

ANTTIKA

UNE NUIT DE CAUCHEMAR

Écrit par Bruno GUERIN



UNE NUIT DE CAUCHEMAR

Scénario pour ANTIKA

Écrit par Bruno GUERIN pour RPGers 2013 sur le thème « de la Peur ».

Mise en page par Bruno GUERIN – Plan couleur de Cédric AMIARD

Illustrations : Schutzenberger et Strige de Games Workshop

Ce scénario a été joué lors des conventions suivantes : RPGers 2013, Octogône 2014 et Eclipse 2015.

Avant de commencer, faites écrire à chaque personnage ce dont il a le plus peur sauf s'ils ont déjà une peur sur leur archétype.

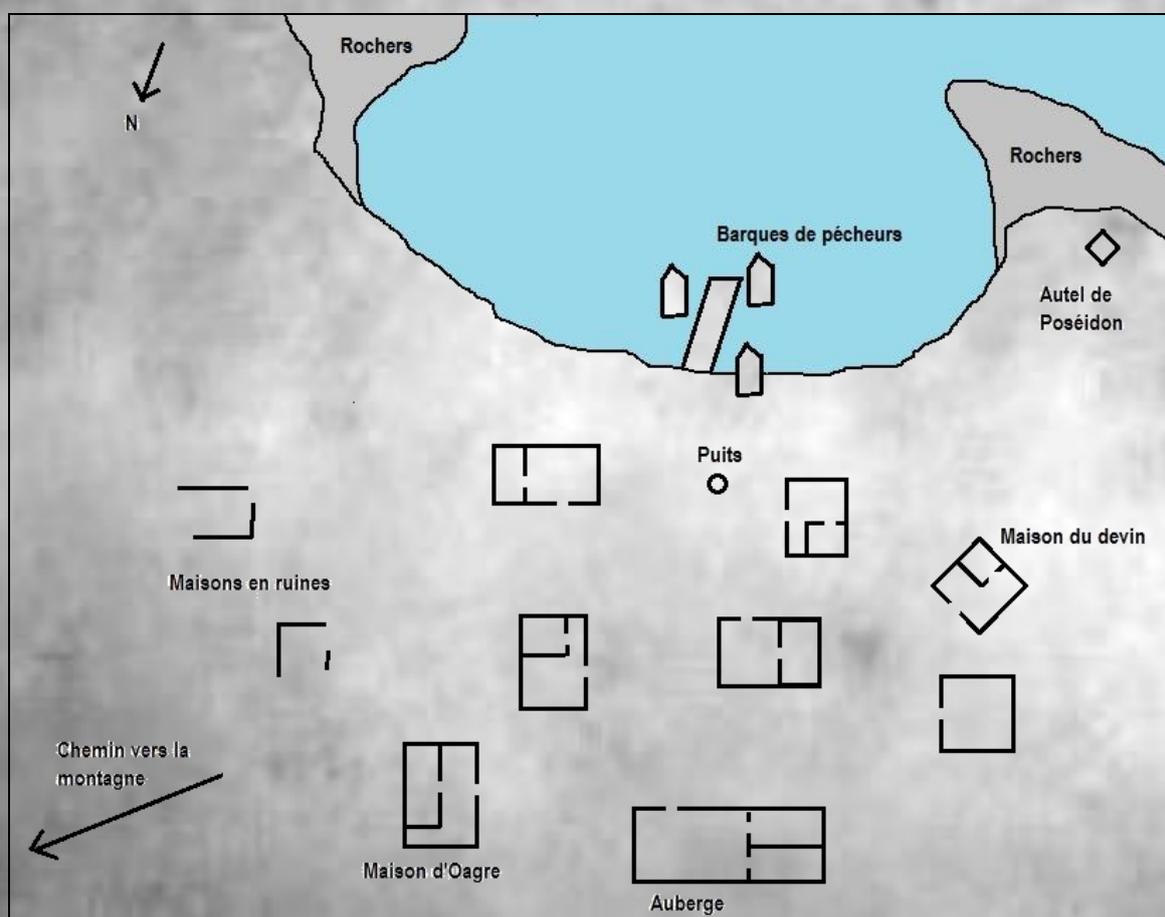
Chant I – Une nuit de cauchemar

Les PJ se connaissent bien et font partie de l'équipage d'un navire marchand en route pour ouvrir une nouvelle voie commerciale entre Knossos et Troie en longeant la côte continentale.

