

ANTTIKA

« D'UNE VIE À L'AUTRE »

SCÉNARIO DE BRUNO GUÉRIN



D'UNE VIE À L'AUTRE

Scénario de Bruno Guérin

Relecture Alexandre Joly et Emmanuel Texier

Afin de montrer que la mort n'est pas une fin en soi, ce scénario s'adresse à un groupe de personnages déjà morts, mais ayant une raison et une envie forte de continuer à vivre afin de poursuivre une quête personnelle, comme sauver un proche, empêcher un assassinat ou une guerre... Bref, leur décès est arrivé beaucoup trop tôt pour l'accomplissement de leur mission. Malheureusement pour eux, leur corps n'a pas encore reçu les rites adéquats et il est perdu quelque part au milieu du champ de bataille où ils ont perdu la vie, ou en pleine nature à la merci des animaux sauvages.

INTRODUCTION (POSSIBLE)

Nos héros sont des guerriers troyens, père de famille, partis en éclaireur pour espionner l'armée d'Agamemnon. Quelques combats préalables les ont d'ores et déjà affaiblis, tant physiquement que psychiquement (ils n'ont plus de pouvoir). Alors qu'ils traversent les bois du rivage, où l'ennemi s'affaire, ils aperçoivent l'architecte Épéios, ainsi qu'Ulysse et ses hommes mettre les derniers détails à un gigantesque cheval de bois.

La troupe achéenne, dont fait parti l'un des joueurs, est trop importante (environ 150 soldats) pour envisager l'attaquer, d'autant que de nombreux héros sont présents parmi lesquels Ménélas, Ulysse, Diomède, Thessandre, Sthénelos, Acamas, Thoas, Machaon et Néoptolème.

Nos héros les voient alors, avec d'autres soldats, monter dans les flancs de l'animal, avant que la centaine d'hommes restant sous les ordres d'Agamemnon tire le piège sur la plage de Troie.

De leur cachette, les personnages peuvent tout voir, mais il leur faut rester discrets s'ils veulent survivre. Faites leur faire un jet de Discrétion régulier en commençant par un FD6 et en augmentant petit à petit de +2.

Le but ici n'est pas qu'ils réussissent, mais de pouvoir estimer ce qu'ils ont réellement vu avant leur inévitable découverte. En effet, même s'ils devaient réussir tous leurs jets, considérez que l'archer Philoctète finit par les remarquer et que tous se font tuer par les soldats présents (dont les personnages achéens présents) et les flèches de Philoctète. Faites-leur juste croire qu'ils ont perdu connaissance.

Remarque :

Afin de créer de la tension lors de la partie, le(s) PJ(s) qui jouera (ont) le(s) personnage(s) achéen(s) attaquant le groupe d'éclaireurs troyens, verra ou entendra, juste avant de mourir, Agamemnon donner l'ordre à ses archers de tirer dans la mêlée, malgré la présence de troupes alliées. Les guerriers grecs tomberont donc autant sous les coups des Troyens que sous les flèches grecques.



CHANT I - VERS UNE LONGUE FILE D'ATTENTE

Les personnages viennent donc de mourir sur le champ de bataille, mais ils ne le savent pas encore. Ils se réveillent chacun à leur tour, et l'endroit semble bien différent, car ils se retrouvent perdus au milieu des marais lugubres de l'Érèbe, aux abords du Styx.

Décrivez-leur le décor lugubre des lieux, l'obscurité oppressante, la fange dans laquelle ils pataugent, les cris des engoulevants et le froid qui les transite, ainsi que les uniformes de leurs compagnons d'infortune et les ombres d'inconnus qui les dépassent.



Bien qu'ils soient tous en armes, ce qu'ils entraperçoivent doit les étreindre de peur et d'angoisse, d'autant que les autres personnages présents n'appartiennent peut-être pas forcément au même camp qu'eux, en particulier s'ils ont tué des ennemis grecs.

Après un premier quiproquo, voire même un combat entre personnages de camp différent, faites intervenir l'ombre d'un inconnu ou d'Hermès psychopompe qui les interpelle, si cela devait trop dégénérer :

« — Pourquoi vouloir se tuer, quand on est déjà mort ? Et que vous ne pouvez pas, par conséquent, mourir une seconde fois ? »

En effet, les personnages se rendent alors compte que malgré les blessures qu'ils s'infligent, ils sont toujours debout. Vient

alors l'heure des compromis et des négociations !

Les ombres des inconnus qui les entourent sont parfois muettes de stupeur en comprenant où elles se trouvent, mais d'autres, comme les personnages, continuent de vivre sans vraiment comprendre ce qui leur arrive.

Les personnages ne peuvent donc pas faire marche arrière, car les ténèbres les empêchent de voir et si jamais ils décidaient malgré tout de prendre cette direction, Cerbère se chargerait d'eux, car personne ne quitte les Enfers.

Marcher vers la lumière rougeâtre éclairant le lointain est par conséquent leur seule option. Nos héros se mettent alors à suivre la longue foule des ombres marchant tous vers un seul point : l'embarcadère de Charon.

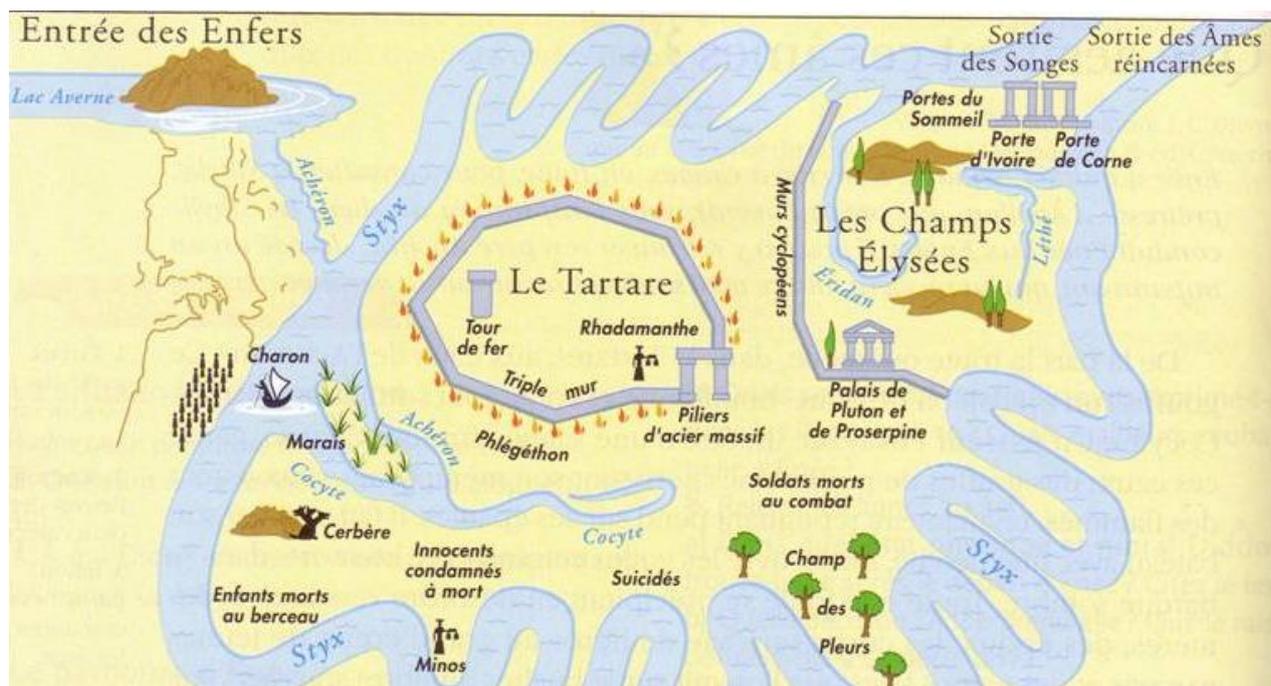
Mais lorsqu'arrive leur tour, Charon attend d'eux qu'ils payent les trois oboles comme de coutume ; or les personnages, Troyens comme Achéens, n'ont pas cette somme puisque leurs corps n'ont pas encore été ensevelis selon les rites sacrés.

