis le plus bel arc de la région afin de la calmer, mais en échange de son aide, le dieu à l'arc d'argent viendra un jour réclamer son dû une fois le vœu exaucé. Éphias accepta le marché disant même qu'il était prêt à donner sa vie pour avoir un fils et il fit ce que le dieu lui avait conseillé. Neuf mois plus tard, il était l'heureux père d'un garçon qu'il nomma Asclépiion en hommage au fils d'Apollon.

Le soir même de la naissance, Apollon se présenta au roi pour lui rappeler leur marché, et il annonça à Éphias que le prix à payer serait qu'une fois sevré, l'enfant devra être conduit à Délos. Le temps passa et Éphias ne tint pas parole. Par trois fois, le dieu vint réclamer son dû, et la troisième fois Éphias cacha son fils dans la cave de son palais et conduisit à sa place le fils d'une servante jusqu'au temple de Délos.

Apollon ne fût pas dupe et dans la colère qui suivit, il se vengea d'Éphias en lui laissant la vie pour qu'il puisse voir la déchéance de son fils. Apollon transforma alors Asclépiion en un monstre tentaculaire tout en lui accordant deux pouvoirs, celui de guérir toutes les affections

et compris la mort et celui de tuer même un dieu.

Éphias voyant la déchéance de son fils, lui fit construire une prison dorée au plus profond des caves du palais afin que nuls ne voient le monstre qu'il était devenu. Cependant les bruits, les mugissements et les cris qui montaient des profondeurs du palais, ont fait croire la rumeur qu'un monstre vivait en ces lieux et qu'il retenait prisonnier le jeune prince héritier, tandis que son père vieillissant se morfondait sur le trône, devant sacrifier au monstre de jeunes vierges. Déjà cinq de ses filles ont subi ce sort et aujourd'hui la dernière, Hélé, doit être sacrifiée.

La légende qui suit, amplifiée par la rumeur et les allégations des oracles, parvint aux oreilles de nombreux voyageurs et monta jusqu'à l'Olympe d'où le fait que Zeus et Arès vont jouer un rôle primordial dans ce qui va suivre.

*« Du sang du monstre de Brauron
Vie et mort peut être donnée
L'artère conduisant le mort à guérison
La veine sonnante le glas des vénérés
Mais qui du prince ou du monstre
Compose l'élixir de vie ou de mort ? »*

Artémis en tant que protectrice de Brauron va elle aussi se mêler aux événements en mettant un terme à ces sacrifices afin de sauver la dernière princesse pour qu'elle monte sur le trône de son père et pourquoi pas éliminer ce prince dont elle n'a jamais voulu, n'en déplaise à son frère.

Apollon va rester neutre, à moins qu'il ne sache déjà l'avenir, cependant le monstre qu'il a créé le dégoûte et il a pitié en lieu et place de son père.

Remarque : Même si les personnages peuvent apprendre progressivement des parties de cette légende, il est important de faire en sorte que

jusqu'à la fin, ils ne sachent pas que le monstre et Asclépiion ne font qu'un.

Le principe de ce scénario :

- ➔ Les descendants de Zeus ont suivi les ordres du Cronide afin de trouver l'élixir de vie qui leur permettra de redonner vie à Héraclès, le premier d'entre eux. Zeus connaissant l'existence d'une grotte non loin du temple d'Artémis, les mena en ces lieux, et ils durent combattre les descendants d'Arès.
- ➔ Les descendants d'Arès, quant à eux ont suivi leur aïeul afin de trouver le poison qui lui donnerait l'arme suprême pour défier Zeus et les Olympiens. Arès alla directement au palais persuadant le roi qu'il pourrait l'aider, et ce dernier leur montra alors le chemin sans leur dire qu'il avait déjà envoyé quelqu'un. Ainsi dans les tréfonds de Brauron, ils tombèrent sur les fils de Zeus entre autre.
- ➔ La descendante d'Artémis quant à elle, s'est retrouvée entre les deux camps alors qu'Éphias rongé par la folie, l'a chargée de tuer le monstre et de récupérer l'élixir de vie qui lui permettrait de retrouver une seconde jeunesse. Cependant, la déesse Artémis pourrait avoir d'autres ambitions pour la potion comme sauver la princesse si elle meurt.

Les joueurs vont donc incarner des personnages qui au début du scénario ont tout oublié, comme une sorte d'amnésie provoquée par les coups qu'ils ont reçus, aussi aucune feuille de personnage ne leur est donnée, et ils ne lanceront qu'1D10 pour leurs actions jusqu'à ce qu'ils obtiennent leur liste de compétences.

Au fur et à mesure que le scénario va avancer, ou par certaines actions que les personnages vont faire (notées avec @ dans le texte) mais aussi par leurs remarques perspicaces, ou à l'appréciation du MJ, les personnages vont progressivement se rappeler petit à petit qui ils sont et ce qu'ils sont venus faire en cet endroit. Évidemment certains avanceront plus vite que d'autres dans les méandres et le recouvrement de leur esprit.

