

ANTTIKA

LA VENGEANCE D'EURYSTHÉE

ÉCRIT PAR BRUNO GUÉRIN



LA VENGEANCE D'EURYSTHÉE

Scénario pour ANTIKA
Écrit et mis en page par Bruno GUÉRIN.
Illustration : Mitos Yunani Kuno et autres

Ce scénario se déroule durant les travaux d'Héraclès. Eurysthée, inquiet des réussites successives de son cousin, décide d'engager des mercenaires pour éliminer le danger qu'il représente. C'est là que les personnages interviennent sans avoir la moindre idée de l'identité de leur cible.

CHANT I -

LA CONVOCATION ROYALE

Les personnages se sont déjà fait une solide réputation de héros et ne sont pas tant surpris que cela lorsque le roi Eurysthée les convoque à Tirynthe.

C'est lors d'un entretien privé avec les personnages que le roi tient à leur faire sa proposition à l'écart des oreilles indiscrettes.

« Votre renommée n'est plus à démontrer et j'ai grand besoin d'hommes, de héros comme vous. Un ennemi m'assaille chaque jour un peu plus et malgré la protection d'Héra, il me faut prendre des mesures drastiques. Vos exploits passés, votre intelligence et votre ruse ne seront pas de trop pour vaincre cet ennemi, dont le nom connu de certains fait trembler les royaumes. Je sais de sources sûres qu'Alcée est parti il y a peu pour l'île mythique d'Érythie en passant par Ceuta et Tarlessos (déroit de Gibraltar lequel n'existe pas encore) pour y trouver des alliés afin d'anéantir mon royaume. Tuez Alcée ! Anéantissez-le, et ramenez-moi sa tête. Vous serez grassement payé une fois la tâche accomplie. Ne faillissez pas ! »

Après un moment de silence, il rajoute :
« Au fait, une fois sur place, il me serait agréable, ainsi qu'à Héra, que vous me rapportiez le troupeau de bœufs que j'ai promis en hécatombe à la déesse. Merci ! Un navire est à votre disposition au port, vous pouvez disposer. »



Le roi n'en dira pas plus, mais ses sources sont plus que certaines puisque c'est lui qui a ordonné à Alcée (autre nom d'Héraclès) de se rendre là-bas pour voler les bœufs de Géryon (dixième travail) et de les lui rapporter pour les sacrifier à Héra.

Le navire qu'Eurysthée met à votre disposition pour cette chasse à l'homme est un bateau marchand de 40 mètres nommé le « Poséïdonia ». Les personnages sont seuls à bord et le navire est très solide avec une coque renforcée (200PS).

CHANT II -

VOYAGE JUSQU'AUX COLONNES D'HERCULE

La traversée jusqu'aux colonnes d'Héraclès (le déroit de Gibraltar) peut être agrémenté de quelques rencontres marines (pirates, monstres marins, tempêtes... utilisez pour cela le supplément de l'*Hermaion*), car il faut compter un bon mois de navigation avec quelques escales



dont Syracuse (Sicile) après une semaine de mer et Carthage (Tunisie) après 12 jours.

Lors de ces escales, n'hésitez pas à donner des informations aux personnages sur l'individu qu'ils poursuivent : grand, musclé, beau, charmeur, amateur de vin et de femmes... L'homme se fait bien appeler Alcée et serait originaire de Thèbes.

N'en dites pas plus pour l'instant sauf sur un jet critique ou sur un questionnement précis. Le personnage pourrait alors obtenir de son informateur l'une des informations suivantes : Alcée est armé d'une énorme massue faite dans un tronc d'arbre et il porte une peau de lion en guise de tunique. Avec ces informations, il est probable que vos joueurs feront le lien avec Héraclès, mais pas forcément leur personnage.



Nos héros arrivent enfin à l'extrémité de la grande bleue, cette mer fermée qui n'est pas encore ouverte sur l'océan atlantique.