Après dix longues années de combats, Agamemnon était bien trop pressé pour perdre du temps à des funérailles pour de la simple piétaille.

Charon les renvoie donc, leur annonçant qu'ils doivent errer sur les bords du Styx pendant un siècle encore avant d'embarquer à moins que d'ici là les rites soient accomplis et qu'ils aient les oboles.

Que vont faire nos héros ?

- S'ils attendent un siècle, ils échoueront donc dans leur mission terrestre, et le scénario sera par conséquent un échec, même s'il peut continuer, car les Troyens ne pourront pas sauver leur roi, leurs proches et leur famille avant le sac de la cité, et les soldats grecs risquent de voir leurs âmes tourmentées errer à tout jamais sur le champ de bataille sans obtenir vengeance de la trahison de leur roi.



- Ils peuvent racketter des ombres dans la file d'attente et leur prendre leurs obolos. Il est intéressant de voir comment ils comptent faire : prendre chacun un obolos sur trois ombres, espérant que Charon accepte de leur part une somme moindre, ou tout prendre sur un même mort. De même, leur choix se portera-t-il sur d'innocentes victimes ou sur des ombres de malfrats qui méritent au moins ce purgatoire ?

Ombre

SOMA 1 SOPHOS 2 SYMBIOSE 0

ARISTEIA na HUBRIS na PV 10

Armure : variable

Arme : variable

Compétences :

Armes (variable) 2, Esquive 1, Épos (variable) 2, Persuasion 2, Résistance 1.

- S'ils s'en prennent à Charon et qu'ils utilisent la force pour traverser le Styx, qu'ils en supportent les conséquences ! Charon, malgré son aspect fragile, est un adversaire redoutable et rusé. Il pourrait ainsi les accepter à son bord, et provoquer le renversement de sa barque ou appeler les lémures qui se chargeraient alors des personnages

pour les attirer dans les profondeurs du Styx. Rappelons que boire la tasse ici revient à mourir définitivement et rejoindre les limbes. De plus, les personnages jouant ici leurs ombres ne pourront aucunement bénéficier de l'armure du Styx, s'ils devaient s'y baigner. Cela n'est valable que lorsque l'on vient ici de son vivant.

Charon

Fils de Nyx, cet être décharné est le passeur (nocher) des âmes par delà le Styx, ou l'Achéron, deux fleuves des Enfers, moyennant trois obolos. Son aspect, peu engageant, est celui d'un vieillard squelettique revêché et peu conciliant pour qui n'a pas d'obolos. Celui qui ne peut payer doit errer sur les rives durant cent ans. Il ne peut laisser passer un vivant que contre paiement d'un rameau d'or, que seule la sibylle de Cîmes sait où trouver, dans le cas contraire, il se retrouvera emprisonné comme la fois où Héraclès le contraignit à le laisser passer.

« Il y a là, pour veiller sur ces eaux et ce fleuve, un horrible gardien, nommé Charon. Il a l'air hideux et effroyable ; sur son menton s'épaissit une barbe blanche et mal soignée ; ses yeux flamboient. Sur ses épaules, un manteau crasseux. Il a une barque qu'il dirige à l'aviron et à la voile. »

D'après Virgile – *L'Énéide* – Chant VI
SOMA 4 SOPHOS 9 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 5 HUBRIS 2 PV 40

Armure : Aucune

Armes : Bâton des âmes (+3 ; DG 4)

Particularités :

Seul être à pouvoir voyager entre le monde du dessus et celui du dessous, Immunisé à la mort, Aura de peur, Double vue, Résistance accrue aux armes perforantes et tranchantes (-2 points de dégâts).

Compétences :

Arme contondante 3, Épos de la géographie 6, Esquive 3, Marchandage 3, Navigation 9, Perception 3, Résistance 2, Vigilance 2.



- Tenter la traversée sur un rondin de bois mort sera périlleux. Le cours du Styx est très dangereux sauf pour Charon. Il faudra réussir un jet de Navigation (FD 12) pour ne pas boire la tasse et (FD 16) pour ne pas sombrer, avec un bonus de +3 s'ils décident de suivre la voie empruntée par le nocher. Mais des lémures seront probablement attirés par leur clapotis et ils devront défendre chèrement leur vie s'ils ne veulent pas se retrouver définitivement dans les limbes.

Lémure

Spectres malfaisants, les lémures sont des âmes damnées d'humains ayant connu une mort tragique et violente, souvent sans sépulture et ne pouvant plus désormais trouver le repos. Par vengeance, ils viennent hanter les demeures des vivants. Ils errent parfois dans les profondeurs des limbes et du Styx,

cherchant à y emporter les vivants et attaquent parfois la barque qui traverse le fleuve infernal, mais Charon veille.