Les héros arrivent donc à bord de leur navire en vue d'un village de pêcheurs sur la côte Thraces. Ils n'ont aucune idée d'où ils sont vraiment, mais

la nuit tombe et il va être nécessaire d'accoster pour la nuit comme de coutume.

Les PJs et les deux hommes d'équipage (Mykonos et Milos) tirent donc leur navire sur la grève, avant d'aller plus avant dans le village, pour se ravitailler entre autre. L'accueil est froid et les portes se ferment systématiquement devant eux. Même la petite auberge qui pourtant semble vide, reste close. De toute évidence, les lois de l'hospitalité ne sont pas respectées en ces lieux.



Les maisons sont faites de torchis et de toit de chaume, mais ce qui peut sembler étrange aux PJs, c'est la présence de volets en bois aux fenêtres, ou de fenêtres qui semblent avoir été rebouchées ou comblées.

De retour à leur bateau, ils montent leur camp puis s'endorment chacun montant la garde comme de coutume. Vers minuit, une brume envahit la crique et la plage, puis soudain un bruit étrange se fait entendre suivi d'un cri venant des marins. Quatre Vrykolakas sont découverts en train de dévorer les deux membres d'équipage, mais Phobos marche devant eux, prenant l'apparence des peurs des héros et les PJs pourraient fuir avant de pouvoir agir.

S'ils tentent de trouver un abri dans le village, ils constateront que le village est soumis à une attaque similaire et les créatures non mortes sont nombreuses, une vingtaine en tout, plus leur chef Oagre qui leur donne des ordres muets.



Rentrer dans une maison et se barricader est l'une des meilleures options afin de gérer leur surnombre (Imaginez les scènes des films de morts-vivants), en attendant le lever du soleil. Si remettre le navire à la mer n'est pas envisageable dans ces conditions, par la suite avoir un navire bien amarré au milieu de la crique en tendant des cordages entre les rochers, sera une solution vis-à-vis des créatures mais Deimos et Phobos viendront voir ces étrangers et leur présence, par les peurs et les illusions provoquées peuvent conduire nos PJs à s'entretuer sous les effets de l'aura d'effroi qui les entoure.

Vrykolakas

Créature morte-vivante corporelle assez similaire au zombi dans son apparence et qui peut être éliminé par le feu, la lumière du soleil ou avec un pieu de peuplier dans le cœur. Originaire de Thrace, c'est une créature nécrophage, et même si elle a des ressemblances avec les vampires de nos contes, elle ne se nourrit pas de sang mais seulement de chair humaine. Cette créature est issue d'un mort qui n'a pas eu de sépulture et de cérémonie funèbre.

Dans ce scénario, il s'agit ni plus ni moins des anciens villageois qui sont partis avec Oagre combattre les Aloades et ils ne reviennent que pour se venger des villageois qui n'ont pas donné de sépulture à leur corps.

SOMA 4 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA na UBRIS na PV 40

Armure : Aucune

Armes : Griffes (DG 6)

Particularités :

Mort Vivant, Attaque furtive, Ruse, Régénération 4 PV/tr.

Point faible, le feu et la lumière du jour provoquent le double de dégâts.

Compétences :

Arme naturelle 3, Athlétisme 7, Discrétion 8, Esquive 3, Grimper 4, Stratégie 3, Vigilance 4.

Oagre le Vrykolakas

Oagre a conservé un peu de sa force et de son intelligence, mais c'est son armure qui le distingue des autres. De plus, il garde le contrôle de lui-même et continue de diriger ses troupes. Il a la même volonté de vengeance que

ses troupes et il en veut à sa femme de n'avoir pas fait le nécessaire.

SOMA 5 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA na UBRIS na PV 50

Armure : Plastron d'écailles (4 PA)

Armes : Griffes (DG 6)

Particularités :

Mort Vivant, Attaque furtive, Ruse, Régénération 4PV/tr.

