

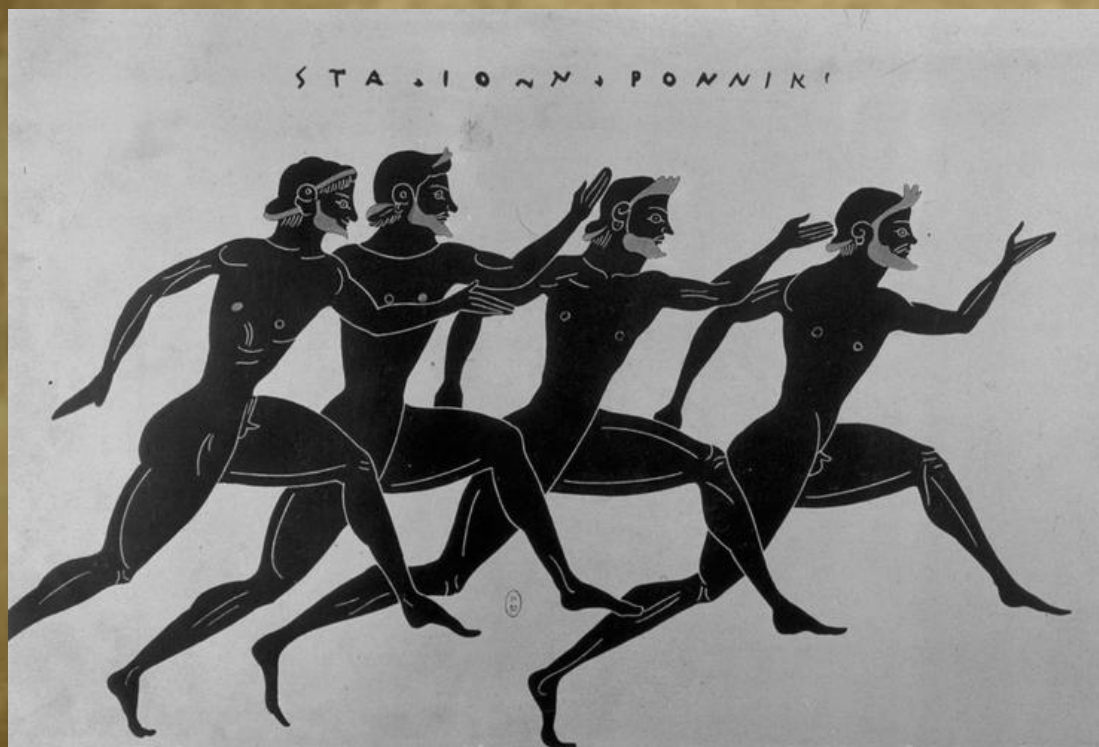
# ANTIKA

LES DIEUX DU STADE

Ou

« VICTOIRE À OLYMPIE »

Écrit par Bruno GUERIN



# LES DIEUX DU STADE

Scénario pour ANTIKA

Écrit et mis en page par Bruno GUERIN

Illustrations : AL Manceau, Simon Labrousse

## Préambule

Ce scénario servant de kit d'introduction au jeu ANTIKA, va mettre les joueurs dans la peau de personnages pré-tirés représentant la délégation spartiate aux Jeux Olympiques.

Différentes « Carrières » seront représentées afin de donner un aperçu général du jeu et de ses composantes.

Une de celles-ci est ce que l'on appelle la « MOIRA », c'est-à-dire la destinée funeste du personnage qui est normalement tirée à la création et qui doit représenter la fin inéluctable de celui-ci. Le tirage ne prend d'intérêt que sur une campagne ou sur la longueur, mais pour les besoins de ce scénario, une MOIRA a été définie mais elle sera donnée de façon aléatoire à un seul des personnages. Par conséquent, une fois que chaque joueur a son personnage, faites leur lancer 1D10 et le plus petit chiffre (0 étant un 10) obtient la MOIRA suivante et celle-ci lui est dite de façon individuelle.

*« La fin adviendra au faite de ta gloire, avant que les jeux ne soit révolus. »*

La suite de la prophétie, donnée ci-dessous, n'est pas encore connue du personnage mais pourra l'être au cours du jeu en allant voir les oracles :

*« C'est par une lance amie que viendra la fin, et ce, avant que cinq fois le chant du coq ne soit entendus. »*

Quelques explications sur la prophétie :

- *La fin* peut tout aussi bien être la mort, que la perte de la particularité du personnage (par exemple un athlète blessé qui ne pourra jamais retrouver son niveau actuel.)

- *Au faite de ta gloire*, cette fin ne peut devenir réalité que si le personnage se couvre de gloire soit en gagnant une épreuve des Jeux, soit en sauvant les Jeux et la déesse Nikè ou bien tout autre situation l'amenant à se couvrir de gloire.
- *Une lance amie* peut tout aussi bien être celle d'un de ses compagnons que celle d'un ami rencontré sur le site d'Olympie (en l'occurrence Héraclès).
- *Cinq fois le chant du coq* c'est soit cinq jours (les jeux durent cinq jours) soit qu'un matin le coq chantera cinq fois (dans notre scénario ce sera cette dernière solution mais le cinquième jour).

De plus comme tous les frais sont payés par la cité, les PJs emportent avec eux un simple petit pécule d'obole de fer pour leurs faux frais.

## Introduction aux Jeux helléniques

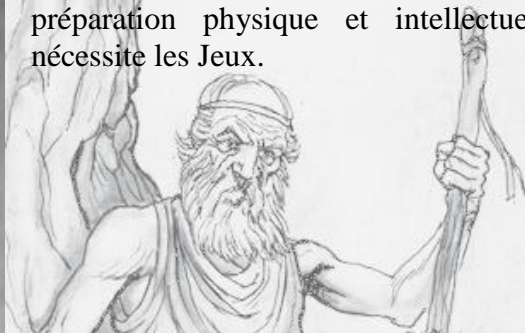
Nous sommes quelques années avant le mariage d'Hélène avec Ménélas et par conséquent bien avant le début de la guerre de Troie. À l'époque, seuls les hommes grecs de la Grèce continentale peuvent participer aux jeux olympiques, par conséquent aucunes cités d'Asie Mineure ou de Crète ne seront représentées. De même à cette époque le nombre d'épreuves est relativement limité.

Depuis que les *spondophores* (les annonceurs de la ville d'Élis) ont parcouru la Grèce pour annoncer l'ouverture des Jeux pour le mois d'*hecatombeon* (juillet), chaque cité a fait la trêve avec ses ennemis afin de préparer ses athlètes.

Le roi Tyndare a désigné les meilleurs, parmi son peuple, pour aller représenter Sparte à Olympie et monter haut les couleurs de la cité. Les personnages ont donc le grand honneur d'avoir été choisis et s'ils sont champions, ils auront également le privilège en tant que spartiate de combattre en première ligne lors des prochaines batailles.

Les délégations arrivent donc à Élis, la cité organisatrice située au nord du site sacré d'Olympie, un mois avant l'ouverture solennelle des Jeux, mais tout d'abord, l'ensemble des athlètes doit se plier aux rites des Jeux.

Le premier, en arrivant, est d'être accepté par les dix *hellanodikai* (les juges grecs). Ceux-ci vérifient que les participants sont bien des hommes, qu'ils sont Grecs et ils vérifient si les concurrents ont consacré effectivement leur temps lors des dix derniers mois à la préparation physique et intellectuelle que nécessite les Jeux.



Tous les jours et pendant un mois, alors que les athlètes s'entraînent entre eux ou parfois avec les délégations adverses, les juges circulent dans les trois gymnases mis à leur disposition, afin de les évaluer. L'entraînement est difficile et l'alimentation est stricte (légumes secs, fruits, fromage, brouet de céréales...) mais de la notation des juges et de leurs résultats dépendra les chevaux qu'on leur confiera, l'emplacement au départ de la course ou la possibilité de faire des sacrifices, publics ou non, afin de s'attirer les faveurs des dieux et des spectateurs. En conséquence de quoi chaque écart de conduite peut avoir des conséquences.

Le MJ doit donc distribuer des « bons points » et des « mauvais points » aux PJs selon les actions qu'ils entreprennent et les résultats obtenus, afin de pouvoir évaluer si le PJ partira avec un avantage (bonus) ou un désavantage (malus) au moment des épreuves.



## Chant Premier - Ouverture des Jeux Olympiques

**D**epuis maintenant un mois, les PJs sont à Élis afin de se préparer physiquement pour la délégation d'athlètes ou pour faire des affaires et soutenir leurs héros pour les autres, même si tous logent au même endroit au sein du village compte tenu des liens de la délégation.

Dans ce contexte de promiscuité, il est possible de forger des amitiés ou des inimitiés avec d'autres délégations comme par exemple sur la réservation du gymnase ou du matériel, ou bien dans une auberge pour une fille ou sous l'effet de l'alcool (bien que cela ne doivent pas concerner les athlètes).

Charge au MJ de raconter ce qui a pu se passer durant ce mois à Élis et ainsi de

ne faire jouer que les derniers jours, quand les tensions sont exacerbées par l'ouverture imminente des Jeux, la fatigue et la veille constante des juges.