SOMA 1 SOPHOS 2 SYMBIOSE 0
ARISTEIA na HUBRIS na PV 10

Armure : Masse informe (1 PA)

Armes : Griffes (DG 2 + spécial*)

Particularités : Mort vivant, Vision de Nyx

* Prise de l'âme, sur une attaque exceptionnelle, le lémure entraîne l'âme des vivants dans le Styx ou les limbes si la victime rate par trois fois de suite un jet de Sauvegarde de Résistance à FD 8, 10, 12. Pendant ces tours d'entraînement de l'âme, la victime ne peut rien faire de plus que de tenter de faire lâcher prise au lémure. Par contre, le FD est augmenté de 1 par lémure qui s'associe à cette prise de l'âme.

Compétences :

Esquive 2, Pugilat 3, Stratégie 1.

<CHANT II -

LE JUGEMENT DES ÂMES

Nul doute que les personnages trouveront un moyen de traverser le Styx pour rejoindre les prairies d'Asphodèle et la longue file de ceux qui attendent le jugement de leur âme par les juges des Enfers.

► S'ils ont traversé seuls le Styx, ou contraint Charon à les embarquer, les personnages abordent une rive marécageuse et nauséabonde, recouverte d'entrelacs d'arbres morts. Selon votre bon plaisir, ils peuvent être pris à partie par quelques serpents gigantesques et autres créatures infernales hantant l'endroit avant de trouver finalement refuge dans un antre obscur.

En s'y enfonçant, ils finissent par s'emmêler dans des toiles de fils de soie blanche et or. Au fond de la grotte, ils aperçoivent alors trois vieilles femmes cardant, filant et coupant un écheveau de fils. Un jet d'Épos de la mythologie (FD 8) est nécessaire pour se rendre compte qu'ils se trouvent ici face aux Moires, les tisseuses du Destin.



Les Moires n'ont plus vraiment de moyen d'agir sur les personnages, car leur destin est interrompu, mais elles n'en diront rien et blufferont si les personnages veulent s'en prendre à elles, en s'attaquant à leurs proches, ou en influant sur le devenir de leur âme.

Par contre elles peuvent leur promettre un nouveau destin, car leur fil bien que tranché continue d'être entremêlé à d'autres vies.

Lors de leur négociation avec les Moires, les personnages peuvent obtenir beaucoup de choses, aussi jouer la rencontre comme une négociation diplomatique, où les non-dits ont plus de sens que les paroles, mais dès lors, que les personnages se forgent une nouvelle destinée, elles obtiendront alors l'ascendant sur eux.

Obtenir une nouvelle destinée nécessite de leur part quelques efforts et sacrifices comme inscrire leur nom sur le grand livre sibyllin, mais probablement aussi leur donner en sacrifice la vie d'un être cher.

Dans tous les cas, elles leur donneront la marche à suivre pour poursuivre leur mission : *« Votre mission sur la terre des mortels n'est pas achevée et vous avez encore un rôle à jouer pour la survie d'un plus grand nombre d'âmes [elles montrent un écheveau au pied d'Atropos]. Il vous faut d'abord rejoindre les prairies d'Asphodèle, pour y être jugé par les trois juges avant d'accepter leur jugement. Les chaînes seront votre clé d'ascension et votre renom ne se fera que par la gloire d'un seul ! »*

Moires (les)

Divinités du destin.

Il s'agit des trois sœurs du destin, filles de Nyx : Clôtho (la Fileuse), Lachésis (le Sort, la répartitrice) et Atropos (l'Inévitable). Elles sont chargées de tisser, de dévider ou de couper la trame de la destinée de tous les humains auxquels elles dispensent biens et maux.

**SOMA 7 SOPHOS 12 SYMBIOSE 8
ARISTEIA 6 HUBRIS na PV 70**

Armure : Aucune

Armes : Écheveau (DG 1), Ciseau (DG 1)

Particularités :

Elles sont capables de lire le destin d'un mortel, elles possèdent un double du livre sibyllin et ont le don de Double vue

Sorts habituels :

Prophétie d'Apollon, Ciseau des Moires (aucune sauvegarde possible).

Compétences :

Artisanat 8, Divination 15, Esquive 3, Perception 5, Pistage 2.

► S'ils ont traversé normalement le Styx avec Charon, celui-ci les débarque directement sur le chemin traversant les prairies d'Asphodèle jusqu'aux portes du Tartare. Le nocher leur lancera en les quittant :

« Ne quittez pas la voie tracée ! »

Décrivez les prairies d'Asphodèle, comme un décor plus agréable, mais la file des ombres est longue sur le chemin caillouteux. Ils rencontreront probablement ici l'âme de connaissances ayant été tuée plus ou moins récemment, comme ces guerriers achéens morts par la trahison d'Agamemnon.

Cependant, il est peu probable que les personnages acceptent de rester en arrière et ils doubleront certainement dans la file d'attente sous les quolibets du type :

« En voilà qui sont pressés de rejoindre Hadès ! Ou pire ! »

Arrivant devant les portes du palais de Minos, ils sont conduits devant le tribunal des âmes et se retrouvent jugés par les trois juges des Enfers que sont Minos, Rhadamanthe et

Éaque. Chacun leur tour, les personnages sont jugés, de la façon qui suit.

- Éaque prend la parole et énonce toutes les actions mauvaises que le personnage a effectuées durant sa vie, y compris les dernières exactions qu'il a pu commettre, comme voler les obelos des âmes, frapper Charon, doubler la file des morts...
- Rhadamanthe fait de même, mais il énonce les bonnes actions du personnage.
- Minos prend enfin la parole et s'adresse au héros :
« *Qu'as-tu à dire pour te défendre, avant que la sentence ne soit donnée ?* »

Le personnage doit être convaincant dans sa plaidoirie pour pouvoir revenir sur la terre des vivants : une action inachevée, un préjudice resté impuni, une mission d'importance arrêtée par la mort... sont des arguments qui peuvent toucher l'ancien roi de Crète, lequel comprend bien la nécessité de la gloire et de la vengeance. Un jet de Persuasion Très difficile ou d'Intimidation Impossible (sans tenir compte du bonus lié à leur éloquente diatribe) sera nécessaire pour que Minos décide de leur donner une seconde chance.

Pour pimenter la chose, Hadès peut venir jeter un œil, mais il n'interviendra pas dans les prérogatives des fils de Zeus.

Le carnage de Troie va faire affluer les âmes dans

son royaume, aussi il est impossible de trouver un contre-argument qui lui soit encore plus favorable, à moins que l'esprit fécond des joueurs soit suffisamment fertile d'arguments pour l'intéresser.

Quoi qu'il en soit, Minos ne peut pas libérer les âmes des morts comme cela, d'autant plus en présence d'Hadès, aussi va-t-il être plus subtil !