Ces souvenirs progressifs, qui sont des morceaux de leur fiche de personnages, vont être donnés dans l'ordre suivant :

- Leur nom (donné oralement)
- Leurs compétences
- Leurs métiers, classes de personnages et leurs attributs
- Leur descendance et leurs pouvoirs
- Et enfin leur histoire personnelle
- Ensuite des éléments de la légende peuvent leur revenir en commençant par la fin de la légende ou des moments de flashback de l'enquête antérieure qu'ils ont pu mener (à inventer).

Il adviendra un moment dans le scénario, où les personnages vont se rendre compte qu'ils ont des buts convergents ou divergents, ce qui peut les amener à se combattre entre eux, à moins qu'ils ne se rendent compte que seule l'union leur permettra de vaincre la créature.

Une fois leur histoire personnelle révélée ou même avant, il leur est possible de se souvenir de bribes de l'enquête qui les a amenés en ce lieu, aussi faites jouer la scène en flash-back au joueur (une discussion avec un aubergiste, la rencontre avec un notable ou même le roi, voir même une fois leur histoire révélée, une des scènes qui y est décrite...

Chant 2 : L'Antichambre

Scène I : Dans l'obscurité

Les personnages se réveillent sans aucun souvenir de qui ils sont, d'où ils sont et de leurs raisons d'être là. Leur positionnement doit montrer pour les plus perspicaces qu'il y a eu combat, leurs armes sont éparpillées non loin de l'endroit où ils sont tombés, et des flèches sont fichées un peu partout.

Ils sont allongés dans l'obscurité la plus complète, transis de froid et de sueur, blessés (ils sont tous entre la moitié et les $\frac{3}{4}$ de leur PV) et couverts de sang. Le sol est visqueux et gluant (c'est un mélange de sang et de mucus). Un souffle glacial arrive de derrière eux (c'est l'entrée par où ils sont arrivés) et des bruits sourds de fracas semblent venir de devant eux, ainsi que des mugissements à faire froid dans le dos.

Bien évidemment tous les personnages étant dans la même salle, ils perçoivent la même chose et peuvent s'entendre les uns les autres, mais il est important au départ de leur faire croire qu'ils sont seuls et qu'ils entendent des clapotis ou des bruits de succion autour d'eux, tout au moins jusqu'à ce que l'un d'entre eux prenne la parole (@ pour le premier).

En tâtonnant, certains iront vers le souffle d'air frais menant à une grille verrouillée (@ pour le premier se rendant à l'une ou l'autre des deux issues), d'autres iront vers les bruits les menant à une porte d'airain sculptée de bas-relief (@ pour tous ceux qui toucheront la porte) et d'autres trouveront en tâtonnant une de leurs torches éteintes sur le sol (@ pour le premier à l'allumer - jet Survie à FD8).

Phobos et Deimos, les fils d'Arès sont présents dans la salle d'à côté et leur aura de terreur et d'angoisse s'étale jusque dans l'antichambre, aussi tout ici doit amener à faire peur aux personnages d'autant plus qu'ils sont blessés.

Scène 2 : La porte d'airain

Une fois la salle éclairée, les personnages vont pouvoir observer en détail leur environnement et constater qu'ils sont enfermés sous terre. Deux grilles empêchent leur retour à la vie civilisée et il semble que la porte d'airain soit leur seule issue.

Celle-ci est extrêmement lourde mais ne semble pas fermée. La frise de la porte représente un dieu muni d'un arc et d'un soleil en couronne (Apollon), tirant une flèche sur un jeune homme noyé dans une monstruosité tentaculaire et plus loin la main du jeune homme touche un vieillard mort (le don de vie) alors qu'un tentacule touche un homme vigoureux (le don de mort).

Le bas-relief représente la légende d'Asclépiion (@ pour le premier à le dire, de même pour tout ceux qui donneront une explication perspicace à ce bas relief). De l'autre côté de la porte, ils continueront d'entendre des coups violents, qui la feront vibrer et résonner.

La porte est si lourde qu'il faut au moins trois personnes afin de cumuler un total de 10 en Soma, pour arriver à bouger un battant.



Chant 3 : De l'autre côté, une porte vers... l'horreur

La salle ici est gigantesque et elle est clairement creusée à même la roche, bien qu'une partie semble être naturelle, occupée qu'elle est par des stalagmites et des stalactites.

Le spectacle qui s'offre alors à eux est stupéfiant. Deux guerriers sont en train de se combattre, dans un combat titanesque. Chacun d'eux mesure facilement la taille de trois hommes et en même temps qu'ils se combattent, ils combattent un monstre tentaculaire d'au moins leur taille dont l'un des tentacules enserme une jeune fille (Héllé).



L'un d'eux (qui n'est autre que Zeus) est armé d'un bouclier portant la tête de méduse (l'Ægis), dont il vaut mieux ne pas croiser le regard et son glaive est parcouru d'arc électrique. Son

adversaire (Arès) armé de pied en cap, manie avec dextérité une masse incandescente libérant une foultitude d'étincelles quand elle frappe le bouclier adverse.