Les athlètes (PJs) doivent garder à l'esprit que quoiqu'ils fassent, ils ne doivent pas être pris afin de ne pas être disqualifiés par les *hellanodikai*, car ce serait jeter la honte sur eux et leur cité.

Exemple d'évènements envisageables pour les athlètes :

- 1- La délégation athénienne cherche à nuire aux spartiates en perturbant leur entraînement prétextant avoir réservé le gymnase. Des amis à eux



font d'ailleurs le nécessaire pour falsifier les registres de réservation ou acheter les juges (rare et difficile). Cela vient du fait, qu'Athènes et Sparte sont toujours en conflit.

- 2- La délégation thébaine cherche à ridiculiser systématiquement les performances des PJs mais aussi des autres délégations, car ils savent que leur champion est le meilleur, puisqu'il s'agit d'Héraclès lui-même et qu'il a déjà gagné plusieurs fois les Jeux (en l'occurrence il y a 4 et 8 ans). Héraclès étant fier de sa personne, ne leur donne ni tort, ni raison et s'amuse davantage de l'émulation que cela peut avoir sur les PJs lorsqu'ils tenteront de se mesurer à lui au lancer, à la course ou au pugilat.
- 3- Un juge découvre dans les affaires d'un PJ, de l'alcool ou des remèdes interdits (mis ou non à l'insu de son plein gré). Si c'est effectivement à son insu, il faudra trouver le responsable et le faire avouer pour ne pas être disqualifié. Si ce n'est pas à son insu, il faudra trouver le mouchard ou convaincre le juge de votre bonne foi. Il s'agit en fait d'un athlète d'Argos souhaitant éliminer par ce subterfuge un PJ qui lui semble trop fort pour lui.
- 4- Sorties nocturnes : si les athlètes (PJs) passent du bon temps en ville dans des endroits peu recommandable (bar, maison close, tripot...), des juges peuvent être avertis par des citoyens ou des supporters d'autres délégations. Des personnes mal intentionnées peuvent également tenter de faire chanter le personnage ainsi prit sur le fait (« Soit vous payez et on ne dira rien, soit vous risquez de ne pas pouvoir participer ! »). Bien sûr si tout cela se termine en bagarre, il ne vaut mieux pas se faire prendre surtout pour les athlètes.

Exemple pour la délégation de supporters, même si les conséquences

sont moins grandes mais à la mesure du crime tout de même :

- 1- Bagarre : la délégation athénienne insulte Sparte et ses représentants. Si les PJs restent stoïques, ils seront alors pris à parti jusqu'à ce que la bagarre commence. Les Athéniens étant en conflit larvé contre Sparte, il souhaite que les Spartiates ne puissent pas prendre part aux Jeux.
- 2- Vol : les tire-laines et autres escrocs tentent de voler ce qui a de la valeur et pour eux tout le monde a quelque chose de valeur à cacher. Les PJs sont donc une cible comme une autre.
- 3- Passage à tabac : un des PJs, alors qu'il est isolé en ville, est passé à tabac comme un avertissement, mais en fait, il s'agit d'une erreur. Le PJ a été prit pour un Arcadien qui soutient Sparte, alors que d'autres Arcadiens aimeraient se libérer du joug de Sparte. Leur chef est en fait un lycanthrope qui a repris dernièrement sa forme humaine après neuf ans sous forme lupine. Il n'a pas mangé de chair humaine depuis les rites à Zeus qui l'ont rendu ainsi, mais est-ce que cela va durer. Ne va-t-il pas se transformer sous l'effet de du combat et sombrer définitivement à l'envie de chair humaine et ainsi garder définitivement sa forme de loup ?
- 4- Manifestations : alors que de nombreux aèdes déclament leur vers pour se préparer aux joutes orales qui auront lieu plus tard, un satyre nommé Panis demande à pouvoir participer. Certains sont contre, d'autres pour et le débat s'enflamme. Un juge est pris à parti mais la loi des Jeux stipule que seuls les hommes libres et Grecs peuvent participer. Un débat philosophique peut avoir lieu et si un PJ arrive à soutenir la participation de Panis, il aura gagné l'admiration de nombreuses personnes ici-bas mais également des satyres et de quelques divinités dont Dionysos ou Pan.



Le MJ est libre de créer d'autres événements selon les actions de ses joueurs. Le but ici est de provoquer chez les joueurs de la suspicion envers les autres équipes pour la suite des événements.



Enfin, le jour du départ arrive. Un cortège se forme dans l'ordre suivant, les juges en robe rouge puis les athlètes, les prêtres, les politiciens, les ambassadeurs des cités, les marchands et les citoyens, afin rejoindre le site d'Olympie à 85 km de là. Il faut deux jours pour arriver sur place en empruntant la Voie Sacrée qui longe la côte.

À mi-chemin, à la fontaine de Piera, les prêtres feront le sacrifice rituel d'un sanglier puis chacun devra effectuer des rites de purification avant de passer la nuit dans la petite ville de Letrinoï.

Un PJ perspicace pourra remarquer que les prêtres semblent être préoccupés, même s'ils n'en feront part à personne hors de la caste religieuse, car les signes de l'haruspice étaient troubles et contradictoires. Certains annonçant l'avènement de nouveaux héros et d'autres n'en annonçant aucun.

La fin du périple se fait en suivant le cours de l'Alphée et en arrivant au pied du mont Kronion, dans une clairière où brûle la flamme d'Hestia.

Olympie n'est pas encore la cité qu'elle deviendra et les temples d'Héra et de Zeus ne

sont encore que deux autels en plein air dans la clairière de l'Altis (le bois sacré).

Malgré tout, de nombreux marchands sont présents pour vendre de quoi manger, des statuettes, des ex-voto ou tout ce qui peut être nécessaire à la foule qui se masse, pour les cinq jours à venir, sur les flancs de la montagne et être ainsi aux premières loges. Pour eux, ici il n'y a ni auberges, ni logis, mais les nuits d'été sont chaudes et chaque spectateur est prêt à défendre chèrement son mètre carré de terrain. À cette foule nombreuse et hétéroclite se mêlent des prostitués, des entremetteurs, des voleurs, des astrologues et autres guérisseurs ou charlatans.

Pendant ce temps, le cortège des officiels entre dans le Prytanéion (le centre administratif des jeux) en respectant l'ordre suivant : les *spondophores*, les sonneurs de trompe, les *hellanodikai*, les prêtres, les politiciens d'Élis, les représentants des villes participantes, les athlètes, les chevaux puis les chars.

Tous entrent dans l'Altis, faisant un arrêt devant l'autel de Zeus (mais pas devant celui d'Héra qui est en face !) puis on allume la flamme olympique avec des torches venant du feu d'Hestia, éclairant ainsi la statue de Nikè (la Victoire). Enfin, on termine par une hécatombe où cent bœufs seront sacrifiés et brûlés, même si les beaux morceaux serviront au banquet du soir avec maintes libations.



Malgré tout ce qui a pu précéder, la nuit sera calme et les PJs s'installent dans le village olympique, même si quelques conflits pour le choix de la chambre peuvent éclater avec les autres délégations.

## Chant Second - Le choc des épreuves

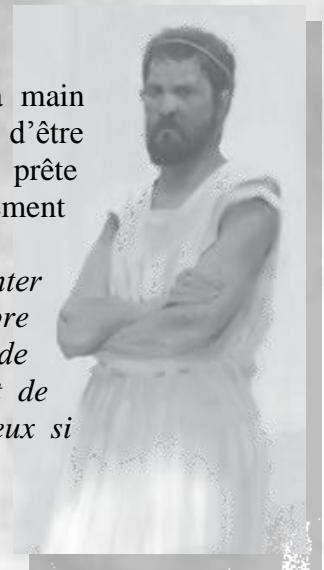
Les personnages sont tous logés au même endroit dans le village olympique, car tous ont un lien avec les athlètes soit comme soigneur, comme entraîneur ou comme aède afin de chanter leurs exploits.

Le village olympique est constitué d'une palestres, d'un gymnase et de bains.

Le premier jour, au chant du coq, les athlètes sont convoqués avec les juges pour prêter serment au *Bouleutérion* servant de maison du conseil d'organisation, face à l'autel de Zeus Horkios (le Zeus des serments).