Son jugement sera le suivant :

« — *Vous êtes condamné provisoirement au Tartare, pour nettoyer les cellules des Titans des piliers et graisser les chaînes du monde. Votre ASCENSION (il appuie bien sur le mot) aux Champs-Élysées n'aura lieu que lorsque vous aurez accompli UNE de vos tâches en cours. Tels en ont décidé Zeus et les Moires !* »

Alors que Rhadamanthe les conduit jusqu'au Tartare et leur lieu de supplice, il leur demande en chemin de faire ce qu'ils peuvent pour permettre à son fils, Idoménée, combattant sous les murs d'Ilion, de retourner en Crète ou de donner de ses nouvelles à sa famille.

CHANT III - L'ASCENSION DES CHAÎNES DU MONDE

Les personnages sont conduits au plus profond du Tartare.

Décrivez-leur l'endroit et les supplices célèbres lors de leur traversée sous la conduite de Briarée, l'hécatonchire, jusqu'à leur lieu de supplice.

Là, quatre Titans soutiennent chacun un pilier cardinal auquel ils sont enchaînés par une chaîne de bronze gigantesque montant jusqu'à la terre des mortels et l'Olympe.

Une fois sur place, Briarée leur donne un balai et un seau afin qu'ils nettoient les lieux avec l'eau de l'Achéron. Les quatre Titans sont là



depuis si longtemps, que la salle est remplie d'immondices, et telle est la tâche de nos héros que de nettoyer tout ça.

Charge aux personnages de décider pendant combien de temps ils comptent jouer le jeu, où s'ils se décident d'agir immédiatement, bien qu'ils aient tout intérêt à réfléchir pour préparer leur ascension.

L'escalade des chaînes du monde est une tâche impossible en soi et très risquée, mais comme ils sont morts, ils ne craignent véritablement pas grand-chose en fait, d'autant qu'ils n'ont besoin ni de manger ni de boire.

L'escalade pour rejoindre la terre des mortels va leur prendre en fait l'équivalent de plusieurs semaines, voire de plusieurs mois, mais en temps terrestre il ne se sera en tout passé que quelques heures ou jours depuis leur décès.

L'ascension nécessite régulièrement des jets de Grimper (FD 10) pour ne pas tomber. L'emploi d'une corde, ou le fait de s'entraider permet d'obtenir un bonus (+1 par aide) empêchant les chutes. Bien sûr, tomber d'un maillon de la chaîne conduit à se fracasser sur le sol du Tartare et donc d'échouer dans la mission.

En cours d'ascension, deux Kères attaquent les intrépides, alors qu'elles ressortent des Enfers afin d'effectuer leur tâche sur les champs de bataille et couper le fil retenant l'âme au corps des mourants.

Ce combat contre les deux créatures infernales ne doit pas être aisé, la moindre blessure reçue ou esquive effectuée nécessitant un jet de Grimper ou de Souplesse pour ne pas tomber.

Alors que les personnages survivants arrivent en vue du temple terrestre des chaînes du monde, un groupe de Kères (égal au nombre de PJs restant) envoyé à leur rencontre par

Hadès, monte afin de venger leurs sœurs et ramener ces ombres de héros à leur place.

Faites en sorte, que ce dernier combat soit épique, et que l'évidence tombe sous le sens : ils doivent se sacrifier pour qu'un seul d'entre eux puisse accomplir sa mission, alors seulement, les Champs-Élysées leur seront ouverts. Charge aux personnages de choisir qui, parmi eux, a la mission qui mérite d'être accomplie ?



Kères

Génies femelles malfaisants, filles de Nyx, qui une fois que les Moires ont décidé du sort d'une personne, apparaissent avec leurs ongles acérés et leurs manteaux maculés de sang pour infliger le coup mortel. Elles entraînent ensuite leurs victimes jusqu'au royaume des ombres. Elles hantent les champs de bataille et infligent à ceux qu'elles touchent cécité, vieillesse et mort.

SOMA 4 SOPHOS 5 SYMBIOSE 3

ARISTEIA na HUBRIS na PV 40

Armure : Aucune

Armes : Griffes (DG 3), Glaive (DG 4)

Particularités :

Attaque furtive, Invisibilité d'Hadès, Vol.

Coup fatal, lors de l'attaque furtive, ce coup enlève au moins un quart des PV maximaux de la cible.

Il leur est possible d'utiliser un seul de ces sorts par jour : Cécité (cf. sort « Aveuglement d'Hélios », mais permanent), Toucher de Kronos, Ciseau des Moires, Plaie béante de Thanatos

Compétences :

Arme tranchante 2, Discrétion 6, Esquive 2, Fouille 2, Pugilat 2, Stratégie 2.

CONCLUSION

Au moment où le (ou les) personnage survivant entre dans le temple terrestre,

Hermès (ou leur ascendant divin) vient à sa rescousse, faisant fuir les Kères affamées. Tombant de fatigue et s'en remettant au dieu, le personnage s'endort épuisé, pour ne s'éveiller qu'au milieu de la nuit sur le champ de bataille où il est mort quelques heures auparavant.

Le personnage peut alors remarquer parmi les morts, ses compagnons d'infortune. Que fera-t-il avant de poursuivre ce pour quoi il est revenu ? Leur donnera-t-il une sépulture ou au moins les trois obelos nécessaires ? S'occupera-t-il d'eux une fois la mission accomplie ?

Si c'est le cas, il obtiendra 1 point d'Aristéia, et la bénédiction des aïeux de ses compagnons. Dans le cas contraire, il ne gagnera rien, si ce n'est le mépris de Zeus et de son propre aïeul. Dans tous les cas, une nouvelle destinée lui est octroyée, ainsi qu'un défaut mortifère : teint livide, corps froid, ou odeur de mort.

Le personnage doit désormais se dépêcher pour empêcher l'inévitable, mais les esprits de ses compagnons, tant qu'ils n'auront pas été correctement ensevelis ou brûlés, pourront l'aider dans sa tâche en intervenant dans le monde des vivants, avant de le harceler pour qu'il leur apporte le repos qu'ils méritent.

Le MJ décidera, selon la rapidité des personnages à sortir des Enfers, si le cheval de Troie est encore sur la plage, s'il est déjà à l'intérieur de la cité avec les rues en liesse ou si le saccage à commencé, voire est terminé.

➤ Pour un Troyen

- Entrer dans la cité de Troie en fête
- Tenter d'avertir le public éméché au pied du cheval que c'est un piège (en vain).
- Mettre le feu au cheval de bois, provoquant la sortie immédiate des Grecs et l'avancée du saccage. Le personnage n'aura aucune chance de survie, sa famille sera alors tuée lors du sac de Troie, il aura finalement échoué héroïquement.