Les dieux Deimos et Phobos sont présents mais ne participent pas au combat et l'intensité de leur aura est telle en ces lieux que même Zeus n'est pas rassuré. Cependant Bia et Cratos sont également là pour aider Zeus. La présence de ces différents dieux, y compris d'Artémis (on est sous son temple) permettra aux personnages de voir leurs pouvoirs être augmentés pour peu qu'il le demande ou que le MJ veuille faire monter la tension lorsqu'un pouvoir est lié à l'un des dieux présents.

(Remarque : ainsi il est peu probable que les descendants d'Arès puissent utiliser « Frénésie de Bia ».)

Chacun des combattants, en les voyant passer les portes, leur crie : « Combattez ! Tuez-les, ne les laissez pas approcher d'Asclépiion ! »

L'injonction des deux dieux provoque aussitôt une remontée de souvenir (@) à chacun des personnages et à partir de là le maître du jeu devra redonner progressivement le reste des souvenirs à chacun des personnages suite à une attaque, une esquive, ou à l'initiative de toute autre action... si ce n'est déjà fait.

Les personnages doivent se retrouver là devant un choix cornélien, car une fois leurs souvenirs revenus au moins partiellement que vont-ils faire ? Se combattre entre eux comme le leur demande leur aïeul respectif ? N'en rien faire et se le mettre à dos ? Combattre le monstre et / ou sauver Asclépiion ? Ou bien sauver la princesse Héllé qui se trouve retenue par l'une des tentacules ?

Tant de choix alors qu'ils se doivent parfois éviter un pouvoir ou l'arme d'un dieu qui vient frapper non loin d'eux, ou s'enfoncer dans la fange et s'occuper du monstre.

Les dieux ne s'occuperont pas physiquement des personnages, tout au plus ces derniers subiront des dégâts collatéraux liés aux pouvoirs divins utilisés. Attention donc à l'Ægis de Zeus, à la foudre ou aux coups de masse d'Arès.

Arès n'interviendra jamais dans les combats de ses descendants, car pour lui ils sont là pour le servir et l'aider, pas le contraire, cependant Phobos et Deimos pourraient permettre d'augmenter les pouvoirs qui leurs sont liés.

Zeus pourra, quand à lui, répondre favorablement à certaines demandes de ces descendants et même accorder un pouvoir de foudre plus puissant pour peu que les personnages l'aide dans son combat contre Arès. Il en sera de même pour Bia et Cratos.

Compte tenu de la situation, Artémis pourra protéger Phoronée, si cela devait être nécessaire.

Dans tout les cas, considérez que chaque personnage n'a le droit qu'à une seule aide divine durant la partie.

Au milieu de la boue se trouve la créature, qui n'est autre qu'Asclépiion mais les joueurs ne le savent probablement pas, ou le devine sans en être certains.

S'ils attaquent de face, le monstre avec ses multiples tentacules n'aura aucun mal à les repousser voir même à les tuer. Sa puissance doit immédiatement disparaître aux joueurs afin qu'ils comprennent qu'ils n'ont aucune chance et que seul l'union fait la force et ce malgré leurs différents.

Remarques : Les stalactites (1D10) peuvent être un bon moyen de blesser le monstre (DG10 par stalactite), ou tuer l'un des dieux, chacun n'ayant que la moitié de leurs points vie, pour que l'autre exécute le monstre.

Une approche plus discrète et sournoise doit pouvoir leur permettre d'arriver derrière le monstre, et là dans le dos de cette entité ils pourront voir le haut du corps d'Asclépiion fondu dans la masse informe de la créature et qui les implore de l'aider.

Conscient de ce qu'il est devenu, mais impuissant à contrôler le monstre, il ne souhaite que mourir mais il pourra, si les personnages en prennent le temps, les aider à comprendre son histoire, voir même leur révéler le secret de ses dons.

À partir de là, tuer Asclépiion n'est pas difficile même si les soubresauts de la créature peuvent encore les tuer voir faire s'effondrer

la grotte sur eux.

Là encore, un choix s'impose à eux. Ainsi si les personnages récupèrent le sang artériel d'Asclépiion (le sang rouge), ils posséderont un élixir de vie capable de redonner vie à un mort qui peut être :

- l'un des leurs, alors Zeus et Arès quitteront les lieux jurant de se venger de ces traîtres.

- Héraclès, en donnant l'élixir à Zeus. Celui-ci satisfait récompensera ses fils qui se seront fait un ennemi d'Arès et ce dernier se détournera de ses fils indignes de lui.

- Asclépiion, les personnages peuvent choisir de redonner une seconde vie à Asclépiion le prince qui a subit le courroux de son propre protecteur qu'est Apollon. Ce choix sera honoré par le dieu archer qui commençait à avoir des remords.

- Éphias qui a chargé l'un des personnages de lui rapporter cet élixir afin d'avoir une seconde chance de refaire sa vie et d'avoir à nouveau un fils (mais ce sera en vain car Artémis est contre).

- Hélé, la dernière princesse de Brauron sacrifiée au monstre si les personnages n'ont pas été assez rapides pour la sauver (50% qu'elle meurt une fois qu'ils entrent), alors les personnages seront récompensés de ce choix par Artémis.