Longeant la côte de Ceuta (Maroc), ils ne tardent pas à découvrir un navire abandonné plus petit que le leur et correspondant à la description de celui d'Alcée.

À son bord, aucunes traces de son occupant, mais la cendre du feu de camp sur la plage est encore chaude.

Nos aventuriers poursuivent leur chemin. Un jet de Pistage (FD 10) est nécessaire pour ne pas trop perdre de temps et rester sur la piste de leur proie.

Soudain, une voix les appelle en provenance de l'ouest. Ils aperçoivent alors un titan portant la voûte céleste. Il s'agit d'Atlas qui subit son châtement, mais ce dernier réclame de l'aide.

« - Aidez-moi. Je n'en peux plus. L'homme qui m'a demandé sa route n'a point voulu m'aider, peut-être le pourriez-vous ? »

S'ils l'interrogent, Atlas confirmera bien par sa description que celui qui les précède est bien Alcée, mais s'étant fait déjà avoir, il souhaite négocier son aide contre l'aide des personnages. Il a absolument besoin de se

soulager, mais pour cela il faut que les personnages acceptent de porter son fardeau.

Si les personnages acceptent de porter la voûte céleste, il faut que la somme de leur Soma soit au moins égale à celle d'Atlas (soit 25), autant dire que la chose est impossible.

Qui plus est, s'ils y arrivaient, Atlas profiterait de la situation pour les abandonner là, après s'être soulagé. Il leur faudra alors toute leur ruse pour convaincre Atlas de reprendre sa charge d'une façon ou d'une autre.

(Remarque : dans la légende d'Héraclès, celui-ci demande à Atlas de reprendre la voûte céleste un instant afin de se remettre en bonne position.)

Sinon les personnages peuvent aider malgré tout Atlas en la lui tenant pendant qu'il urine sur le sable de Libye, formant ainsi des roses des sables.

Atlas pour se venger des personnages qui l'auront floué, ou simplement pour haranguer Alcée qui le seul pouvait le soulager de sa peine, criera à pleine voix :

« - Alcée, fils de Zeus, ma vengeance arrive ! »



L'alerte donnée, Alcée accélère le pas sur ses poursuivants, et quand les personnages l'aperçoivent enfin (vous pouvez alors en donner sa description complète), celui-ci les regarde avant d'écraser ses deux poings sur le sol et ouvrir un détroit, séparant



l'Afrique du nord de l'Europe. La secousse sismique qui s'ensuit est phénoménale et les personnages (s'ils ratent leur jet de sauvegarde FD10) se retrouvent propulsés en arrière et tombent au sol.

Alors que les personnages se retrouvent du côté africain et qu'Alcée est du côté de Tartessos en Hispanie, il crie à leur intention : « - *Dites à votre roi (Eurysthée) et à votre déesse (Héra) qu'ils auront leurs bœufs et n'y revenez pas femmelette où vous goûterez de ma massue !* »

Jouez bien sur l'arrogance d'Héraclès et sur la fierté des personnages pour qu'ils décident de le poursuivre jusqu'à ce qu'ils comprennent réellement à qui ils ont à faire.

CHANT III – TARLESSOS

Ce chant est facultatif dans la mesure où les personnages peuvent décider de se rendre directement aux îles Érythie pour y attendre Alcée (passer directement au chant IV), voire même renoncer et pourquoi pas une fois l'identité d'Héraclès dévoilée demander des comptes à leur commanditaire (passer directement au chant V).

Les personnages n'ont d'autres choix que de récupérer leur navire pour passer les colonnes d'Hercule et longer la côte océanique où Alcée poursuit sa route sous les ardeurs du soleil.

S'ils veulent en découdre avec lui, c'est le moment, car la chaleur est accablante même pour Héraclès.

Les PJs doivent faire un jet d'Endurance à FD17 (bonus de +5 s'ils ont de l'eau potable) ou subir 5 PV de dégâts plus l'écart de l'échec. Il s'agit de dégât temporaire, récupérable avec une nuit de sommeil au frais, ou à l'ombre pour peu que l'on s'hydrate.