- Avertir ses proches et les familles de ses compagnons, les aider ensuite à quitter la cité alors que le bain de sang débute. Le personnage croise alors Énée, avec son fils et son père. Le prince accepte d'évacuer ses proches et le personnage est désormais libre d'aller combattre à la porte s'il le souhaite. Énée lui demande alors de sauver Créüse, sa femme, si jamais il la croise. Créüse ayant été séparée de son mari par la foule se retrouvera face à face avec une troupe d'Achéens, que feront alors les personnages ?
- Tenter d'avertir Priam, lequel est déjà sous l'emprise du vin bu pour fêter la victoire, sera difficile. Il aura beaucoup de mal à comprendre ce que notre héros lui raconte.

➤ Pour un Grec

- Il peut faire les actions du Troyen, mais aura beaucoup de mal à être cru.
- Il peut tenter de convaincre (jet de Persuasion Divin) ses compagnons dans le Cheval de ne rien faire. Parler de la trahison d'Agamemnon envers lui et ses autres compagnons peut être un argument qui porte (bonus +3) surtout si certains d'entre eux étaient amis avec les membres du commando. Malheureusement, s'ils ne sortent pas du cheval, c'est eux qui seront tués au matin, d'autant que Néoptolème attend avec impatience à verser le sang de Priam.
- Tenter de tuer Agamemnon sera chose difficile dans l'immédiat. La flotte a disparu, mais lorsque le sac de la cité aura commencé le personnage peut tenter de rejoindre le grand roi et tenter de l'assassiner, malgré sa garde rapprochée. Le PJ peut également patienter pour faire cela plus tard, voire même aider Clytemnestre et Égisthe lorsqu'ils s'en chargeront à son retour à Mycènes, mais il n'a aucune façon de le savoir.





ÉPILOGUE

Les personnages qui se sont sacrifiés reçoivent 1 point d'Aristéia et peuvent poursuivre leur vie aux Champs-Élysées, certains pourraient même se voir être divinisé si leurs actions passées le méritaient, à moins qu'ils tentent à nouveau de ressortir des Enfers, mais ceci est une autre histoire.

FIN

HISTORIQUE

Ennome combat pour Troie depuis le début de la guerre, alors qu'il n'avait que 17 ans. Depuis, il a vieilli et s'est amouraché d'une jeune fille, nommée Alcione, venant de Larisse. Son beau-père Gygès fait d'ailleurs partie de son groupe d'éclaireur et tous deux espèrent voir l'enfant d'Alcione lequel devrait naître sous peu.

Ennome veut être là le jour de la naissance, car les risques lors des accouchements sont importants et il est prêt une fois encore à transgresser les règles de Zeus, même si cela doit l'amener à être persécuté à nouveau, car le don de son aïeul doit servir selon lui, quand la cause est juste. Hadès, frustré d'avoir vu un mort lui échapper par le pouvoir d'Eunome, l'a maudit d'une aura pestilentielle conduisant à des épidémies compensant ainsi largement sa perte.

POUVOIRS

Aura d'Hélios

Durée 5tr Portée 2m Sauvegarde (FD9) ½ DG
Un cercle de flammes entoure le lanceur le protégeant des attaques à distance et occasionnant des brûlures (DG 18) à quiconque traverse les flammes.

Toucher d'Asclépios

Vous êtes capable de redonner 10 PV à un blessé.

Résurrection d'Asclépios (3 pts d'Hubris)

Permet de ressusciter une personne morte depuis moins d'un jour à 1 PV. Les dieux acceptent difficilement cette transgression.

ANTIKA

NOM: *Ennome*

POUR

ÂGE: *27 ans* RACE: *Humain* DESCENDANT DE: *APOLLON*
SEXE: *M* CARRIÈRE: *Combattant* ORIGINAIRE DE: *Troade (Troie)*
TAILLE: *1m68* MÉTIER: *Soldat* DESCRIPTION:
POIDS: *64kg* MAIN DIRIGÉE: *D / A / G* PC

SOMA

PV 30

3

Arme tranchante 3
Arme perforante 0
Arme contondante 0
Arme 2 mains 0
Arme Arc 5
Arme Fronde 0
Athlétisme 2
Bouclier 1
Cond. Attelage 2
Endurance 1
Equitation 1
Esquive 0
Grimper 2
Natation 0
Pugilat 0
Souplesse 1
Vol à la tire 0

LIBRIS

2

Agriculture 0
Alchimie 0
Artisanat Forge 0
Artisanat Charpentier 0
Artisanat 0
Epos animaux 1
Epos plantes 0
Epos géographie 0
Epos mythologie 1
Epos créatures fabuleuses 0
Epos Us & coutumes 1
Gestion Patrimoine 0
Ingénierie 0
Lire/écrire grec 0
Lire/écrire barbare 0
Lire/écrire Egyptien 0
Médecine 5
Navigation 1
Occultisme 0
Pièges 0
Résistance 2
Stratégie 2
Survie 0
Théologie 0

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSIS

2

Arts lyriques 0
Commandement 2
Comédie/Danse 0
Diplomatie 0
Discrétion 2
Divination 0
Dressage 0
Evaluation 1
Fouille 0
Intimidation 0
Marchandage 1
Parler grec 1
Parler aegyptien 0
Parler barbare 1
Perception 0
Persuasion 2
Pistage 0
Politique 1
Séduction 1
Sensibilité 0
Vigilance 0
Réseau 2

AVANTAGES: *Archer divin*
Don de soigneur
Beauté divine (+2 Séd, Per, Dipl)
DÉFAUTS: *Persécution divine*
Aura pestilentielle

POUVOIRS: *Aura d'Hélios*
Toucher d'Asclépios
Résurrection d'Asclépios

OR: 0

OF

EQUIPEMENTS:	PA	Dégât	PE	Prix
<i>Cuirasse cuir</i>	4	0	3	
<i>Casque cuir intégral</i>	3	0	2	
<i>Epee de bronze</i>	0	6	3	
<i>Arc turquois</i>	0	6	4	
	0	0	0	
	0	0	0	

HISTORIQUE

Gygès est un négociant en vin de Larisse, qui a dû se réfugier à Troie, avec sa fille Alcione (17 ans) pour fuir les raids achéens. Il n'est devenu soldat que par nécessité, mais essaye tant que possible d'utiliser le verbe et le vin, plutôt que verser le sang.

Aimant la fête et les femmes, il a rencontré son gendre, Eunome, lors d'une de ces soirées. Bien qu'il était réticent de prime abord à laisser sa fille à un soldat, le jeune homme a su se montrer serviable en soignant sa fille d'une mauvaise fièvre. Gygès s'est porté volontaire, car il a promis à sa fille de ramener vivant son jeune époux afin qu'il voie naître son enfant. Gygès compte bien lui éviter de prendre des risques dans cette mission d'espionnage, et il compte lui aussi jouer le grand-père gâteau. Son secret n'est rien d'autre qu'il a la chaude pisse depuis bien longtemps.