Si les personnages récupèrent le sang veineux du monstre (le sang bleu), ils posséderont alors un élixir de mort capable de tuer un dieu.

- Si les fils d'Arès s'en emparent, ils pourront l'utiliser pour tuer Zeus, permettant ainsi à Arès de s'emparer du trône de son père et de prendre une part de ce qui leur revient. Cela ne durera que le temps que Zeus ressorte des Enfers.

- Si les fils de Zeus s'en emparent, ils pourront tuer Arès qui réfléchira au royaume d'Hadès aux conséquences de ces actes et à la vengeance qu'il tirera des personnages.

PNJs :

Asclépiion

Fils du Roi Éphias de Brauron en Attique, ce jeune prince subit le courroux d'Apollon qui l'a métamorphosé en monstre informe et tentaculaire. Le prince a tenté tant bien que mal tout au long de ces années de contrôler le monstre, mais ce dernier prend davantage d'influence depuis quelques temps et il a fini par absorber littéralement son hôte dont seul le haut du corps reste encore visible.

Asclépiion a développé deux personnalités, l'une celle de prince bienveillant parlant avec son propre visage humain et l'autre celle d'un monstre sanguinaire et fourbe communicant par des ondulations sur son corps informe et prenant l'apparence du prince.

Si le prince est prêt à aider les personnages en répondant à leurs questions, il est prêt à mourir et expliquer que le seul moyen de tuer le monstre et de le tuer lui. Le monstre fera tout pour éviter cela et sèmera le doute dans l'esprit des personnages.

SOMA le monstre (M) 20 / le prince (P) 3 SOPHOS (M) 1/ (P) 3 SYMBIOSE 2

PV (M 200 / P 30) Aristeia 1 Ubris 3

Armure : le monstre cuir 4 PA, le prince : aucune

Armes : Tentacules avec crochets x10 (DG 2)