Point faible, le feu et la lumière du jour provoquent le double de dégâts.

Compétences :

Arme naturelle 4, Athlétisme 7, Commandement 3, Discrétion 8, Esquive 3, Grimper 4, Stratégie 3, Vigilance 4.

Phobos

Dieu de la Terreur et de l'Effroi.

Fils d'Arès et d'Aphrodite. Il accompagne son père sur le champ de bataille avec son frère Deimos. Il incarne la peur panique.

Phobos est ici pour protéger la jarre des Aloades et ainsi d'éviter que son père ne tombe dans de mauvaises mains, mais il cherche surtout un moyen pour le libérer tout en sachant qu'il ne peut rien faire lui-même. L'arrivée des PJs l'intrigue et il espère pouvoir en faire les instruments de la libération d'Arès mais il a également peur qu'ils n'en prennent le contrôle, d'où sa volonté de tester leurs motivations. Cependant c'est uniquement la présence d'un descendant d'Arès dans le groupe qui l'amène à réagir ainsi, car il espère bien que celui-ci contrôlera ses amis.

SOMA 8 SOPHOS 11 SYMBIOSE 11

ARISTEIA 6 UBRIS 4 PV 80

Armure : Jambières bronze (4 PA), Cuirasse cuir (8 PA)

Armes : Épée hoplite (+2 ; DG 8)

Particularités :

Aura d'effroi, Téléportation Olympienne, Ruse

Sorts habituels :

Cri de Deimos, Métamorphose, Paralysie de Phobos.

Compétences :

Arme tranchante 8, Bouclier 3, Esquive 3, Intimidation 10, Persuasion 6, Sensibilité 4.

Deimos

Dieu de la Terreur et de la Déroute.

Fils d'Arès et d'Aphrodite. Il se trouve toujours sur le champ de bataille avec son père et son frère Phobos. Il provoque la terreur sur le champ de bataille occasionnant la déroute de l'ennemi. Deimos a les mêmes objectifs que son frère, et teste de la même façon les PJs, afin de connaître leur peur et leur angoisse mais surtout ce qu'ils comptent faire.

SOMA 9 SOPHOS 11 SYMBIOSE 12

ARISTEIA 6 UBRIS 5 PV 90

Armure : Jambières bronze (4 PA), Cuirasse Cuir (6 PA), Bracelet de force cuir (1 PA)

Armes : Épée de bronze (+3 ; DG 6)

Particularités :

Aura d'effroi, Téléportation Olympienne, Ruse.

Sorts habituels :

Cri de Deimos, Étreinte de Morphée, Souffle de Disnomya.

Compétences :

Arme tranchante 11, Bouclier 4, Esquive 4, Intimidation 12, Persuasion 6, Sensibilité 9, Stratégie 2.

Chant II – La malédiction

Le lendemain, une fois le soleil levé, les pêcheurs seront plus accueillants. Certains remercieront les héros de les avoir sauvés, d'autres les accuseront d'avoir aggravé la situation.

Il faut également rapidement faire les sépultures des morts de la nuit et les démembrer ainsi que les décapiter tout en reposant la tête à l'envers dans la tombe si l'on ne veut pas les voir revenir et ainsi augmenter le nombre des non-morts. Un bûcher funéraire devrait suffire mais ce n'est pas l'habitude des gens d'ici.

Il ne reste dans le village que les vieillards, les femmes et quelques enfants. Un membre du village, et Oikos le devin, pourront donner aux PJs qui les interrogeraient, quelques explications concernant la vengeance des morts sur le village pour avoir abandonné leur corps, mais ce sera tout. Ils ne font que s'accuser, sans chercher à résoudre vraiment le problème.



Si les PJs souhaitent voir le chef, ils apprendront que c'est le devin qui fait office de chef désormais, mais ils auront l'occasion d'aller voir Cyrènas la femme d'Oagre. Elle n'osera pas trop parler que son mari est devenu un pillard, mais les quelques objets précieux présents dans sa maison (un plat d'argent, une carafe d'or, un trépied de bronze...) pourront amener les PJs à l'interroger sur leur provenance. Cyrènas pourra seulement leur dire que son mari est parti très tôt un matin, il y a 12 lunes avec ses meilleurs hommes vers le sommet de la montagne et qu'il n'est pas revenu.