POUVOIRS

Tergiversation de Dionysos (1 pt d'Hubris)

Soutenant mille thèses différentes en les justifiant par l'absurde, vous réussissez à faire en sorte que chacun s'en retourne sans qu'aucune décision soit prise. Il leur faudra une lune avant de s'en rendre compte.

Folie de Dionysos

Durée 5tr Portée vue Sauvegarde (FD8) annule
Vous provoquez la folie chez un groupe de personnes, lesquelles vont se mettre à boire, chanter, danser... jusqu'à se livrer à des orgies entraînant. Jet de FD5 tous les 3 tr pour ne pas se laisser entraîner à la liesse.

Appel des Ménades (3 pts d'Hubris)

Les ménades viennent vous aider et tuent ceux qui ont Soma <4.

ANTIKA

NOM: *Gygès, "le bon vivant"*

POUR

AGE:	38 ans	RACE:	Humain	DESCENDANT DE:	DIONYSOS
SEX:	M	CARRIÈRE:	Politicien	ORIGINAIRE DE:	Larisse
TAILLE:	1m68	MÉTIER:	Négociant	DESCRIPTION:	
POIDS:	67 kg	MAIN DIRIGÉES:	D / A / G	PC	

SOMA

PV 20

2

Arme tranchante	3
Arme perforante	0
Arme contondante	0
Arme	2 mains 0
Arme Arc	0
Arme Fronde	0
Arme de jet	0
Athlétisme	1
Bouclier	0
Cond. Atelage	0
Endurance	1
Equitation	0
Esquive	2
Grimper	1
Natation	0
Pugilat	0
Souplesse	0
Vol à la tire	0

LIBRIS

1

Agriculture	0
Alchimie	0
Artisanat Forge	0
Artisanat Charpentier	0
Artisanat	0
Epos animaux	0
Epos plantes	0
Epos géographie	0
Epos mythologie	1
Epos créatures fabuleuses	0
Epos Us & coutumes	3
Gestion Patrimoine	2
Ingénierie	0
Lire/écrire grec	1
Lire/écrire barbare	0
Lire/écrire Egyptien	0
Médecine	0
Navigation	0
Occultisme	1
Pièges	0
Résistance	2
Stratégie	1
Survie	0
Théologie	2

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

4

Arts lyriques	0
Commandement	3
Comédie/Danse	0
Diplomatie	3
Discretion	1
Divination	0
Dressage	0
Evaluation	0
Fouille	0
Intimidation	2
Marchandage	4
Parler grec	2
Parler aegyptien	1
Parler barbare	2
Perception	0
Persuasion	3
Pistage	0
Politique	3
Séduction	3
Sensibilité	0
Vigilance	0
Réseau	4

AVANTAGES: *Sage*

Sociable (+2 Interaction)

Cousinade

DEFAUTS: *Coureur de jupons*

Accro aux vices

Secret honteux

POUVOIRS: *Tergiversation de Dionysos*

Folie de Dionysos

Appel des Ménades

OR: 0

OF

EQUIPEMENTS:	PA	Dégât	PE	Prix
<i>Plastron écailles</i>	5	0	4	
<i>Cnévide cuir</i>	1	0	0	
<i>Harpè</i>	0	5	2	
	0	0	0	
	0	0	0	
	0	0	0	

ANTIKA

NOM: *Mylès "aux pas feutrés"*

JOUEUR

AGE: <i>24 ans</i>	RACE: <i>Humain</i>	DESCENDANT DE: <i>HERMES</i>
SEX: <i>M</i>	CARRIÈRE: <i>Voyageur</i>	ORIGINAIRE DE: <i>Lydie</i>
TAILLE: <i>1m70</i>	MÉTIER: <i>Eclaireur</i>	DESCRIPTION:
POIDS: <i>66 kg</i>	MAIN DIRECTRICE: <i>D / A / G</i>	<i>PC</i>

HISTORIQUE

Mylès est un voleur de Lydie, recherché pour des vols perpétrés dans le trésor royal. Il a trouvé refuge à Troie, et le roi Priam lui a accordé l'asile à la condition qu'il mette ses dons au service de la cité.

Mylès considère avoir une dette d'honneur envers le vieux roi et il est prêt à tout pour aider sa nouvelle terre d'adoption et lui permettre d'éliminer la raclure achéenne.

POUVOIRS

Discrétion absolue (1 pt d'Hubris)

Pendant un court laps de temps, il peut disparaître de la vue de ses ennemis et réapparaître plus loin. Il ne s'agit ni d'invisibilité ni de téléportation.

Vitesse d'Hermès

Durée 3tr Portée contact Sauvegarde na
Le lanceur octroie à sa cible une rapidité exceptionnelle, lui permettant d'augmenter le nombre de ses actions physiques et de ses attaques de 1 D tous les deux niveaux de compétences.

Cambriolage divin (3 pts d'Hubris)

Permet de voler n'importe quel objet mythique ou divin lequel apparait à vos côtés à votre réveil.

SOMA

PV *20*

2

Arme tranchante	<i>0</i>
Arme perforante	<i>3</i>
Arme contondante	<i>0</i>
Arme <i>2 mains</i>	<i>0</i>
Arme Arc	<i>0</i>
Arme Fronde	<i>0</i>
Arme de jet	<i>0</i>
Athlétisme	<i>0</i>
Bouclier	<i>1</i>
Cond. Attelage	<i>1</i>
Endurance	<i>1</i>
Equitation	<i>0</i>
Esquive	<i>0</i>
Grimper	<i>2</i>
Natation	<i>0</i>
Pugilat	<i>0</i>
Souplesse	<i>1</i>
Vol à la tire	<i>4</i>

LIBRIS

1

Agriculture	<i>0</i>
Alchimie	<i>0</i>
Artisanat Forge	<i>0</i>
Artisanat Charpentier	<i>0</i>
Artisanat	<i>0</i>
Epos animaux	<i>0</i>
Epos plantes	<i>1</i>
Epos géographie	<i>1</i>
Epos mythologie	<i>1</i>
Epos créatures fabuleuses	<i>0</i>
Epos Us & coutumes	<i>2</i>
Gestion Patrimoine	<i>0</i>
Ingénierie	<i>1</i>
Lire/écrire grec	<i>0</i>
Lire/écrire barbare	<i>0</i>
Lire/écrire Egyptien	<i>0</i>
Médecine	<i>0</i>
Navigation	<i>0</i>
Occultisme	<i>0</i>
Pièges	<i>2</i>
Résistance	<i>1</i>
Stratégie	<i>2</i>
Survie	<i>1</i>
Théologie	<i>0</i>