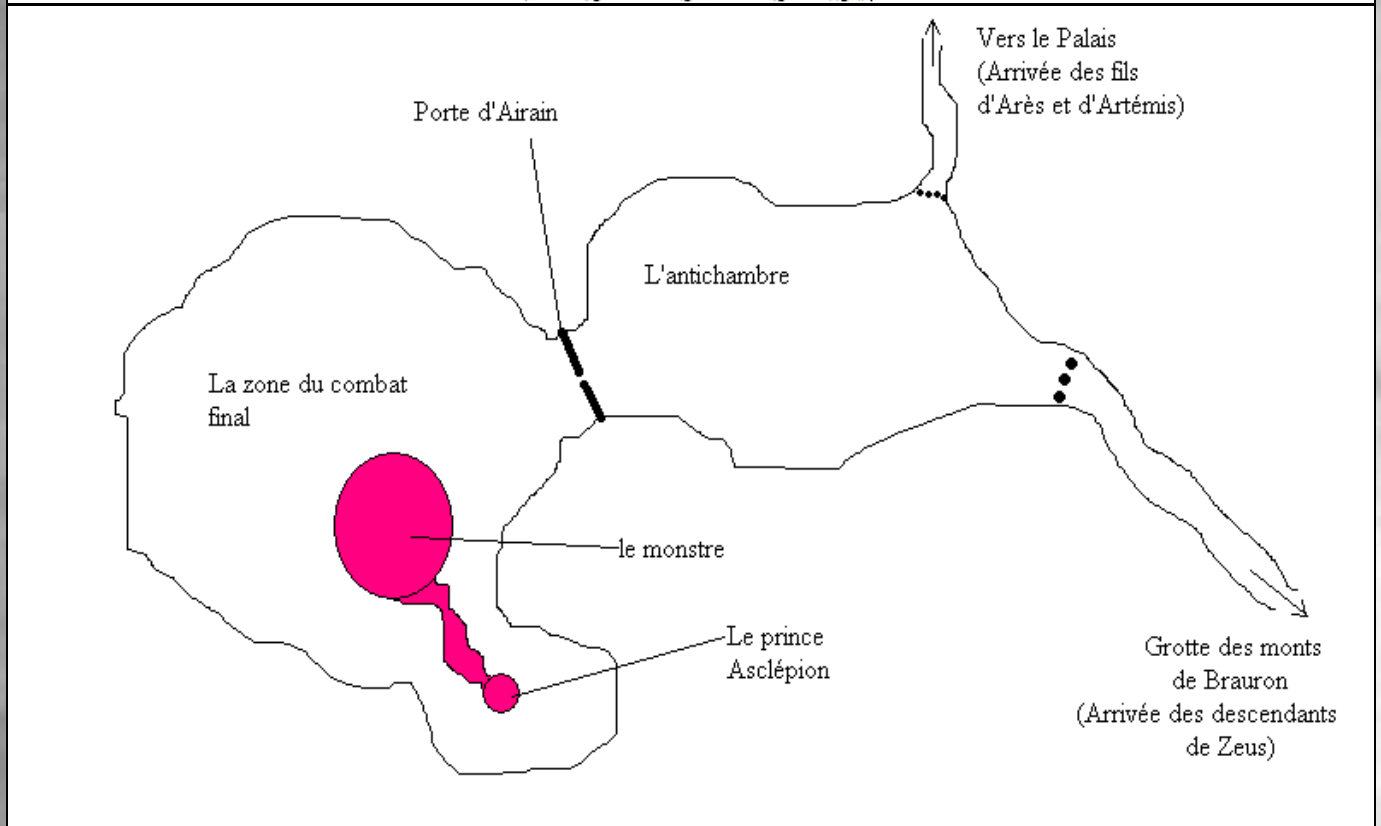
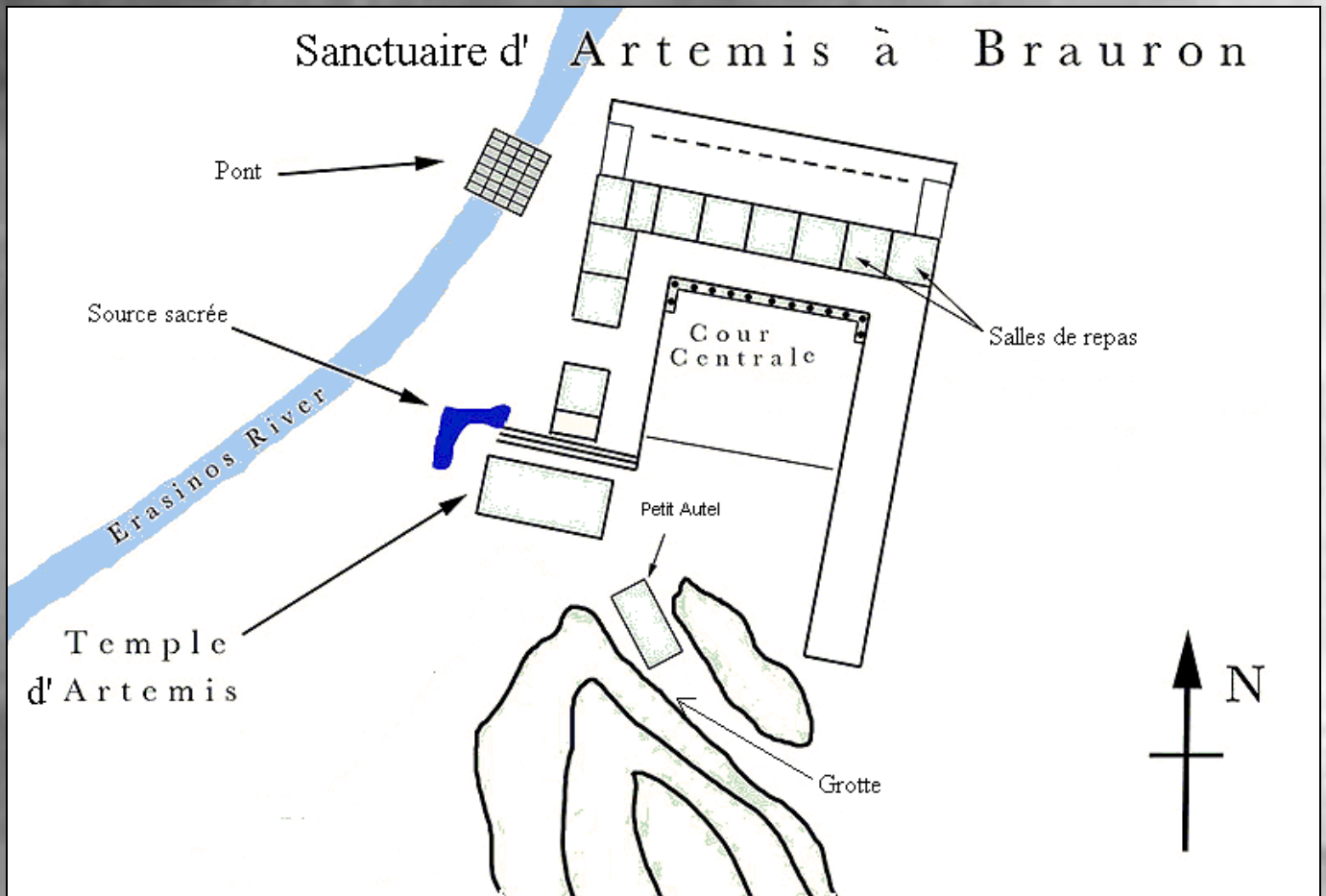
Particularités :

- C'est la Soma du Prince qui est pris en compte pour les jets d'Esquive, car la créature ne bouge pas. Dans le cas des tentacules c'est la Soma du monstre qui est pris en compte mais chacune d'elles n'a que 15PV, faisant partie du total du monstre.
- Attaque multiples : 10 tentacules cela fait 10 Dés d'attaques avec malus.
- Sur une attaque critique, le tentacule peut s'enrouler autour de sa victime afin de l'immobiliser et nécessitant un jet en opposition pour s'en libérer (arme naturelle vs Souplesse ou Athlétisme).
- La mort du monstre ou du prince, conduit à la mort de l'autre car il ne s'agit que d'une seule entité.
- Il est possible de prélever soit le sang dans les veines du monstre, pour créer une dose d'un poison de force 25 capable de tuer les dieux, soit dans l'artère carotide du prince pour faire une dose d'un élixir capable de soigner de tout et même de la mort.