Vêtu d'une toge blanche, la main droite sur l'autel ou vient d'être sacrifié un sanglier, chacun prête serment et la lecture du règlement est effectué :

*« Je jure d'être loyal, d'affronter mes adversaires en homme libre pour l'honneur de mon nom, de ma famille et de ma cité, et de craindre le courroux des dieux si j'en viens à me parjurer. »*



### Le règlement

- Être citoyen hellène libre, ni esclave, ni étranger (à l'origine c'est le terme « métèque » qui était utilisé sans aucune connotation péjorative).
- Ne pas être un repris de justice, ni être connu pour une moralité douteuse.
- Être inscrit aux entraînements, pendant le mois précédant les jeux.
- Toute inscription tardive vaut exclusion.
- Les femmes mariées sont interdites pendant les jeux, et notamment sur l'Altis. Toute transgression leur vaut d'être précipitées au rocher du Tupaion.
- Les entraîneurs et conseillers des athlètes doivent être nus pendant les exercices.
- Pour les sports de combat, défense de tuer son adversaire.
- Défense de pousser l'adversaire hors des limites prescrites.
- Défense d'intimider les adversaires.
- Le fouet sera administré en public à tout corrupteur d'arbitre ou d'adversaire.
- Si un concurrent déclare forfait et ne se présente pas à l'épreuve, son adversaire sera déclaré vainqueur.
- Les athlètes ne peuvent manifester leurs humeurs contre les juges et contre le public.
- Tout concurrent qui se sent victime d'une décision injuste peut faire appel aux représentants d'Élis. La décision sera annulée, si elle se révèle injuste.

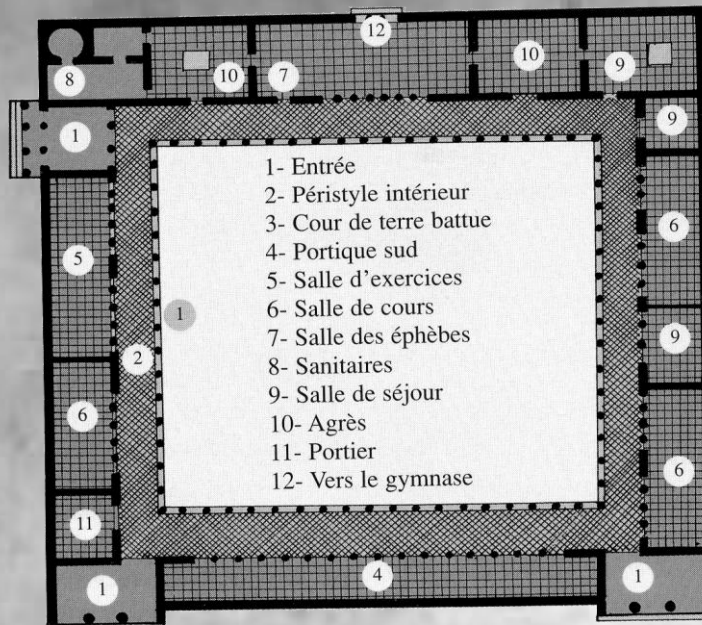
Pendant que les athlètes prêtent serment, une joute des sonneurs de trompes débute suivit de celle de héraut défendant chacun leurs athlètes favoris. Un PJ héraut de son état pourrait d'ailleurs y participer afin d'augmenter l'enthousiasme des spectateurs pour ses amis. Enfin les premières épreuves commencent, et en ce premier jour, il s'agit de course, de pancrace, de lancer et de poésie pour l'après-midi. Les épreuves sportives s'effectuent toujours nus.

Note à l'intention du MJ :

Quoique fasse les PJs, en cette première journée, personne ne peut gagner d'épreuve. Aussi faites faire quelques jets aux PJs, mais ils serviront davantage à estimer la situation vis-à-vis de leurs concurrents qu'à une réelle réussite.



## La Palestre



### Première épreuve, la Course à pied

Les différents concurrents s'alignent pour la course d'un stade et beaucoup en voyant Héraclès prendre la ligne de départ jettent l'éponge tandis que d'autres ne peuvent se présenter car ils sont malades. Le héros se retrouve alors face à trois autres concurrents dont un PJ. Rapidement les deux autres concurrents, un athénien et un mycénien vont tomber et le PJ se retrouve selon ses jets au coude à coude avec Héraclès et ils finiront quoiqu'il arrive ex-æquo. La victoire sera alors accordée à Zeus, comme c'est toujours le cas quand il y a égalité.

### Seconde épreuve, le Lancer de poids

Là encore de nombreux concurrents abandonnent en voyant Héraclès prendre part à l'épreuve et seul le PJ engagé souhaitera relever le défi. Héraclès envoie le poids si loin dans les bois qu'on ne le retrouvera pas, mais le plus surprenant c'est que le PJ fera de même et ce quel que soit son score au jet. Là encore, les juges ne pouvant départager les athlètes, les déclare ex-æquo et la victoire est accordée à Zeus.

Les PJs peuvent se poser des questions et Héraclès sera le premier à leur

répondre en voyant les autres candidats abandonner. « *Au moins je peux compter sur les spartiates pour relever le défi et la prochaine épreuve ne peut pas nous déclarer ex-æquo, car un seul de nous deux tombera à terre.* »



### Troisième épreuve, le Pancrace

Ne reste en lice qu'Héraclès. Ce dernier refuse une victoire ainsi sans combattre et demande s'il y a un volontaire pour l'affronter même s'il n'est pas inscrit à l'épreuve. Il serait improbable que la fierté des PJs ne fasse pas le travail. Sinon Héraclès refusera les honneurs d'une victoire sans gloire. Si un PJ accepte le défi d'Héraclès, ce dernier lui en sera reconnaissant et quoiqu'il en soit, jouez le combat normalement mais faites en sorte que le coup final mette KO les deux adversaires en même temps. Et là encore, la victoire sera accordée à Zeus.

### Quatrième épreuve, la Poésie

L'après-midi est consacré aux épreuves d'arts lyriques et de la rhétorique. Aujourd'hui, c'est la poésie et beaucoup pense pouvoir enfin avoir du spectacle puisqu'Héraclès ne participe pas. Malheureusement, l'épreuve est annulée, car tous les aèdes



présents, y compris pour le PJ inscrit, perdent leur voix ou leur instrument devient strident avant de casser ou encore personne ne les entend car le vent emporte leurs paroles et les juges n'entendent rien. Même Orphée, considéré comme le plus grand poète est sous le coup des mêmes affres et seul Panis le satyre est entendu mais il est disqualifié par les juges, car ce n'est pas un homme et la victoire sera là encore accordée à Zeus.



Le soir, chacun doit être soupçonneux quant aux événements de la journée. Il semble au personnage ayant combattu Héraclès, que s'il a bien reçu un poing d'une force herculéenne, le coup que lui-même a porté, ne venait pas de lui, mais d'ailleurs, par-devers lui.

Tout le monde parle de ces résultats étranges jamais vus jusqu'ici. On comprend qu'Héraclès, déjà deux fois vainqueurs des jeux, provoque l'abandon d'adversaires, cela est compréhensible, bien que pas très combattif, mais que nombres d'entre eux soient malades et qu'au final tous les résultats se terminent sur une égalité, cela semble étrange à tous.

Héraclès viendra avec son neveu Iolaus, rencontrer les PJs pour en discuter tout en apportant une amphore de vin.

Une autre chose est également advenue, personne ne sait quand, mais la statue de Nikè dans le bois sacré a disparu, et les prêtres pensent que c'est là la cause des événements de la journée.

Idéalement c'est aux PJs d'avoir l'idée de

demander un oracle sur l'autel de Zeus ou d'Héra auprès des prêtres ou de leur compagnon devin, mais Héraclès peut proposer l'idée.

Selon l'autel choisit, l'oracle concernant les Jeux sera différent.

- **Sur l'autel de Zeus** : « Nulle victoire n'est possible tant que Nikè sera absente, or la victoire est introuvable, retenue qu'elle est dans l'obscurité totale, mais sa peau de marbre s'en retourne d'où elle vient sur les eaux. »

L'oracle indique par ces mots que la statue est en route pour un port (Letrinoï) et l'île des Strophades, d'où vient le marbre de la statue.

- **Sur l'autel d'Héra** : « Nulle victoire n'aura lieu dans mon sanctuaire pour glorifier un fils d'adultère et j'aurai la victoire tant qu'elle sera mienne. »

À partir de là, les PJs doivent commencer à comprendre de quoi il retourne, mais afin que cela soit plus clair, voici l'explication de l'intrigue.

### L'intrigue

Olympie est depuis très longtemps un site dédié à Héra, ce n'est que beaucoup plus tard que l'on installa un autel pour Zeus, en fait depuis la création des premiers Jeux.

Le fait que son mari s'approprie le site ne l'a pas gêné jusqu'à présent, mais depuis les deux dernières olympiades, où Héraclès a gagné toutes les épreuves ou presque, Héra est remontée contre ce héros qu'elle déteste et qui montre à tous l'adultère de Zeus. De plus, le Cronide souhaite se faire construire un temple à sa grandeur, ici à Olympie et sans son accord.

Alors Héra a préparé sa vengeance. Elle a fait enlever Nikè, la déesse de la victoire qui tant qu'elle ne préside pas aux Jeux ne permettra pas d'avoir de vainqueur. Les serviteurs d'Héra ont même enlevé la statue représentant la Victoire.



## Chant Troisième – À la Recherche de la Victoire

**D**ésormais la cohésion du groupe pourrait être durement mise à l'épreuve. En effet, à partir du moment où le groupe commence à vouloir se mêler de cette histoire et qu'ils auront découvert qu'Héra est derrière tout cela, ou qu'ils tentent de sauver Nikè.