Alcée a perdu 10 PV à cause de la chaleur et il n'a plus une goutte d'eau ou de vin. Si les personnages en ont, il peut les attaquer lui-même pour leur voler leur boisson.

C'est en tout cas l'occasion, lors de ce combat, de pouvoir échanger avec lui et de se rendre compte de la duplicité d'Eurysthée.

Alcée n'est autre qu'Héraclès. Il n'a aucune ambition vis-à-vis de Tirynthe (du moins pour l'instant) et ne fait qu'exécuter les travaux que lui demande son cousin aux ordres d'Héra.

Si des négociations avec les personnages s'engagent, Héraclès défie alors Hélios en lui décochant des flèches : d'une part pour ne plus subir les affres de la chaleur du soleil, mais aussi pour que le dieu solaire détourne les yeux de ce qui se joue ici (et d'une certaine façon qu'Héra ne soit pas au courant de la négociation).

Éléments de la négociation :

- Héraclès étant au service d'Eurysthée, il ne peut rien faire contre lui, mais les personnages eux le peuvent. Héraclès est prêt à les aider à se venger.
- Héraclès doit exécuter son dixième travail seul, mais il peut accepter l'aide des personnages dans une certaine mesure. En effet, il doit ramener les bœufs de Géryon seul, mais il pourrait être aidé pour tuer les gardiens du troupeau même si Géryon est à sa charge.
- Héraclès a besoin d'un navire pour passer sur l'île de Géryon et celui des personnages peut faire l'affaire. (Dans le cas contraire, Hélios lui donne une coupe géante en or pour traverser l'océan.)

Si les personnages combattent pour tuer le héros, bien leur en prend. Ne leur faites aucun cadeau. Héraclès est un demi-dieu en devenir et Zeus fera le nécessaire pour le soutenir. Cependant, en faisant ce choix, Héra ne manquera pas à venir au secours de ce groupe qui ose défier Zeus et son fils.



HÉRACLÈS

Est-il utile de présenter le fils de Zeus et d'Alcmène ?

SOMA 9 SOPHOS 5 SYMBIOSE 5
ARISTÉIA 3 HUBRIS 5 PV 90

Armure :

Dépouille du lion de Némée (cf. artefact)

Armes :

Massue d'Héraclès (+3, DG 12)

Arc d'Héraclès (DG 6, cf. artefact)

Particularités :

Faire une action de force automatique par jour.

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

Compétences :

Arc 8, Armes contondantes 7, Armes de jet 5, Athlétisme 9, Bouclier 2, Dressage 6, Endurance 5, Esquive 5, Intimidation 2, Lire/écrire (Grec) 5, Natation 6, Perception 3, Pièges 3, Pugilat 8, Résistance 3, Séduction 2, Survie 3, Vigilance 5.

CHANT IV -

LE TROUPEAU DE GÉRYON

Une fois l'île d'Érythie abordée, les personnages peuvent mettre en œuvre le plan qu'ils ont élaboré, mais Orthos veille et aboie pour appeler son maître Géryon dès lors que quelqu'un arrive sur l'île.

1- Prévenir Géryon du vol de son troupeau par Alcée /Héraclès.

2- Attaquer Alcée /Héraclès lors de son débarquement

3- Ou bien aider Alcée /Héraclès à voler le troupeau, s'ils ont pactisé avec lui.

Cas 1 : À moins d'être extrêmement discret, Orthos aboie dès qu'il voit des étrangers sur l'île. Après avoir été averti par les aboiements de son chien, Géryon accourt aussitôt et nos héros risquent fort d'être en mode défensif face à son chien. Géryon étant un roi-géant plutôt paranoïaque vis-à-vis de ses troupeaux. Les PJ's devront être très convaincants pour qu'il ne

prenne pas ceux qui viennent l'alerter pour de simples voleurs.