Compétences :

Armes naturelles 4, Arme de jet 2, Esquive 1, Épos de la mythologie 3, Natation 3, Résistance 2, Survie 2, Discrétion 2, Parler grec 3, Perception 4, Vigilance 3.






LA GROTTÉ D'ASCLEPIION



ANTIKA

NOM: DIOCLES "le sanglant"

JOUEUR

AGE: 32 ans	RACE: Humain	DESCENDANT DE: ARES
SEX: M	CARRIÈRE: Voyageur	ORIGINAIRE DE: Chalcis (Eubée)
TAILLE: 1,77m	MÉTIER: Marin	DESCRIPTION:
POIDS: 80kg	MAIN DIRECTRICE:  / A / G	

SOMA

PV 40

4

UBRIS

4

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

2

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

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

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

AVANTAGES: Force des titans

Appel du sang (DG x2, une fois par jour dans un tour de combat)

DÉFAUTS: Haï par Athéna

Furie sanguinaire

POUVOIRS:

Inspiration d'Ate
 Paralysie de Phobos
 Frénésie de Bia (3 pts d'Ubris)

OR: 8 OF

ÉQUIPEMENTS: une fiole vide

3 Javelines (DG4)

Épée de bronze (DG6)

Bouclier de bronze moyen (7PA)

« Vos combats, vous ont amené à combattre contre Athènes où vous avez commis quelques exactions et froissé la déesse tout en vous forgeant un nom. De fait, un jour Arès en personne est venu vous présenter Hyllos afin que vous accomplissiez une mission pour lui. Pour cela vous deviez vous rendre à Brauron et récupérer le sang d'un monstre qui vit en ces lieux sous le palais afin de le lui rapporter. Il semble que c'est ce que vous avez commencé jusqu'à ce que vous tombiez sur des fils de Zeus contre qui vous êtes battus jusqu'à votre perte de connaissances. »

Inspiration d'Ate : 4PM
Durée : 1 jour + FD base : 9
Portée : vue Sauvegarde réussie : annule

Vous êtes capable de provoquer un sentiment de haine très fort chez l'autre personne, pouvant conduire à la guerre.

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: HYLLOS "à la voix puissante"

JOUEUR

ÂGE: 36 ans	RACE: Humaine	DESCENDANT DE: ARES
SEXE: M	CARRIÈRE: Combattant	ORIGINAIRE DE: Sparte (Laconie)
TAILLE: 1,87m	MÉTIER: Capitaine	DESCRIPTION:
POIDS: 100 kg	MAIN DIRECTRICE: D / A / G	

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV

30

3

2

3

2

1

Arme tranchante 5

Arme perforante 2

Arme contondante

Arme

Arme Arc

Arme Fronde

Arme de jet 3

Athlétisme 2

Bouclier 2

Cond. Attelage

Endurance 1

Equitation

Esquive 2

Grimper

Natation

Pugilat 2

Souplesse 1

Vol à la tire

Agriculture

Alchimie

Artisanat Forge 1

Artisanat Charpentier

Artisanat

Epos animaux 1

Epos plantes

Epos géographie

Epos mythologie 1

Epos créatures fabuleuses

Epos Us & coutumes

Gestion Patrimoine

Ingénierie 2

Lire/écrire grec

Lire/écrire barbare

Lire/écrire Aegyptien

Médecine

Navigation

Occultisme

Pièges

Résistance 2

Stratégie 2

Survie

Théologie 2

Arts lyriques

Commandement 2

Comédie/Danse

Diplomatie

Discretion 1

Divination

Dressage

Evaluation 1

Fouille

Intimidation 2

Marchandage

Parler grec 1

Parler aegyptien

Parler barbare

Perception

Persuasion 1

Pistage

Politique

Séduction

Sensibilité

Vigilance 1

Réseau 1

AVANTAGES: Guerrier d'Arès
 Chef de groupe (+3 en commandement)
 Lame d'acier
 DÉFAUTS: Odieux, Avidité,
 Versatile, Drogué du combat

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

OR:

8 OF

ÉQUIPEMENTS:

Javeline (DG4)
 Épée hoplite en acier (DG8+2)
 Bouclier de bronze (7PA)

« Vos aptitudes à commander et à combattre vous ont permis d'être remarqué par Arès. Celui-ci vous a alors présenté Dioclès afin que vous accomplissiez une mission pour lui dans la cité de Brauron. Là-bas, un monstre sévit et son sang pourrait tuer Zeus permettant ainsi à Arès et à ceux qui l'auront aidé de gravir les marches du pouvoir. Mais une fois, dans les souterrains du palais royal vous êtes tombés sur des fils de Zeus contre qui vous vous êtes battus jusqu'à ce qu'une flèche vous frappe. »

« **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: AGETHON, "le tempétueux"