Téménos qui normalement a dû faire moult offrandes à Héra pour obtenir sa bienveillance sera amené d'une façon ou d'une autre à la rencontrer. Cela peut être par le rêve ou une vision dans les flammes, voire même en personne alors qu'Héra aura pris l'apparence d'Artémisia ou d'une autre femme, et ses paroles seront sans équivoque : « *Ne vous mêlez pas de ce qui ne vous regarde pas ! Alors seulement peut-être, j'envisagerai peut-être de vous lâcher la bride et qui sait, peut-être me servirez-vous plus tard ?* » Une plume de paon, symbole d'Héra, sera retrouvée après son départ.

Sphrodias quant à lui pourrait être tenté de procéder à une divination (FD9) afin d'en découvrir davantage. Selon sa réussite accordez-lui un ou plusieurs symboles afin qu'il forme et crée sa propre prophétie, nous vous donnons ici quelques exemples possibles en lien avec le scénario, charge à lui ensuite de la faire se produire ou non en utilisant ce que lui offre son pouvoir de divination et ainsi d'aider Héra ou Zeus dans leur but.

### **Les symboles**

- L'aigle : Zeus, le gouvernant, la puissance, la conquête, la lumière
- Le Paon : Héra, la vanité
- Le dragon : le gardien, bien et mal, immortalité
- La grotte : la renaissance (si on sort), la régression (si on entre)
- Le bateau : un départ, une traversée, un passage

- La palme : Nikè, le temps, l'intégrité, la justice
- Le cercle : remise en question, la soumission, la domination
- Le Diadème : Héra, une récompense, la consécration
- La torche : l'olympisme, Hestia, la lumière
- 

### **Exemples de visions**

« Un paon (Héra) portant une palme (Nikè) monte sur un bateau (départ). »

« Un dragon (le gardien) conserve une palme (Nikè) dans une grotte. »

« Un aigle (Zeus) et un paon (Héra) se dispute une torche (l'Olympisme) de palme (Nikè). »

« Une torche (l'Olympisme) sort d'une grotte (la renaissance), dans les serres d'un aigle (Zeus) couronné d'un diadème (la récompense). »

### **Exemple de prophétie**

« Zeus (l'aigle) et Héra (le paon) se battent pour la domination (le cercle) de ces lieux d'Olympisme (la torche). Dans une grotte, le gardien (le dragon) conserve la victoire (Nikè, la palme) comme sa récompense à sa soumission à Héra (le diadème circulaire). Une renaissance (sortir de la grotte) de l'Olympisme (la torche) sera alors la récompense (le diadème) de ceux qui auront bravé son gardien (le dragon). »

Comme beaucoup de personnes, les PJs peuvent penser que le simple fait de retrouver la statue de la victoire pourra lever la malédiction, mais aucune entreprise ne peut se couronner de réussite ou de victoire tant que la déesse est retenue prisonnière.

Ainsi par exemple s'il vient aux PJs l'idée de demander à un sculpteur de réaliser une nouvelle statue de Nikè, l'œuvre au

dernier coup de burin se cassera. S'ils demandent qu'on leur envoie une statue en provenance d'ailleurs, le bateau coulera ou la caravane sera attaquée.

Ils vont donc être amenés à enquêter sur le vol lui-même. Or seul les prêtres de Zeus et d'Héra ont le droit de pénétrer dans l'Altis où se trouvait la statue, face aux autels des deux divinités. La statue de marbre peint, haute de 4 coudées (2m), était située sur une colonne d'une dizaine de mètre. Il est donc clair qu'aucun homme ne pouvait l'enlever sans l'aide d'un dieu ou d'un échafaudage.

Interroger les prêtres afin de savoir ce que chacun faisait pourrait être mal pris. Alors que les prêtres d'Héra accusent Zeus de vouloir être glorifié par l'intermédiaire de son fils et ainsi obtenir un temple à son honneur dans le sanctuaire d'Héra, les prêtres de Zeus, accusent ceux d'Héra de vouloir gâcher les Jeux de par sa jalousie envers le fils de Zeus.

Interroger les badauds est beaucoup plus aléatoires mais certains ont des choses à dire, ce qui n'est pas le cas de beaucoup d'autres. En l'occurrence, ces deux témoignages peuvent les amener sur la piste de la statue.

- une prostituée, qui c'est écartée de la foule avec un client dans le bois sacré, a vu la statue descendre seule de son piédestal puis plusieurs hommes ont pris en charge l'objet dans une carriole. Leur chef semblait avoir une robe rouge et parlait avec une personne qui n'existait pas. (Il s'agit



d'un hellanodikai, prêtre d'Héra qui parlait avec Ilithye, la déesse des accouchements et servante d'Héra, alors invisible.)

- un colporteur en retard, qui arrivait d'Élis, a quant à lui croisé un groupe de gens peu bavards, tirant une carriole à bras, le long de l'Alphée très tôt dans la matinée.

Les PJs devront faire vite et être le lendemain matin au plus tard à Letrinoï sinon il leur faudra rejoindre l'île des Strophades.

En partant dès la fin de soirée et au pas de course, les PJs peuvent peut-être les rattraper et ramener la statue, mais il est important de savoir comment et avec quoi ils partent, car rappelons-le, ils sont nus et les seules armes sur le site sont les javelots, les boucliers et les casques intégraux en bronze prévus pour la course en armes. Le vol ou l'emprunt de cet équipement leur coûtera certainement une exclusion à moins de réussir.

En arrivant à Letrinoï, au chant du coq, une petite nef est en train d'appareiller avec à son bord la statue pour l'emmener sur une île au large (les Strophades). Les quatre marins sont armés de bâtons et de poignards, mais leur capitaine semble être plus coriace.

Si les marins sont interrogés, ils confirmeront qu'un juge les a contactés et payés pour emporter cette cargaison pour les Strophades, mais seul le capitaine pourra le reconnaître et le confondre. La victoire est possible ici car la statue qui la représente a une aura qui permet la réussite de ce genre d'action même si la déesse reste prisonnière, mais cette aura sera insuffisante pour couvrir le site d'Olympie. Il ne reste plus qu'à ramener la statue sur place, mais elle pèse son poids (plusieurs tonnes).

Alors que les PJs reprennent la route d'Olympie avec, espérons-le, leur chargement, un vieillard (Zeus) les interpelle.

*« Ceci est une première victoire pour vous, mais elle est encore insuffisante. C'est désormais au sommet, là où prend sa source l'affluent d'Alphée que vous accomplirez votre destin. Prenez cette clef d'argent et gardez à l'esprit de ne rien tenter sans Victoire libérée. »*

Puis le vieillard disparaîtra presque comme il est apparu, ne laissant aucun doute sur qui il était et la clé d'argent, qu'il vous a donnée, est

une clé forgée par Héphestos permettant d'ouvrir tous les mécanismes de fermeture.

## Chant Quatrième - Combattre pour la Victoire

Après avoir ramené la statue, les PJs vont devoir défendre auprès des juges leur bon droit et ainsi pouvoir continuer de participer aux Jeux. La foule et de nombreux athlètes, dont Héraclès, sont avec eux pour les soutenir, mais sur les dix *hellanodikai*, cinq sont pour et cinq sont contre. Pouvoir discréditer l'un d'eux serait utile pour prendre l'avantage et présenter un témoin (la prostituée ou le capitaine des marins) serait un atout pour les PJs.

De toute façon, les PJs savent désormais où aller. Il leur faut grimper en haut du mont Kronion jusqu'à la source de la rivière Kladéos (l'affluent de l'Alphée).

Arrivée à sa source, ils apercevront une grotte dans le sol, mais avant de pouvoir y entrer, Alphée (la rivière divinisée) leur apparaît et les enjoint à retourner d'où ils viennent, car il ne peut les laisser enlever celle qu'Héra lui a demandé de garder et dont il est tombé amoureux.

Rappelez-vous qu'aucune victoire n'est possible, pour quiconque tant que Nikè n'est pas libre. Alphée le sait et il usera de son influence et de son verbe pour réussir à gagner sans combat, sinon il combattra et se métamorphosera en hydre pour empêcher quiconque de pénétrer dans son antre.

Un PJ devrait tout de même réussir à pénétrer dans la grotte du dieu et ainsi libérer Nikè de ses entraves, soit en utilisant leurs pouvoirs en particulier le descendant d'Hermès, ou bien en faisant appel à Héraclès pour retenir le monstre, encore faut-il qu'ils aient lié amitié avec le demi-dieu.



Les entraves utilisées ici sont des chaînes ayant servi il y a longtemps à retenir Héra. Les ouvrir et les utiliser sur Alphée sera extrêmement difficile surtout du fait de sa capacité de métamorphose, cependant un dieu retenu avec ces chaînes perd la majorité de ses pouvoirs, de plus une fois Nikè libérée, la victoire est possible pour les deux camps. La déesse peut néanmoins apporter la victoire à ses libérateurs en leur accordant des points d'Aristeia gratuit, un doublement de son Soma, ou toute autre assistance ...