Son fils, Pausanias légèrement curieux et qui écoute leur conversation, pourra apprendre aux PJs que la veille du départ de son père, il l'a entendu parler de géants, d'Arès et d'un départ pour le matin.

Si les PJs souhaitent partir et fuir, un commerçant itinérant (Hermès) leur dira que ce n'est pas possible et qu'ils sont là pour libérer le village de la malédiction. D'ailleurs, un orage se lève déjà et la mer devient extrêmement

houleuse. Sur ce, il leur conseille d'aller voir le devin du village pour tirer les augures et savoir quoi faire. Celui-ci ou l'un des PJs peut alors tenter une divination (FD10). Selon le nombre de réussite, les signes seront les suivants : Géant, jaune, montagne, pivert, boîte et ailes.

Ces signes peuvent être interprétés correctement des deux façons suivantes (mais d'autres sont également possibles):

« La démesure des géants afin de satisfaire une jalousie (jaune) les conduisit à creuser la tombe (montagne) d'Arès (pivert) désormais enfermé dans une boîte, interdite à sa descendance et ce jusqu'à sa libération (ailes). »

Mais une autre interprétation peut en être faite :

« La peur (géant) des villageois, les conduisit à la trahison et à la culpabilité (jaune). L'allègement de leur fardeau viendra avec la libération (ailes) du protecteur contre le mal (Arès, Pivert). Pour cela, il vous faudra faire l'ascension de la montagne jusqu'à son cercueil (boîte). »

Explications :

Il y a environ 2 à 3 ans, Arès menait une guerre sur ces terres et ailleurs pour agrandir la population et les territoires qui le vénèraient. Le chef du village, Oagre, un fort gaillard devint son général et le village prospéra grâce aux razzias et aux pillages, abandonnant ainsi la pêche. C'est à cette époque qu'Arès tua Adonis.

Quelques temps après, Aphrodite inconsolable, demanda à deux jeunes géants, Otos et Éphialtès, fils de Poséidon de punir Arès. Ces géants n'avaient pas encore neuf ans, mais ils fabriquèrent une jarre de bronze pour capturer le dieu de la guerre et ils le retrouvèrent en Thrace et depuis maintenant 13 mois, le monde est en paix car Arès est prisonnier de la Jarre de bronze des Aloades.

Oagre tenta avec quelques hommes d'empêcher les géants de réussir à capturer le dieu de la guerre et de sauver leur maître, mais les deux Aloades tuèrent les fidèles soldats d'Arès avant de quitter ces terres pour d'autres aventures. Ils laissèrent derrière eux, les cadavres des hommes et la Jarre enfouie dans une faille sous quelques énormes rochers.

Aucun villageois ne revint chercher les corps de leur défunt par peur. Oagre et ses guerriers n'ayant pas reçu de sépulture se transformèrent en Vrykolakas (sorte de zombi vampire). Depuis Oagre hante chaque nuit le village, tuant les lâches qui l'ont abandonné. Il est aidé pour cela des fils d'Arès, Phobos et Deimos qui eux tentent de trouver un moyen de libérer leur père du piège où il est prisonnier, mais la jarre ne peut pas être ouverte par les descendants d'Arès sans risquer de rejoindre leur aïeul s'ils ouvrent la jarre.

Jarre de Bronze des Aloades : 10PE

À l'image de la lampe des génies, cette jarre est capable lorsqu'on l'ouvre en présence du dieu pour laquelle elle a été construite, de l'aspirer et ainsi de le retenir prisonnier durant 9 ans à moins qu'on ne l'ouvre avant pour le faire ressortir. Arès a déjà été retenu prisonnier durant 13 mois dans cette jarre, ce qui l'a rendu à moitié fou. Il a été libéré à bout de force par Hermès par ordre de Zeus. Ceux sont les jumeaux géants Otos et Éphialtès, fils de Poséidon, qui créèrent et utilisèrent cette jarre sur l'ordre d'Aphrodite qui désirait se venger de la mort d'Adonis.