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

3

Arts lyriques	<i>0</i>
Commandement	<i>0</i>
Comédie/Danse	<i>2</i>
Diplomatie	<i>1</i>
Discrétion	<i>4</i>
Divination	<i>0</i>
Dressage	<i>1</i>
Evaluation	<i>0</i>
Fouille	<i>0</i>
Intimidation	<i>0</i>
Marchandage	<i>2</i>
Parler grec	<i>1</i>
Parler aegyptien	<i>0</i>
Parler barbare	<i>2</i>
Perception	<i>0</i>
Persuasion	<i>0</i>
Pistage	<i>0</i>
Politique	<i>0</i>
Séduction	<i>0</i>
Sensibilité	<i>0</i>
Vigilance	<i>3</i>
Réseau	<i>3</i>

AVANTAGES: <i>Voleur divin, Cousinade</i>
<i>Attaque furtive</i>
<i>Beau parleur (+2 Per, Diplo, March)</i>
DÉFAUTS: <i>Recherché</i>
<i>Bon samaritain</i>
<i>Curiosité maladive</i>
POUVOIRS: <i>Discrétion absolue</i>
<i>Vitesse d'Hermès</i>
<i>Cambriolage divin</i>

OR: <i>0</i>	OF		
ÉQUIPEMENTS:			
<i>Epaulette cuir clouté</i>	<i>2</i>	<i>0</i>	<i>1</i>
<i>Casque cuir armaturé</i>	<i>2</i>	<i>0</i>	<i>1</i>
<i>Lance hoplite</i>	<i>0</i>	<i>6</i>	<i>3</i>
<i>Bouclier bois (P)</i>	<i>5</i>	<i>0</i>	<i>3</i>
	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>

ANTIKA

NOM: *Mélanippe "aux bras blancs"*

JOUEUR

AGE:	25 ans	RACE:	Humain	DESCENDANT DE:	ARTEMIS
SEXÉ:	F	CARRIÈRE:	Combattante	ORIGINAIRE DE:	Amazone
TAILLE:	1m58	MÉTIER:	Chasseuse	DESCRIPTION:	
POIDS:	47 kg	MAIN DIRIGTRICE:	D / A / G	PC	

HISTORIQUE

Mélanippe est une Amazone qui a suivi Penthésilée et s'est mise au service du roi Priam afin d'être lavée d'une faute dont elle n'est malheureusement pas responsable : la mort d'Antiope à Athènes lors de l'Amazonomachie. Comme toutes les Amazones, elle veut laver cette erreur dans le sang : celui des Achéens ou le sien. Mais depuis qu'elle côtoie les hommes de Troie, un sentiment nouveau l'envahit : l'amour, ce qui ne plait guère à Artémis qui prône la chasteté. En effet, Mélanippe a un béguin inavoué pour Mylès et c'est d'ailleurs la raison pour laquelle elle a rejoint cette mission, afin de passer quelques heures avec lui loin de la foule de Troie.

POUVOIRS

Flèches empoisonnées d'Artémis

Une flèche empoisonnée (DG6, virulence 10 faisant 2DG/tr pendant 4 tours) touchant toujours sa cible est tirée.

Flèches d'Artémis

Une flèche touchant toujours sa cible part, faisant DG6.

Appel de la nature (3 pts d'Hubris)

Animaux et plantes peuvent venir à votre aide pour vous protéger. Si vos ennemis ont un Soma < 4, ils meurent sous les coups de crocs et de griffes, sinon ils sont mis en fuite.

SOMA 3 **LIBRIS** 2 **SOPHOS** 2 **ARISTEIA** 1 **SYMBIOSE** 2
 PV 30

- Arme tranchante 1
- Arme perforante 0
- Arme contondante 0
- Arme 2 mains 2
- Arme Arc 3
- Arme Fronde 0
- Arme de jet 0
- Athlétisme 1
- Bouclier 1
- Cond. Attelage 0
- Endurance 2
- Equitation 1
- Esquive 0
- Grimper 2
- Natation 0
- Pugilat 0
- Souplesse 0
- Vol à la tire 0

- Agriculture 0
- Alchimie 0
- Artisanat Forge 0
- Artisanat Charpentier 0
- Artisanat 0
- Epos animaux 0
- Epos plantes 0
- Epos géographie 1
- Epos mythologie 1
- Epos créatures fabuleuses 0
- Epos Us & coutumes 0
- Gestion Patrimoine 0
- Ingénierie 0
- Lire/écrire grec 0
- Lire/écrire barbare 0
- Lire/écrire Egyptien 0
- Médecine 0
- Navigation 0
- Ocultisme 0
- Pièges 2
- Résistance 2
- Stratégie 2
- Survie 2
- Théologie 0

- Arts lyriques 0
- Commandement 1
- Comédie/Danse 0
- Diplomatie 0
- Discretion 2
- Divination 0
- Dressage 0
- Evaluation 1
- Fouille 1
- Intimidation 0
- Marchandage 2
- Parler grec 1
- Parler aegyptien 0
- Parler barbare 2
- Perception 0
- Persuasion 0
- Pistage 3
- Politique 0
- Séduction 0
- Sensibilité 0
- Vigilance 2
- Réseau 2

AVANTAGES: *Sauvage*

Oeil de l'archère (+3 arc)

Métamorphose animale

DÉFAUTS: *Mère ingrate*

Agoraphobe

Vengeance

POUVOIRS: *Flèche empoisonnée d'Artémis*

Flèches d'Artémis

Appel de la nature

OR: 0 OF

ÉQUIPEMENTS:	PA	Dégât	PE	Prix
Epaulière cuir clouté	2	0	1	
Ceinture bronze	3	0	3	
Arc turquois	0	6	4	
Hache 2 mains	0	12	5	
	0	0	0	
	0	0	0	

HISTORIQUE

Téménos est un soldat fidèle d'Agamemnon, et la trahison lui fait horreur plus que tout. Capable du meilleur comme du pire, il est fidèle dans sa parole et tient toujours ses serments.

S'il en veut à quelqu'un, il cherchera coûte que coûte à obtenir réparation ou vengeance ! Et il est prêt à tout pour arriver à ses fins, sauf de se parjurer.

POUVOIRS

Force herculéenne

Il est possible de réussir une action de force par jour automatiquement.

Puissance divine

Pendant 1 tour, vous pouvez rajouter votre Sophos pour vos attaques du tour suivant.