## Chant Cinquième - Victoire à Olympie

Nikè étant enfin libérée, les Jeux peuvent reprendre. Zeus par la voix d'un *hellanodikai* intercède en faveur des PJs pour qu'ils puissent participer aux Jeux malgré certaines actions et qu'ils puissent ainsi montrer à tous leur capacité. Les épreuves du premier jour ne seront pas refaites et celles du second jour ont été

reportées à aujourd'hui (théoriquement le troisième jour ou plus si les PJs ont tardé dans leur enquête).

Désormais, les Jeux se déroulent normalement sans aucune contrainte divine, même si Héra peut venir interpeller l'un ou l'autre des personnages pour lui dire sa façon de

penser et Nikè s'en prendra aux tricheurs cependant elle fera en sorte que les juges donnent ce qu'il y a de mieux comme chevaux, char et armement aux PJs.

C'est maintenant aux personnages de montrer qu'ils sont meilleurs que les autres, sachant que seul le premier sera honoré d'une palme et d'une couronne d'olivier. Pendant ce temps, ses amis non-athlètes peuvent faire des paris parmi la foule.

### **Jour 3 :**

#### ***Première épreuve, la course de char :***

Les auriges prennent le départ sur leur bige (char à deux chevaux), pour Pélopidas, deux adversaires difficiles sont à battre. L'un est un jeune mycénien du nom d'Agamemnon champion dans ce domaine et l'autre est Iolaus le neveu d'Héraclès.

Afin de savoir qui gagne la course, faites des jets de Conduite d'attelage et considérez un facteur de difficulté de 8 pour tous les concurrents. Additionnez ou soustrayez le différentiel jusqu'à atteindre un total de 20 ou plus. Celui qui l'atteint en moins de jet est le premier, puis le second... Si le PJ a les meilleurs chevaux accordez-lui un bonus de +1 à chaque jet, si il a des chevaux de moindre qualité mettez-lui un malus de -1.



#### ***Seconde épreuve, le combat d'improvisation poétique :***

Les aèdes se lancent des défis poétiques où chacun déclame quelques vers chantés à la suite de ceux de son concurrent. Le PJ aède inscrit devra réussir à faire mieux que deux concurrents célèbres difficiles à battre. Le premier est Orphée, célèbre poète qui saura tirer des larmes à Hadès et le second est un jeune poète aveugle du nom d'Homère. Ici le roleplay du joueur et du MJ doivent être

primordiaux pour déterminer le vainqueur et c'est celui qui aura le meilleur score qui gagnera.

Les autres joueurs présents voteront pour Sphrodias ou le MJ, chaque vote accorde une voix.

Le MJ accorde selon le roleplay du joueur jusqu'à deux voix supplémentaires, sinon il accorde 1 voix pour les deux PNJs.

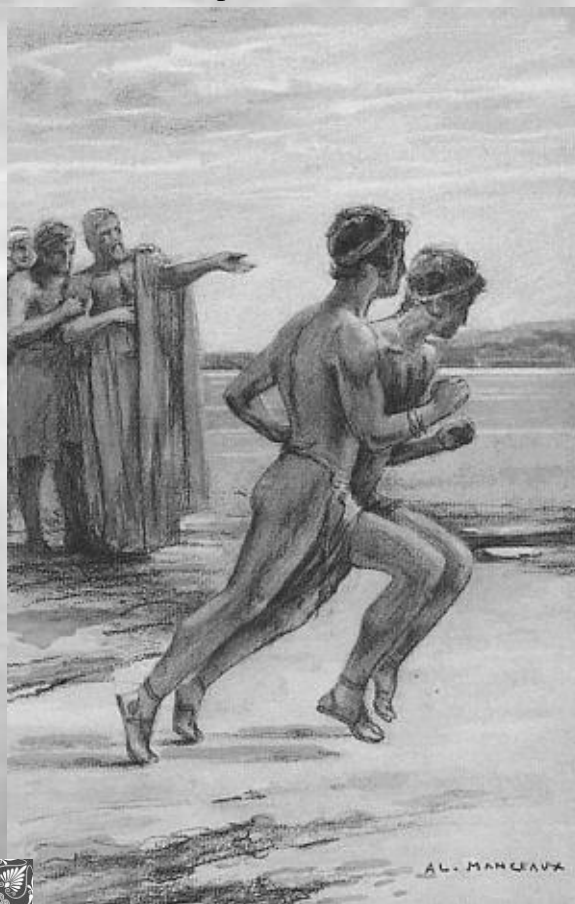
Enfin, chacun fait un jet d'Arts lyriques et on additionne l'ensemble des voix. La meilleure « note » représente le vainqueur.

### **Jour 4 :**

Une grande procession des *hellanodikai* et des ambassadeurs des cités est effectuée, puis on pratique une hécatombe de cent bœufs en l'honneur de Zeus.

#### ***Première épreuve, le Pentathlon :***

L'après-midi, une épreuve de pentathlon est effectuée. Il s'agit de cinq épreuves de course, de saut et de lancer. Les PJs ne sont normalement pas inscrits pour cette épreuve et peuvent donc se reposer.



### Jour 5 :

Le coq chante aujourd'hui mais par cinq fois !

#### **Première épreuve, la Course en arme :**

Il s'agit d'une course sur la distance d'un stade ou chaque concurrent est nu, mais porte un casque de bronze et un grand bouclier de bronze. Les deux personnes à battre sont Héraclès et Patrocle (et oui, Patrocle est beaucoup plus vieux qu'Achille !!!).

Pratiquez de la même façon que pour la course de char mais avec la compétence Athlétisme.



#### **Seconde épreuve, le Pugilat :**

Léonidas devra gagner trois combats dans l'ordre suivant pour être déclaré champion. Son premier adversaire est un Athénien, le second sera le jeune Ulysse et le dernier sera Héraclès.

Vaincre ainsi Héraclès sera un exploit, que le héros thébain, lui-même, saluera.

#### **Troisième épreuve, le Lancer de javelot :**

Là encore, l'homme à battre est Héraclès, chaque participant à trois lancers et c'est le meilleur jet de Javelot qui sera déclaré vainqueur. Le dernier lancer d'Héraclès blessera gravement ou mortellement le PJ dont c'est la moira (à moins que les choses ne changent) mais à condition qu'il ait atteint sa gloire (c'est-à-dire qu'il ait gagné une épreuve ou une renommée en ayant libéré Nikè). Sinon sa destinée est peut être pour plus tard, car le coq chantera bien 5 fois d'ici là après qu'il se soit couvert de gloire. La façon dont cela arrive est laissée à l'appréciation du MJ, ainsi par exemple l'arme peut ricocher ou en frappant une statue la fragiliser et celle-ci blessera le PJ alors qu'il passe dessous...

### Jour 6 :

C'est le dernier jour des jeux, et tous les vainqueurs avancent en procession jusqu'à l'autel de Zeus où les *hellanodikai*, vêtus d'or et d'argent, vont leur remettre une palme et une couronne d'olivier.