Cette jarre a été construite pour retenir le dieu de la guerre, mais en réalité, toutes personnes ayant du sang d'Arès, seraient susceptibles d'être enfermés de même et cela est d'autant plus

probable que la filiation est proche. Arès ne peut pas éviter ce piège en sa présence, mais ses descendants peuvent avoir une chance de résister à l'inexorable. Pour cela, il leur faut faire un jet de Résistance à FD 20 pour un demi-dieu fils d'Arès et FD 15 pour les descendants d'Arès.

L'autre particularité de cette jarre est que celui qui libère le prisonnier qu'elle contient (et ils peuvent être plusieurs), gagne sur lui un contrôle et cela lui permet de lui ordonner une action qu'il se devra d'exécuter. Attention tout de même, une fois l'action effectuée, Arès ou quiconque a été emprisonné, reprend le contrôle d'elle-même et peut ne pas apprécier. Soyez donc prêt aux représailles engendrées par vos actions.

Chant III – La tombe d'Arès

Enterrer les morts et faire un oracle prendront du temps, ils ne pourront donc partir sur la montagne que tardivement, ce qui peut les mettre en difficulté lorsqu'ils arriveront sur la tombe d'Arès au crépuscule quand les morts se lèvent. Dans ce cas, faites leurs rencontrer les créatures dès leur entrée dans la tombe voir même durant l'ascension de la montagne.

Si les PJs font le choix de se rendre rapidement sur les lieux de la tombe d'Arès, ils auront quelques heures de répit avant le coucher du soleil à moins qu'ils attendent le lendemain matin et dans ce cas il leur faudra revivre une nuit infernale mais ils ont le temps de se préparer.

Après une bonne heure d'ascension, les héros arrivent enfin face à trois gros rochers empilés et sous l'un d'eux il est possible d'accéder à un trou qui descend dans les profondeurs de la terre. Ce chemin semble être utilisé régulièrement (par les Vrykolakas) – Jet de Pistage FD 9.

Dans les profondeurs de cette grotte, pas très grande en soi, les sens des PJs vont être perturbés par les pouvoirs de Phobos et de

Deimos. Les deux dieux sont là pour protéger leur père. Ils ne souhaitent pas que des mortels s'approprient sa dépouille et s'ils le libèrent, qu'il devienne leur esclave comme c'est le cas pour les génies d'Orient. Aussi, vont-ils jouer sur les peurs des PJs, afin de gagner du temps et laisser la nuit arriver pour que les Vrykolakas en terminent avec eux.

Dans un premier temps, ils vont tourner autour d'eux sans se faire voir et éteindront leurs torches. Les PJs ayant un don de double vue pourront les voir, sinon un jet de Vigilance FD7, leur signalera qu'ils sont observés. N'oubliez pas les aura d'effroi qu'occasionnent les deux dieux.

Une fois dans le noir, les PJs pourront s'entendre mais ne verront plus la même chose, car Phobos et Deimos créeront pour chacun d'eux ce dont ils ont le plus peur et chacun devra combattre les illusions de leurs propres peurs. Cela les conduira à se blesser mutuellement, car les dieux font en sorte que les créatures qu'ils combattent, se trouvent à l'endroit où d'autres PJs sont.

Les PJs doivent comprendre à un moment leur erreur, dès lors les illusions cesseront, et ils verront la grotte telle qu'elle est, avec





les corps des Vrykolakas qui n'attendent qu'à se réveiller, chose qui ne doit plus tarder, car le temps à passé durant ces illusions.