JOUEUR

ÂGE: 28 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: ZEUS
SEX: M CARRIÈRE: Combattant ORIGINAIRE DE: Knossos (Crète)
TAILLE: 1,69m MÉTIER: Milicien DESCRIPTION:
POIDS: 72kg MAIN DIRECTRICE:  A / G

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 30



















3















3

2

1

2

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

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

AVANTAGES: Maître Chiron
Hors limite, Chef de groupe

DÉFAUTS: Coureur de jupons
Arrogant, Haï par Héra

POUVOIRS:

Puissance divine
Foudre de Zeus
Colère de Zeus (3 pts d'Ubris)

OR: 105 OF

ÉQUIPEMENTS:

Glaive (DG 4)
Cuirasse de cuir (4PA)
Cnémide de bronze (3PA)
Bouclier de cuir moyen (4PA)

«Habitué à commander des hommes, vous avez l'habitude de prendre ce qui vous plait et acceptez peu les refus, ce qui vous vaut quelques conflits avec certains hommes dont vous avez séduit la femme. Héra est de ce fait régulièrement après vous car vous ne respectez pas le mariage, à l'image de votre aïeul.

Après les funérailles d'Héraclès, alors vous discutiez avec Arcésilas d'un moyen pour permettre de faire revenir le héros d'entre les morts et de descendre aux Enfers, un vieillard s'est joint à vous. Ce dernier vous parla d'une créature vivant dans les profondeurs du temple de Brauron et dont le sang serait capable de ressusciter les morts. Vous êtes alors parti en quête avec le lutteur de foire pour retrouver ce sang miraculeux. Une porte d'airain vous bloqua le chemin et alors que vous discutiez avec une jeune fille, des fils d'Arès vous ont attaqué. Vous êtes sûr d'en avoir blessé un, avant de sombrer dans l'inconscience.»

Puissance divine : 3PM
Durée : Itr + FD base : na
Portée : soi-même Sauvegarde réussie : na

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

Foudre de Zeus : 5PM
Durée : instantanée FD base : 9
Portée : 30m Sauvegarde réussie : ½ DG

Un éclair jaillit de la main du lanceur provoquant I2+ de dégâts électriques.

Colère de Zeus : 8PM
Durée : 2 tr + FD base : 10
Portée : vue 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: ARCESILAS "aux poings d'airain"

JOUEUR

AGE: 34 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: ZEUS
 SEXE: M CARRIÈRE: Artiste ORIGINAIRE DE: Thèbes (Béotie)
 TAILLE: 1,72m MÉTIÈR: Lutteur DESCRIPTION:
 POIDS: 76 kg MAIN DIRECTRICE: D / A / G

SOMA

PV 40

4

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

UBRIS

2

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

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

2

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

AVANTAGES: Lignée d'Hercule
 Don de prophétie

DÉFAUTS: Allégeance, Mendiant
 Maudit (voit l'esprit des morts)

POUVOIRS:
 Splendeur de Zeus
 Foudre de Zeus
 Colère de Zeus (3 pts d'Ubris)

OR: 0 OF

ÉQUIPEMENTS: une fiole vide
 Lance hoplite (DG6)
 Ceinture de force en bronze (3PA)
 Bracelet de force en cuir (IPA)

«Depuis votre victoire aux Jeux Olympiques, vous êtes devenu lutteur de foire et vous gagnez votre vie en participant à des combats et en tordant des barres de fer. Descendant d'Héraclès, vous avez un don de prophétie que vous appréhendez encore assez mal et vous êtes capable de voir les esprits qui hantent la surface de la terre ce qui vous plonge parfois dans des états proches de la folie.

La mort d'Héraclès, votre grand-père, vous a profondément choqué et lors de ses funérailles, alors que trop saoul vous discutiez avec Agethon d'un moyen pour permettre de faire revenir le héros d'entre les morts ou de descendre aux Enfers, un vieillard s'est joint à vous. Il vous a alors parlé d'une créature vivant dans les profondeurs de Brauron capable de ressusciter les morts avec son sang. Vous êtes alors parti en quête de cet ichor miraculeux.

Alors que vous aviez surpris un voleur devant une porte d'airain, des fils d'Arès vous ont attaqué et après en avoir mis un hors d'état de nuire, vous avez sombré dans l'inconscience jusqu'à votre réveil.»