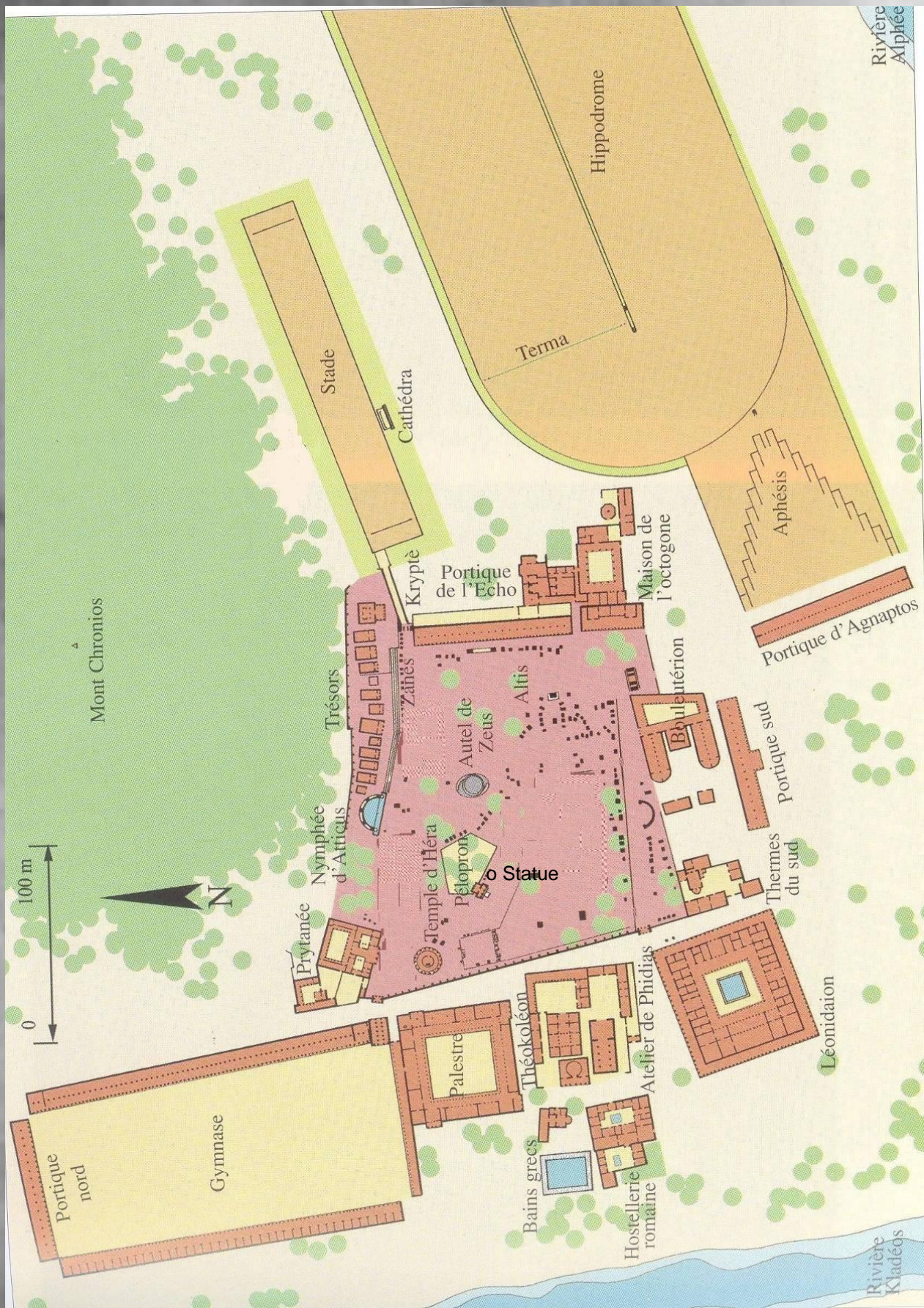


Un hymne, l'*epinikia*, retentira et des colombes seront lâchées avec le nom des vainqueurs.

La journée se terminera dans des festivités et les gagnants rentreront chez eux en triomphe. Si les athlètes vainqueurs athéniens remportent une récompense de 500 oboles, nos amis spartiates auront l'honneur de combattre en première ligne devant le roi lors des prochaines batailles, mais les plus méritants des athlètes pourront avoir une statue à leur effigie dans l'Altis que tous pourront admirer lors des prochains Jeux.

#### **Récompense :**

En plus de l'expérience habituelle que rapporte le scénario (entre 4 et 7 points de compétences), accordez aux personnages athlètes le niveau 1 dans l'une des compétences suivantes et dans laquelle ils ont pu s'entraîner lors des Jeux : Athlétisme, Arme de Jet, Pugilat, Endurance, Conduite d'attelage. Pour les autres, accordez leur le niveau 1 dans une compétence autres en lien avec ce qu'ils ont pu essayer de faire comme Marchandage, Médecine, Arts Lyrique, Intimidation, Théologie, Diplomatie, Persuasion.



# PNJs

## Athlètes

SOMA 3                      SOPHOS 2                      SYMBIOSE 2  
ARISTEIA 1                UBRIS 2                      PV 30

Armure : aucune

Armes : aucune

Particularités : Chaque spécialiste d'une épreuve a le niveau 3 ou 4, les héros nommés sans caractéristiques sont à 4 ou 5 (comme Ulysse, Agamemnon, Patrocle ou Iolaus) dans l'épreuve considérée.

Compétences : Arme 3, Athlétisme 3, Bouclier 1, Endurance 2, Esquive 2, Parler grec 2, Pugilat 2

## Capitaine des marins

SOMA 3                      SOPHOS 2                      SYMBIOSE 3  
ARISTEIA 1                UBRIS 2                      PV 30

Armure : Plastron de cuir (2PA)

Armes : Hache (DG 8)

Compétences : Arme 3, Commandement 2, Épos géographie 3, Esquive 2, Intimidation 3, Parler grec 2, Pugilat 3

## Chef arcadien lycanthrope

SOMA 4                      SOPHOS 2                      SYMBIOSE 2  
ARISTEIA 1                UBRIS 3                      PV 40

Armure : Naturelle (1PA)

Armes : Morsure (DG 4) ou Poings x2 (DG 1)

Particularités :

Point faible, les armes d'argent doublent leurs dégâts qui ne peuvent pas être régénéré.

Instinct animal, Régénération (+ 2PV/rd)

Compétences : Discrétion 4, Esquive 2, Pugilat 3, Stratégie 2, Vigilance 5

Remarques : Il n'y a pas de transmission de cette malédiction.

## Juges / Prêtres

SOMA 1                      SOPHOS 3                      SYMBIOSE 3  
ARISTEIA 2                UBRIS 1                      PV 10

Armure : aucune

Armes : aucune

Compétences : Diplomatie 1, Divination 3, Lire/écrire grec 3, Médecine 1, Persuasion 3, Parler grec 3, Sensibilité 2, Théologie 4, Vigilance 2

## Voleur / Brigand / Marin

SOMA 2                      SOPHOS 2                      SYMBIOSE 3  
ARISTEIA 1                UBRIS 1                      PV 20

Armure : bracelet de cuir (1 PA)

Armes : Bâton (DG 4), Poignard (DG 2)

Compétences : Arme 2, Discrétion 2, Esquive 2, Fouille 2, Intimidation 3, Parler grec 2, Pugilat 2, Stratégie 1, Vol à la tire 3



### **Panis le satyre**

Sachant l'accueil porté au satyre, il se déguise pour passer inaperçu, ce qui peut le rendre suspect lors de l'enquête, jusqu'au moment où sa vraie identité est révélée.

SOMA 2                      SOPHOS 3                      SYMBIOSE 3  
ARISTEIA 2                UBRIS 1                      PV 20

Armure : aucune

Armes : aucune

Particularités : Satyre et lubrique

Compétences : Arts lyriques 4, Comédie/Danse 2, Épos géographie 3, Esquive 1, Parler grec 2, Séduction 3

### **Héraclès**

SOMA 9                      SOPHOS 5                      SYMBIOSE 5  
ARISTEIA 3                UBRIS 5                      PV 90

Armure :

Dépouille du lion de Némée permet d'être immunisé à tous les dégâts d'armes tranchantes, perforantes et donne 5PA pour les armes contondantes.

Armes :

Massue d'Héraclès : (DG 8)

Arc d'Héraclès ou d'Épire : (DG 8), réussite automatique mais il faut plus de 5 en Soma pour l'utiliser.

Particularités :

Faire une action de force automatique par jour.

Protégé par Zeus mais haït par Héra tout au moins jusqu'à son entrée dans l'Olympe.

Compétences :

Arme contondante 7, Arc 8, Athlétisme 9, Bouclier 2, Combat aveugle 5, Dressage 6, Endurance 5, Esquive 5, Lire/écrire (Grec) 5, Natation 6, Intimidation 2, Perception 3, Pièges 3, Pugilat 8, Résistance 3, Séduction 2, Survie 3, Vigilance 5.

### **Alphée, dieu mineur**

Fleuve personnifié

SOMA 10                      SOPHOS 9                      SYMBIOSE 6  
ARISTEIA 5                UBRIS na                      PV 100

Armure : Écailles (3PA)

Armes : Cornes (DG 3), Trident (DG 10)

Particularités :

Contrôle du fleuve du même nom. Il est capable de se retransformer en eau du fleuve.

Sorts habituels :

Appel d'une nymphe, Brouillard de Poséidon, Métamorphose

Compétences :

Arme naturelle 8, Arme perforante 7, Discrétion 4, Épos géographie 4, Esquive 10, Natation 12, Pugilat 8, Souplesse 4





## Hydre

SOMA 9                      SOPHOS 5                      SYMBIOSE 2  
ARISTEIA 3                  UBRIS na                      PV 90

Armure : Cuir écailleux (8PA)

Armes : Morsure x 2 à 9 (DG 6), Queue (DG 8)

Particularités : il ne s'agit que de la métamorphose d'Alphée et elle n'a donc pas tout l'arsenal de l'hydre, entre autre elle ne régénère pas, mais une tête coupée en donne deux car Alphée tient à empêcher les personnages de rentrer, or davantage de têtes et d'attaques lui donne un avantage, d'où son choix.

Compétences :

Arme naturelle 2 (+1 par tête supplémentaire), Esquive 4, Fouille 3, Natation 6, Stratégie 2, Vigilance 5.

## Nikè :

Déesse de la victoire personnifiée.

Attribut : Couronne de laurier et la palme

Protectrice de ceux qui veulent vaincre, athlètes et musiciens.

Fille de Styx et de Pallas, ses sœurs sont Cratos (la Puissance), Bia (la Force) et Zélos (l'Ardeur).

Elles accompagnent Zeus dans ses travaux. La Statue de la « Victoire de Samothrace » la représente comme une femme ailée et elle est honorée par les peuples victorieux. Elle ne supporte pas la duperie et la tricherie, un duel d'homme à homme vaut plus qu'un subterfuge à ces yeux.

SOMA 9                      SOPHOS 11                      SYMBIOSE 10  
ARISTEIA 6                  UBRIS na                      PV 90

Armure : aucune                      Armes : aucune

Particularités : Capable de détruire tout objet utilisé contre elle, Inspiration du courage (cf. chant de courage), Téléportation Olympienne, Vol.