Laisser leur le temps, d'en tuer un certain nombre dans leur sommeil, mais il est préférable qu'ils sachent comment faire : le feu, la lumière du jour ou le démembrement. L'utilisation de leur pouvoir sera certainement nécessaire et un travail de groupe pourra leur permettre d'arriver à leur fin. (Par exemple : l'aura d'Hélios par le descendant d'Apollon et contrôle du feu par celui d'Héphaïstos)

Alors qu'ils en terminent avec les Vrykolakas, Oagre sortira de la seconde grotte où se trouve la jarre pour les combattre dans un combat épique sous l'œil attentif mais perturbateur des deux dieux déjà cité. Après ce dernier combat, les PJs n'auront plus qu'à creuser au centre de la grotte suivante, là où émerge un morceau d'anse.



Phobos et Deimos tenteront une dernière fois de repousser les PJs hors des lieux, mais ces derniers peuvent tenter de leur parler, et un descendant d'Arès à davantage de chance d'être écouté bien qu'il faille que les arguments portent. (Faites intervenir Hermès, plus tôt si les PJs ne sont plus en état.)

Une fois, les deux dieux écartés d'une façon ou d'une autre, les PJs déterrent la jarre, mais ils n'ont pas le temps de l'ouvrir que le commerçant itinérant (Hermès) apparaît derrière eux, leur demandant de ne toucher à rien et de le laisser faire car tel est la volonté de Zeus et de Poséïdon. Si un descendant d'Arès, ouvre la jarre, il prend lui aussi le risque d'être aspiré à l'intérieur, voir même d'aspirer Phobos et Deimos. Maintenir le bouchon ouvert alors qu'Arès est à l'intérieur demande un effort important (Athlétisme FD 15 à 20).

À l'intérieur de la jarre, Arès étant à demi dément, il risque d'attaquer et de tuer sa progéniture où quiconque viendrait le rejoindre dans l'étroitesse de cet endroit. Hermès ouvrira finalement la jarre pour libérer Arès et l'imprudent. Arès ressort de la jarre dans un état pitoyable, hagard, à demi fou et Hermès lui demande de le suivre tout en le soutenant car leur père veut les voir.

Sur ce, ils abandonnent les PJs, qui pourront revenir au village et reprendre la mer quand cela leur conviendra.

Épilogue

A lors que les PJs sont sur leur bateau, Hermès leur apparaît et leur délivre la reconnaissance d'Arès, trop faible pour venir lui-même, mais qui reprendra certainement contact avec celui qu'il estime être sont prochain général, ce PJ recevra le don d'immunité à la peur. À moins qu'Arès veuille faire taire ces mortels qui l'ont vu ainsi affaibli ?

Tous obtiendront en récompense soit 1 point d'Aristeia ou d'Ubris selon ce qu'ils ont le plus utilisé.



ANTIKA

NOM: ORYPHAS, "les yeux de la brumes"

JOUEUR

ÂGE: 30 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: APOLLON
 SEXE: M CARRIÈRE: Combattant ORIGINAIRE DE: Corinthe (Corinthie)
 TAILLE: 1,75m MÉTIER: Proneute (vigie-second) DESCRIPTION:
 POIDS: 80kg MAIN DIRECTRICE:  / A / G

SOMA

PV 30

3

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

UBRIS

2

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

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

2

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

AVANTAGES: Archer divin

Don de prophétie

Intuitif (don de voir l'invisible)

DÉFAUTS: Maudit (personne ne vous croit)

Amour sans lendemain

Insensible (-3 en Sensibilité)

POUVOIRS:

Aura d'Hélios

Toucher d'Asclépios

Résurrection d'Asclépios

(3pts d'Ubris)

OR:

10 OF

ÉQUIPEMENTS:

Arc court + 20 flèches (DG4)

Ceinture de cuir (IPA)

2 Bracelets de force en cuir (IPA)

« Marin, vos dons de clairvoyance vous ont servi afin de voir les obstacles et lire les signes qui permettent aux navires d'arriver à bon port. Si personnes ne vous croient sur tout autre sujet, l'équipage vous fait toute confiance pour les amener à bon port mais inutile de leur parler des guides invisibles pour eux qui vous ont aidé à trouver votre chemin. »

Aura d'Hélios : 4PM
Durée : 5 tr + FD base : 9
Portée : 2 m diamètre Sauvegarde réussie : ½ DG

Une aura de flammes entoure le lanceur, le protégeant totalement des attaques à distance et provoquant des brûlures extrêmes (DG 18) sans prendre en compte les protections d'armure de ceux qui l'attaqueraient au corps à corps et cela sur un diamètre de 2 mètres autour de lui.