Foudre de Zeus

Durée instantanée Portée 30m Sauvegarde (FD9) ½ DG
Un éclair jaillit de votre main occasionnant DG 12.

Colère de Zeus (3 pts d'Hubris)

Durée 2 tr Portée vue Sauvegarde (FD10) ½ DG
Une zone de 20 m de diamètre se trouve sous les éclairs. Les personnes présentes prennent 10DG/tr, et ceux qui ratent leur sauvegarde tombent au sol. Attention, ennemis comme amis sont touchés.

ANTIKA

NOM: *Téménos "le juste"*

POUVOIR

AGE:	30 ans	RACE:	Humain	DESCENDANT DE:	ZEUS
SEX:	M	CARRIÈRE:	Combattant	ORIGINAIRE DE:	Argolide (Epidaure)
TAILLE:	1m72	MÉTIER:	Maitre d'arme	DESCRIPTION:	
POIDS:	67 kg	MAIN DIRIGTRICE:	D / A / G	PC	

PV 30

SOMA

3

LIBRIS

4

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

2

Arme tranchante	3
Arme perforante	0
Arme contondante	0
Arme 2 mains	0
Arme Arc	0
Arme Fronde	0
Arme de jet	4
Athlétisme	2
Bouclier	2
Cond. Attelage	0
Endurance	1
Equitation	1
Esquive	0
Grimper	2
Natation	0
Pugilat	1
Souplesse	0
Vol à la tire	0

Agriculture	0
Alchimie	1
Artisanat Forge	0
Artisanat Charpentier	0
Artisanat	0
Epos animaux	1
Epos plantes	1
Epos géographie	1
Epos mythologie	1
Epos créatures fabuleuses	1
Epos Us & coutumes	0
Gestion Patrimoine	0
Ingénierie	0
Lire/écrire grec	0
Lire/écrire barbare	0
Lire/écrire Egyptien	0
Médecine	2
Navigation	1
Occultisme	0
Pièges	0
Résistance	2
Stratégie	3
Survie	0
Théologie	0

Arts lyriques	0
Commandement	3
Comédie/Danse	0
Diplomatie	0
Discretion	0
Divination	0
Dressage	0
Evaluation	0
Fouille	1
Intimidation	3
Marchandage	0
Parler grec	2
Parler aegyptien	0
Parler barbare	0
Perception	0
Persuasion	0
Pistage	0
Politique	0
Séduction	0
Sensibilité	1
Vigilance	2
Réseau	2

AVANTAGES: *Maitre Chiron*

Force herculéenne

Hors limite

DÉFAUTS: *Coureur de jupons*

Haï par Héra

Phobie du noir

POUVOIRS: *Puissance divine*

Foudre de Zeus

Colère de Zeus

OR: 0

OF

EQUIPEMENTS:	PA	Dégât	PE	Prix
<i>Cuirasse bronze</i>	9	0	8	
<i>Cnémide bronze</i>	3	0	3	
<i>Bouclier bois (M)</i>	6	0	4	
<i>Javeline</i>	0	4	1	
<i>Epee de bronze</i>	0	6	3	
	0	0	0	

HISTORIQUE

Aristomachos est un héraut de l'armée d'Agamemnon et plus d'une fois il a du négocier avec l'ennemi pour obtenir une trêve comme celle qui va bientôt prendre fin. Il n'a qu'une hâte, c'est de pouvoir reprendre la route, libre comme l'air.

Pour lui dont le caractère morose est contagieux, seul compte les actions qui ont du sens ici bas, car ensuite le temps du jugement viendra et chacun sera jugé par ses actes.

POUVOIRS

Voyageur éthéré

Vous pouvez vous déplacer hors de votre corps dans le monde de l'invisible et des esprits. Votre corps reste sur place mais reste vulnérable.

Pestilence de Cerbère

Durée 5tr Portée 30m

Un nuage pestilentiel et empoisonné (Virulence 9) envahit les lieux (10m²) en s'échappant des entrailles de la terre. Il cause la nausée de ceux qui sont dedans pendant 4tr, lesquels se retrouvent avec un malus de 5 à leurs actions.

Brume d'Hadès (3pts d'Ubris)

Durée 5tr Portée Vue

Une fumée corrosive sort des entrailles des Enfers et occupe une surface de 20m². Elle provoque 10 de dégâts par tour passé à l'intérieur. Les armures sont inefficaces et perdent 1PA/tr.

ANTIKA

JOUEUR

NOM: ARISTOMACHOS

"le vagabond des limbes"

ÂGE: 28 ans

RACE: Humain

DESCENDANT DE: HADES

SEX: M

CARRIÈRE: Voyageur

ORIGINAIRE DE: Nekromanteion (Epire)

TAILLE: 1,72m

MÉTIER: Héraut

DESCRIPTION:

POIDS: 70 kg

MAIN DIRIGTRICE: D / A / G

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

VP 20

2

2

2

2

3

Arme tranchante 3

Arme perforante

Arme contondante

Arme

Arme Arc

Arme Fronde

Arme de jet

Athlétisme I

Bouclier

Cond. Attelage

Endurance I

Equitation 2

Esquive I

Grimper

Natation

Pugilat

Souplesse

Vol à la tire 2

Agriculture I

Alchimie

Artisanat Forge

Artisanat Charpentier

Artisanat

Epos animaux I

Epos plantes I

Epos géographie I

Epos mythologie I

Epos créatures fabuleuses

Epos Us & coutumes I

Gestion Patrimoine

Ingénierie

Lire/écrire grec I

Lire/écrire barbare

Lire/écrire Aegyptien

Médecine

Navigation I

Occultisme

Pièges

Résistance I

Stratégie

Survie I

Théologie

Arts lyriques

Commandement

Comédie/Danse

Diplomatie 2

Discretion 2

Divination

Dressage I

Evaluation I

Fouille

Intimidation

Marchandage I

Parler grec 2

Parler aegyptien

Parler barbare I

Perception

Persuasion

Pistage

Politique I

Séduction

Sensibilité I

Vigilance I

Réseau 3

AVANTAGES: Invisibilité

Richesse

Sans peur

DÉFAUTS: Détesté par Déméter

Mauvais oeil

Morbide

POUVOIRS: Voyageur éthéré

Pestilence de Cerbère

Brume d'Hadès (3pts d'Ubris)

OR: 5500 OF

ÉQUIPEMENTS:

Cape, broche en or, belle maison

2 Cnémides de cuir (1PA)

2 Bracelets de force en cuir (1PA)

Plastron de cuir clouté (3PA)

Falcata (DG 7)