Sorts habituels : Bénédiction d'Hécate, Puissance divine, Métamorphose

Athlétisme 7, Artisanat 8, Épos (tout) 6, Esquive 6, Lire/écrire (Toutes langues) 8, Fouille 3, Théologie 4.

# ANTIKA

NOM: PELOPIDAS

JOUEUR

"aux chevaux légers"

ÂGE: 24 ans	RACE: Humain	DESCENDANT DE: HERMES
SEX: M	CARRIÈRE: Voyageur	ORIGINAIRE DE: Sparte (Laconie)
TAILLE: 1,72m	MÉTIER: Aurige	DESCRIPTION:
POIDS: 75 kg	MAIN DIRECTRICE: D / A / G	

## SOMA

PV 30

3

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

## UBRIS

2

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

## SOPHOS

2

## ARISTEIA

1

## SYMBIOSE

2

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

AVANTAGES:

DÉFAUTS:

POUVOIRS:

Vitesse d'Hermès  
 Cambriolage divin (3pts d'Ubris)  
 Possibilité de disparaître et réapparaître (discrétion absolue)

OR: 28 OF

ÉQUIPEMENTS:

Tunique  
 Bracelets de force en cuir (IPA)

*« Pélopidas est un conducteur émérite malgré son âge et a déjà gagné maintes courses de bige à Sparte. On compte beaucoup sur lui car c'est l'épreuve reine. Assez solitaire, il passe davantage de temps avec ses chevaux afin de bien les connaître qu'avec ses compagnons. Il est inscrit aux épreuves de courses de Biges, mais peut s'il le souhaite se faire sélectionner pour le lancer de javelot où il ne démerite pas. Il n'aime pas beaucoup les Athéniens qui sont responsables de la mort de son père et il souhaite le venger ici ou sur le champ de bataille. S'il se moque du soi disant don d'oracle de Sphrodias, Léonidas l'agace, par contre il s'entend bien avec Critias car il apprend de lui des remèdes pour ses chevaux. »*

### **Pouvoirs divins :**

Vous avez cette particularité de disparaître et de réapparaître là où cela s'attend le moins. Il ne s'agit pas de téléportation mais simplement d'une discrétion absolue. Utilisable une fois par jour.

*« Vitesse d'Hermès »* : vous gagnez 1 dé d'action supplémentaire tous les deux niveaux dans la compétence pour 3 tours.

*« Cambriolage divin »* : pour 3 pts d'Ubris peut voler un objet mythique ou divin.

# ANTIKA

NOM: LEONIDAS

JOUEUR

"aux jeunes bras d'airain"

ÂGE: 18 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: ARES  
SEX: M CARRIÈRE: Combattant ORIGINAIRE DE: Sparte (Laconie)  
TAILLE: 1,86m MÉTIER: Ephèbe DESCRIPTION:  
POIDS: 98 kg MAIN DIRECTRICE: D / A / G

## SOMA

## UBRIS

## SOPHOS

## ARISTEIA

## SYMBIOSE

PV 40

4

4

2

1

1

Arme tranchante [ 2 ]  
Arme perforante [ 2 ]  
Arme contondante [ ]  
Arme [ ]  
Arme Arc [ ]  
Arme Fronde [ ]  
Arme de jet [ 3 ]  
Athlétisme [ 4 ]  
Bouclier [ 2 ]  
Cond. Attelage [ ]  
Endurance [ 1 ]  
Equitation [ ]  
Esquive [ ]  
Grimper [ ]  
Natation [ ]  
Pugilat [ 5 ]  
Souplesse [ 3 ]  
Vol à la tire [ ]

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

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

AVANTAGES: Guerrier d'Arès

DÉFAUTS: Furie sanguinaire

POUVOIRS:

Paralysie de Phobos  
Danse de guerre  
Frénésie de Bia (1 à 3 pts d'Ubris)

OR: 31 OF

ÉQUIPEMENTS:

Tunique  
Ceste (DGI)

*« Jeune éphèbe prometteur, il est imbu de sa personne et pense pouvoir vaincre Héraclès à lui seul. Il est jovial et c'est un compagnon agréable du moment que l'on parle de lui et de ses exploits. Sa faiblesse vient davantage de son manque de réflexion lié à sa jeunesse. Quelques échecs ne seront pas pour lui nuire et il vaut mieux qu'il acquiert cela lors des Jeux que sur le champ de bataille. Il est inscrit aux épreuves de pugilat et au lancer de javelot, mais doit pouvoir se faire sélectionner au lancer de poids. Téménos lui fait penser à sa mère, toujours en train de le materner mais il sait que c'est un homme sur qui il pourra compter à condition de ne pas le décevoir. Il n'a que peu d'égard vis-à-vis de Sphrodias, se moquant constamment de lui. »*

**Avantages :**

Guerrier d'Arès : Vous commencez avec une nouvelle compétence martiale au niveau 5.

**Défauts :**

Furie sanguinaire : Futur héros en puissance, votre témérité vous perdra mais votre nom traversera les âges comme l'exemple à ne pas suivre. Rajouter 2 points hors calcul à votre Ubris.

**Pouvoirs divins :**

« **Paralysie de Phobos** » : Le lanceur peut immobiliser une personne dont il capte le regard. Cela ne marche pas sur les morts vivants.

« **Danse de guerre** » : Le personnage récupère la moitié des points de vie perdus et rajoute 3 dés d'action supplémentaires jusqu'à la fin du combat.


« **Frénésie de Bia** » : Ce pouvoir coûte de 1 à 3 points d'Ubris et accorde à la cible pendant toute la durée du pouvoir 1 point de Soma supplémentaire par point d'Ubris dépensé, et 1D d'action supplémentaire. Toutes les attaques touchent automatiquement et les dégâts seront ceux de l'arme + le facteur de réussite (le meilleur jet) + le nombre d'attaques portées. Un point d'ubris doit être utilisé et le nombre de relance de ce point détermine la durée du pouvoir.

# ANTIKA

NOM: SPHRODIAS

JOUEUR



















"à la voix d'or"

ÂGE: 26 ans	RACE: Humain	DESCENDANT DE: APOLLON
SEX: M	CARRIÈRE: Artiste	ORIGINAIRE DE: Sparte (Laconie)
TAILLE: 1,70m	MÉTIER: Aède	DESCRIPTION:
POIDS: 68 kg	MAIN DIRECTRICE: D / A / 	

## SOMA


PV 20

2

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

## UBRIS

1

- Agriculture  1
- Alchimie  1
- Artisanat Forge  1
- Artisanat Charpentier  1
- Artisanat  1
- Epos animaux  1
- Epos plantes  1
- Epos géographie  1
- Epos mythologie  3
- 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  1

## SOPHOS

2

- Agriculture  1
- Alchimie  1
- Artisanat Forge  1
- Artisanat Charpentier  1
- Artisanat  1
- Epos animaux  1
- Epos plantes  1
- Epos géographie  1
- Epos mythologie  3
- 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  1

## ARISTEIA

1

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

## SYMBIOSE

3

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

AVANTAGES: Intuitif (double vue)  
Don de prophétie

DÉFAUTS: Poète maudit  
Amour sans lendemain

POUVOIRS:  
Chant de courage  
Chant d'Orphée  
Colère d'Apollon (3 pts d'Ubris)

OR: 35 OF

ÉQUIPEMENTS:  
Tunique, lyre

« *Sphrodias est spartiate et donc guerrier avant d'être poète, mais si sa voix est appréciée par ses compagnons au coin du feu, son don de prophétie est moqué par ces mêmes amis et il espère bien un jour leur montrer que ses prophéties sont justes. Ce n'est pas un excellent combattant, mais il est athlétique et est capable de performances qu'un soldat ne pourrait atteindre. Il veut participer à ses Jeux pour se mesurer à Orphée, un Argonaute qui est la référence de l'époque car il est capable d'émouvoir même les dieux. Sphrodias est inscrit aux épreuves de course à pied et de lancer de poids, mais il s'est inscrit de lui-même pour les épreuves d'arts lyriques.* »

**Avantages :**

Don de prophétie, Intuitif, possède le don de double vue et donc de voir l'invisible et la présence des dieux.

**Inconvénients :**

Poète maudit : Quand il réussit ses chants d'Arts lyriques, il gagne automatiquement 1 point d'Ubris et donc de Némésis.

Amour sans lendemain

**Pouvoirs divins :**

« *Chant de courage* » : Vous pouvez lors d'une bataille donner votre niveau d'Arts lyriques en bonus, à n'importe quel autre personnage qui pourra l'utiliser sur son jet d'attaque. Il est évident que vous ne pouvez rien faire d'autre que chanter. Ce bonus ne dure que le temps du chant. Les sourds ne sont pas affectés.