Toucher d'Asclépios : 3PM
Durée : instantanée FD base : na
Portée : contact Sauvegarde réussie : na

Vous êtes capable de soigner et de redonner 10 PV à un blessé. Il est possible d'augmenter de 2 PV supplémentaires pour chaque jet réussi.

Résurrection d'Asclépios : 9PM
Durée : instantanée FD base : na
Portée : contact Sauvegarde réussie : na

Pour 3 points d'Ubris, le lanceur peut ressusciter à 1 PV une personne qui vient de mourir depuis moins d'une journée plus un jour par jet réussi. Les dieux acceptent difficilement ce genre de chose. Attendez-vous alors à des représailles de certains.

ANTIKA

NOM: STRABON "à la voix puissante"

JOUEUR

ÂGE: 45 ans	RACE: Humain	DESCENDANT DE: POSEIDON
SEXE: M	CARRIÈRE: Voyageur	ORIGINAIRE DE: Cenchrée (Corinthie)
TAILLE: 1,70m	MÉTIER: Kubernètès (capitaine)	DESCRIPTION:
POIDS: 82kg	MAIN DIRECTRICE:  A /  G	

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 30

3

1

2

1

3

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

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

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

AVANTAGES: Force des titans

Armure d'écaillés (3PA sur le corps)

DÉFAUTS: Héritage du minotaure

Mal de terre (-1 aux actions de Soma)

Esclave, Phobie des insectes

POUVOIRS:

Souffle d'Eole

Brouillard de Poséidon

Séisme de Poséidon (3pts d'Ubris)

OR:

42 OF

ÉQUIPEMENTS:

Ceinture de force en bronze (3PA)

Hache (DG8)

Petit bouclier en bois (5PA)

« Les cornes qui ont poussé sur votre front et montrant votre ascendance, vous ont conduit à quitter les hommes pour la mer. Votre équipage vous fait confiance et avec vous à la barre les voiles sont toujours gonflées même quand les autres navires restent sur place. Il court sur vous des histoires sur comment vous avez acquis votre navire alors que vous n'étiez qu'esclave, mais ces histoires loin de vous porter préjudices vous donnent du crédit auprès de votre équipage.»

Héritage du minotaure : Vos 2 cornes font peur aux étrangers ce qui rend difficile vos interactions avec eux (-3 en Symbiose), mais en pugilat elles deviennent des armes redoutables (DG3).

Souffle d'Éole : 3PM
Durée : Itr+ FD base : 8
Portée : 25 m Sauvegarde réussie : annule

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

Brouillard de Poséidon : 2PM
Durée : IO tr+ FD base : na
Portée : vue Sauvegarde réussie : na

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

Séisme de Poséidon : 8PM
Durée : Itr+ FD base : I2
Portée : 100m diamètre Sauvegarde réussie : ½ DG

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

ANTIKA

NOM: IO, "à la main lourde"

JOUEUR

ÂGE: 29 ans RACE: Humaine
 SEXE: F CARRIÈRE: Artisan
 TAILLE: 1,55m MÉTIÈR: Charpentier
 POIDS: 55 kg MAIN DIRECTRICE:  A / G

DESCENDANT DE: HEPHAÏSTOS
 ORIGINAIRE DE: Argos (Argolide)
 DESCRIPTION:

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 20

2

1

3

2

2

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

Agriculture
 Alchimie
 Artisanat Forge
 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
 Résistance
 Stratégie
 Survie
 Théologie

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

AVANTAGES: Artisan divin
 Contrôle du feu
 Immunisé aux feux
DÉFAUTS: Vulnérabilité au froid
 Pied-bot (-3 aux actions physiques)
 Phobie du noir
POUVOIRS:
 Toile d'Héphaïstos
 Affûtage d'Héphaïstos
 Pluie de feu d'Héphaïstos
 (3pts d'Ubris)