Splendeur de Zeus : Une telle aura émane de vous que cela vous donne du prestige et la reconnaissance nécessaire à votre métier. Vous obtenez un bonus de +3 à vos actions de société mettant en jeu la Symbiose ;

Foudre de Zeus : 5PM
Durée : instantanée FD base : 9
Portée : 30m Sauvegarde réussie : ½ DG

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


Colère de Zeus : 8PM
Durée : 2 tr + FD base : 10
Portée : vue 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: PHORONEE "à l'oeil vif"


JOUEUR


ÂGE: 28 ans	RACE: Humaine	DÉSCENDANT DE: ARTEMIS
SEXÉ: F	CARRIÈRE: Combattante	ORIGINAIRE DE: Brauron (Attique)
TAILLE: 1,62 m	MÉTIER: Chasseuse	DESCRIPTION:
POIDS: 54 kg	MAIN DIRECTRICE:  / A / G	


SOMA


PV 20


2


Arme tranchante  1


Arme perforante  1


Arme contondante  1


Arme  1


Arme Arc  4


Arme Fronde  1


Arme de jet  3


Athlétisme  1


Bouclier  1


Cond. Attelage  1


Endurance  1


Equitation  1


Esquive  2

Grimper  1

Natation  2


Pugilat  1


Souplesse  1


Vol à la tire  1


UBRIS


1


Agriculture  1


Alchimie  1


Artisanat Forge  2


Artisanat Charpentier  1


Artisanat  1


Epos animaux  3


Epos plantes  2


Epos géographie  1


Epos mythologie  1


Epos créatures fabuleuses  2


Epos Us & coutumes  2


Gestion Patrimoine  1

Ingénierie  1


Lire/écrire grec  1


Lire/écrire barbare  1


Lire/écrire Aegyptien  1


Médecine  1


Navigation  1


Occultisme  1

Pièges  2

Résistance  1


Stratégie  1


Survie  4


Théologie  2


SOPHOS


2


Agriculture  1


Alchimie  1


Artisanat Forge  2


Artisanat Charpentier  1


Artisanat  1


Epos animaux  3


Epos plantes  2


Epos géographie  1


Epos mythologie  1


Epos créatures fabuleuses  2


Epos Us & coutumes  2


Gestion Patrimoine  1


Ingénierie  1


Lire/écrire grec  1


Lire/écrire barbare  1


Lire/écrire Aegyptien  1


Médecine  1


Navigation  1


Occultisme  1

Pièges  2

Résistance  1


Stratégie  1


Survie  4


Théologie  2


ARISTEIA


1


Arts lyriques  1


Commandement  1


Comédie/Danse  1


Diplomatie  1


Discrétion  3


Divination  1


Dressage  1


Evaluation  1


Fouille  1


Intimidation  1


Marchandage  1


Parler grec  2


Parler aegyptien  1


Parler barbare  1


Perception  2


Persuasion  1


Pistage  4

Politique  1

Séduction  1

Sensibilité  1

Vigilance  4

Réseau  3

SYMBIOSE

3

AVANTAGES: Sauvage, Pas du forestier
Oeil de l'archère (+3 à l'arc)

DÉFAUTS: Mère ingrate, Lunaire

POUVOIRS:

Flèche empoisonnée d'Artémis
Flèche d'Artémis
Colère d'Artémis (3 pts Ubris)

OR: 35 OF

ÉQUIPEMENTS: une fiole vide
Arc turquois (DG 6)
Ceinture de force en cuir (IPA)
Bracelet de force en cuir (IPA)

«Vagabondant seule parmi les collines de l'Attique, vous avez déjà fait montre de vos aptitudes de chasserresse. Alors que vous revenez, à Brauron, au temple d'Artémis afin de lui offrir vos trophées et qu'enfin elle soit fière de vous, votre aïeule vous demande de vous rendre au palais. Là, le roi Éphias vous fait mander sur les conseils de la déesse, afin que vous éliminez le monstre enfermé dans les souterrains du palais et ainsi sauver sa dernière fille qui doit être offerte à la créature.

Avant que vous ne partiez par la porte dérobée, le roi vous donne une fiole vide afin que vous récupériez le sang de la créature nommée Asclépiion, car son ichor à le pouvoir de guérir même de la mort et le roi se faisant vieux, il aspire à une seconde jeunesse pour enfin avoir un fils.

Avant de perdre connaissance suite à un mauvais coup, vous étiez en train de parler avec deux hommes qui vous ont surpris alors que vous tentiez d'ouvrir une porte d'airain, puis deux autres sont arrivés et le combat a commencé.»

Flèches d'Artémis : 2PM
Durée : instantanée FD base : na
Portée : vue Sauvegarde réussie : na

Vous pouvez projeter une flèche qui touche toujours sa cible. Les dégâts du projectile sont de 6+.

Flèches empoisonnées d'Artémis : 3PM
Durée : instantanée FD base : na
Portée : vue Sauvegarde réussie : na

Vous pouvez projeter une flèche empoisonnée qui touche toujours sa cible. Les dégâts du projectile sont de 6+ plus les effets d'un poison de Force 10. Le poison occasionne ensuite 2 points de dégâts par tour et poursuit son effet pendant 4 tours +, à moins qu'un antipoison soit administré.

Colère d'Artémis : 7PM
Durée : instantanée FD base : 10
Portée : vue Sauvegarde réussie : ½ DG

Pour 3 points d'Ubris, une pluie de « Flèches enflammées d'Apollon » ou de « Flèches empoisonnées d'Artémis » s'abat sur une zone de 30 m². Toutes personnes dans la zone, alliés compris, prennent les dégâts associés à ces flèches (cf. sorts ci-dessous) autant de fois que de jet réussi par le lanceur. Les dieux sont par contre capables de différencier les amis, des ennemis quand ils l'utilisent.