« *Chant d'Orphée* » : L'aède peut utiliser ce Chant une fois par niveau et par jour. Les humains peuvent être touchés et émus par ce chant, ce qui les oblige à revoir leur à priori relationnel avec le chanteur de façon positive. Donner un bonus à l'artiste égal au différentiel avec le FD, pour les jets d'interaction. Dans tout les cas, ce sort charme également les animaux, mais pour 1 point d'Ubris vous contrôler les plantes et pour 3 points les pierres, l'eau ou le feu.

« *Colère d'Apollon* » : Une pluie de flèches enflammées s'abat sur une zone de 10 m<sup>2</sup> par niveau du lanceur. Toutes personnes dans la zone, alliés compris, prennent 6 de dégâts +8 de dégât de feu.

# ANTIKA

NOM: CRITIAS

JOUEUR

"aux doigts miraculeux"

AGE: 23 ans	RACE: Humain	DESCENDANT DE: APOLLON
SEX: M	CARRIÈRE: Artisan	ORIGINAIRE DE: Sparte (Laconie)
TAILLE: 1,73m	MÉTIER: Guérisseur	DESCRIPTION:
POIDS: 78 kg	MAIN DIRECTRICE: D / A / G	

## SOMA

PV 20

2

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

## LIBRIS

1

- Agriculture [ ]
- Alchimie [ 3 ]
- Artisanat Forge [ 2 ]
- Artisanat Charpentier [ ]
- Artisanat [ ]
- Epos animaux [ ]
- Epos plantes [ 2 ]
- Epos géographie [ ]
- Epos mythologie [ I ]
- Epos créatures fabuleuses [ I ]
- Epos Us & coutumes [ ]
- Gestion Patrimoine [ ]
- Ingénierie [ I ]
- Lire/écrire grec [ I ]
- Lire/écrire barbare [ ]
- Lire/écrire Aegyptien [ ]
- Médecine [ 5 ]
- Navigation [ I ]
- Occultisme [ ]
- Pièges [ ]
- Résistance [ I ]
- Stratégie [ I ]
- Survie [ I ]
- Théologie [ ]

## SOPHOS

3

## ARISTEIA

2

## SYMBIOSE

2

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

AVANTAGES: Don de soigneur

DÉFAUTS: Amour sans lendemain  
Insensible

POUVOIRS:

Capable d'insuffler dans des objets "Aveuglement d'Hélios"  
Toucher d'Asclépios  
Résurrection d'Asclépios  
(3pts d'Ubris)

OR: 26 OF

ÉQUIPEMENTS:

Tunique  
Bracelets de force en cuir (IPA)



« Critias a un don inné pour soigner mais a eu une formation militaire spartiate. Il est envoyé avec la délégation comme soigneur, mais peut participer aux sélections pour le javelot s'il le désire. Son inscription n'a pas été faite et il n'est pas sûr de devoir risquer de faire de l'ombre à ses amis et compagnons. Profondément altruiste, il passe davantage de temps à rechercher des plantes et des remèdes qu'à s'entraîner. Il passe également du temps pour aider Pélopidas à soigner ses animaux et il s'est épris d'Artémisia, une hétéaire d'Élis. Il ne fait pas grande confiance dans les dons de prophétie de Sphrodias, mais pourrait être tenté de découvrir si son amour est partagé. »

**Avantages :**

Don du soigneur (commence avec Médecine à +5)

**Défauts :**

Amour sans lendemain

Insensible : Votre caractère vengeur vous rend insensible aux jérémiades et vous perdez parfois le sens commun. Vous avez un malus de -3 à la compétence Sensibilité.

**Pouvoirs divins :**

Capable d'insuffler le pouvoir du soleil dans l'objet avec « Aveuglement d'Hélios », ou d'accordez une aide aux compétences Médecine ou Arc.

« **Aveuglement d'Hélios** » Une lumière intense et instantanée émane du porteur de l'objet et provoque l'aveuglement de la cible. Un jet de Résistance permet à la cible de fermer les yeux afin d'éviter d'être ébloui. Ceux qui ratent ce jet, deviennent aveugles pour une certaine durée.

« **Toucher d'Asclépios** » : Vous êtes capable de soigner et de redonner 10 points de vie à un blessé.

« **Résurrection d'Asclépios** » : pour 3 pts d'ubris est capable de faire une « Résurrection d'Asclépios »

# ANTIKA

NOM: TEMENOS

JOUEUR

"à la langue acérée"

ÂGE: 35 ans	RACE: Humain	DESCENDANT DE: ZEUS
SEX: M	CARRIÈRE: Politicien	ORIGINAIRE DE: Sparte (Laconie)
TAILLE: 1,68m	MÉTIER: Ambassadeur	DESCRIPTION:
POIDS: 75 kg	MAIN DIRECTRICE: Ⓞ / A / G	

## SOMA

## UBRIS

## SOPHOS

## ARISTEIA

## SYMBIOSE

PV 20

2

3

2

1

3

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

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

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

AVANTAGES: Chef de groupe  
Hors limite

DÉFAUTS: Haï par Héra  
Allégeance

POUVOIRS:

Impose le respect  
Foudre de Zeus  
Colère de Zeus (3pts d'Ubris)

OR: 250 OF

ÉQUIPEMENTS:

Tunique  
Poignard en argent (DG2)

*« Téménos est l'ancien du groupe. Il sert d'entraîneur et représente la cité de Sparte. C'est à lui que revient de régler les litiges qui peuvent survenir et de représenter le roi Tyndare. Il va pousser son équipe au bout pour la gloire de Sparte et défendra ses hommes becs et ongles. Cependant, ce fin diplomate sait qu'il est temps pour lui de rentrer dans les bonnes grâces d'Héra par quelques façons que ce soient, car au crépuscule de sa vie il vaudrait mieux pour lui avoir fait la paix avec la déesse et tant pis si cela doit compromettre certaines choses. »*

**Avantages :**

Chef de groupe (commence avec commandement à +3)

Hors limite (+2 en Ubris)

**Défauts :**

Haï par Héra

Allégeance, vous avez donné votre allégeance à un roi (Tyndare) et vous devez respecter vos engagements.

**Pouvoirs divins :**

Impose le respect, une fois par séance votre avis est écouté et appliqué.

« **Foudre de Zeus** » : Un éclair jaillit de la main du lanceur provoquant 12 points de dégâts électriques, les PA ne comptent pas.

« **Colère de Zeus** » : Pour 3 points d'Ubris, le ciel se couvre sur une zone de 20m de diamètre par niveau du lanceur. L'orage et le tonnerre font rage avec des éclairs foudroyants l'ennemi (10 de dégât/tr, les PA ne compte pas) et le tonnerre engendre la peur chez les animaux et fait tomber les hommes au sol sauf sur un Jet de Résistance réussi.

# ANTIKA

NOM: ARTEMISIA

JOUEUR

"aux bras d'albâtre"

AGE: 29 ans	RACE: Humaine	DESCENDANT DE: APHRODITE
SEX: F	CARRIÈRE: Artiste	ORIGINAIRE DE: Elis (Elide)
TAILLE: 1,64m	MÉTIER: Hétaïre	DESCRIPTION:
POIDS: 56 kg	MAIN DIRECTRICE: D / A / G	

## SOMA

## UBRIS

## SOPHOS

## ARISTEIA

## SYMBIOSE

PV 10

I

I

2

I

4

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

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

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

AVANTAGES: Beauté divine

DÉFAUTS: Coeur d'artichaut

POUVOIRS:

Domination d'Aphrodite  
 Charme d'Aphrodite  
 Changement de sexe (3pts d'Ubris)

OR: 35 OF

ÉQUIPEMENTS:

Robe et bijoux de bronze  
 Styilet (DGI)

*« Artémisia a toujours vécu dans les alentours d'Elis et sa beauté lui a permis d'éviter la prostitution des dépravées. Bien sûr, on la paye pour séduire des hommes, mais ils sont de hautes naissances bien souvent, ou il s'agit d'athlètes, mais dans tout les cas c'est elle qui décide quand, où et comment. Il est vrai qu'elle ne refuse que rarement à l'image de son aïeule. Actuellement elle s'est éprise d'un jeune athlète spartiate prometteur du nom de Pélopidas, mais c'est le soigneur Critias qui semble lui faire la cour. Elle accepte donc ses avances actuellement afin de se rapprocher de celui dont elle est éprise. »*

**Avantages :**

Beauté divine, toutes les interactions basées sur la séduction ou la discussion ont un bonus de +2.

**Défauts :**

Cœur d'artichauts, ses amours sont passagères et de courte durée. Elle est dans l'impossibilité de se fixer.

**Pouvoirs divins :**

*« Charme d'Aphrodite »* : Ce sort affecte une personne humanoïde qui considérera le lanceur comme un ami de confiance. Tant que le lanceur ne blesse pas sa cible le sort reste effectif.

*« Domination d'Aphrodite »* : La victime est entièrement sous les ordres du lanceur. Elle est même prête à se sacrifier pour le lanceur mais pas à se suicider gratuitement. Un jet de sauvegarde réussi permet d'éviter de se retrouver dans cette situation difficile.

*« Changement de sexe »* : pour 3 points d'Ubris la victime peut changer de sexe pour quelques heures.