OR: 35 OF

ÉQUIPEMENTS:
 Marteau (DG4)
 Bracelets de force en cuir (IPA)

« Malgré le fait que vous soyez une femme, vous avez su montrer vos compétences dans la construction de navires, mais les quolibets dû à votre difformité vous ont amené à quitter Argos alors que Strabon était présent. Il vous a accepté à son bord en échange de réparation sur son navire. »

Toile d'Héphaïstos : 3PM
Durée : 6 tr+ FD base : na
Portée : 30 m Sauvegarde réussie : na

Ce pouvoir crée une toile de 10m², ressemblant au filet d'Héphaïstos. Il enchevêtre quiconque entre dedans rendant ces mouvements difficiles. Avec un jet de Souplesse à FD 10, il est possible de sortir de cette zone, sinon les mouvements sont diminués par deux et les actions physiques aussi.

Affûtage d'Héphaïstos : IPM
Durée : 5 tr + FD base : na
Portée : contact Sauvegarde réussie : na

Le lanceur en touchant une lame va l'affûter comme un rasoir, lui accordant un bonus aux dégâts de +2 pour une durée déterminée. Ce sort permet de considérer une arme de facture humaine comme étant de facture divine, ce qui permet d'occasionner des dégâts sur les armures divines.

Pluie de feu d'Héphaïstos : 6PM
Durée : Itr+ FD base : 10
Portée : vue Sauvegarde réussie : ½ DG

Pour 3 points d'Ubris, des pierres enflammées tombent du ciel sur une zone de 10 m² +, comme une nuée ardente volcanique. Les dégâts infligés s'élèvent à 8 par jet réussi du lanceur et par tour, et aucune armure n'est prise en compte.

ANTIKA

NOM: DIOCLES "le sanglant"

JOUEUR

ÂGE: 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: D / A / G	

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 40

4

4

2

1

2

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

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

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

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 quitter votre cité et à vous engager comme marin pour défendre les cargaisons transportées. Cette vie en mer vous convient mais vous avez peur qu'Athéna ne se venge de vous comme vous avez pu le soupçonner parfois. »

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: MILETOS "l'enfant de l'Ida"

JOUEUR

AGE: 38 ans	RACE: Humain	DESCENDANT DE: ZEUS
SEXE: M	CARRIÈRE: Politicien	ORIGINAIRE DE: Knossos (Crète)
TAILLE: 1,69m	MÉTIER: Négociant	DESCRIPTION:
POIDS: 72kg	MAIN DIRECTRICE: A / 4	

SOMA

LIBRIS

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

Cond. Attelage

Endurance

Equitation

Esquive 1

Grimper

Natation

Pugilat

Souplesse

Vol à la tire

Agriculture 1

Alchimie

Artisanat Forge

Artisanat Charpentier

Artisanat

Epos animaux

Epos plantes

Epos géographie

Epos mythologie

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 1

Stratégie 1

Survie

Théologie 1

Arts lyriques

Commandement 4

Comédie/Danse

Diplomatie 3

Discrétion

Divination

Dressage

Evaluation 3

Fouille

Intimidation 1

Marchandage 4

Parler grec 3

Parler aegyptien 1

Parler barbare 2

Perception

Persuasion 3

Pistage

Politique 4

Séduction

Sensibilité 2

Vigilance 2

Réseau 3

AVANTAGES: Maître Chiron

Hors limite,

Chef de groupe (+3 en commandement)

DÉFAUTS:

Coureur de jupons, Arrogant

Haï par Héra

POUVOIRS:

Impose le respect

Foudre de Zeus

Colère de Zeus

OR:

105 OF

ÉQUIPEMENTS:

Glaive (DG4)

Cuirasse de cuir (4PA)

Toge

«Miléto a affrété ce navire pour ouvrir de nouvelles voies de commerce entre le Péloponnèse, la Troade et la Crète. Il a engagé l'équipage et fait cette traversée pour rencontrer des marchands intéressés de devenir ces partenaires de négoce. Par la suite, il laissera Strabon s'occuper des voyages commerciaux s'il lui fait confiance.»

Impose le respect : une fois par scénario votre avis est écouté par tous.

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.