GÉRYON

Fils de Chrysaor et de Callirhoé, roi de Tarlessos en Espagne et de l'île d'Érythie. Il est pourvu de trois têtes, six mains et de trois corps réunis par la taille. Il possède un vaste troupeau de bœufs gardé par un chien à deux têtes. Héraclès doit le tuer lors de son dixième travail afin de lui voler son troupeau.

SOMA 7 SOPHOS 4 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 HUBRIS 4 PV 70

Armure : Bracelet de force en bronze (3 PA), Ceinture de force en cuir (1 PA)

Armes :

Lance (DG 6), Masse (DG 6)

Particularités :

Peut avoir 4 dés d'actions physiques supplémentaires par tour, du fait de son nombre de mains et 2 dés supplémentaires pour les actions en lien avec les cinq sens.

Compétences :

Arme contondante 5, Arme perforante 6, Bouclier 2, Diplomatie 3, Épos des animaux 5, Esquive 3, Gestion de patrimoine 3, Perception 4, Pugilat 4, Résistance 2, Souplesse 1, Vigilance 6.



Cas 2 : Accostant la plage, nos héros doivent d'abord régler son compte au molosse Orthos, à moins d'avoir été très discret.

Les personnages peuvent ainsi voir Héraclès accoster sur la plage à bord d'une coupe en or géante (cadeau d'Hélios). L'endroit du combat avec le demi-dieu est différent, mais son dénouement peut-être identique à celui présenté au chant III.



Il est également possible que les personnages attendent qu'Héraclès soit aux prises avec les monstres (cf ci-dessous) qui gardent le troupeau pour s'attaquer à lui, mais les gardiens de l'île risquent fort de ne pas s'occuper que de lui !

Bien évidemment, Géryon refusera catégoriquement de donner le moindre bœuf aux héros même s'ils l'ont aidé à vaincre Héraclès, sauf éloquence extraordinaire.

Cas 3 : Aider Héraclès à voler le troupeau de Géryon nécessite de combattre ses gardiens, or les troupeaux sont sous la garde d'Orthos, lequel aboie dès qu'il constate la présence d'intrus. Ses aboiements alertent aussitôt Géryon. Héraclès laisse alors les PJs s'occuper d'Orthos pendant qu'il règle son compte au roi-bouvier. Mais Géryon, s'il se trouve en mauvaise posture en appellera au dernier gardien de l'île : Eurythion, le dragon à sept têtes.

ORTHOS, CHIEN BICÉPHALE DE GÉRYON

Orthos est le fils d'Échidna et de Typhon. Il engendre la Phix avec sa sœur, la chimère, et est normalement tué par Héraclès, lequel abat la première tête d'un coup de massue et la seconde avec son glaive.

SOMA 4 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTÉIA na HUBRIS 2 PV 40

Armure : Cuir (1 PA)

Armes : Morsures x2 (DG 6)

Compétences :

Armes naturelles 4, Discrétion 1, Esquive 2, Fouille 2, Perception 2, Pistage 3, Stratégie 1, Vigilance 2.



EURYTHION, DRAGON À 7 TÊTES

Cette créature reptilienne possédant sept têtes de dragon à l'intelligence draconique est aux ordres de Géryon pour l'aider à protéger son île et ses troupeaux.

SOMA 11 SOPHOS 7 SYMBIOSE 2

ARISTÉIA 4 HUBRIS 6 PV 110

Armure : Cuir écailleux (8 PA)

Armes : Morsure x 7 (DG 8), Queue (DG 6)

Particularités :

Vision de Nyx, Ruse.

Pour chaque tête supplémentaire, son niveau d'Armes naturelles augmente de 1.

Souffle enflammé (DG 12) sur un rayon de 5 mètres.

Compétences :

Armes naturelles 2 (+1 par tête supplémentaire), Discrétion 3, Esquive 4, Fouille 3, Natation 6, Stratégie 2, Vigilance 5.



Une fois les bouviers défaits, les héros avec ou sans Héraclès peuvent charger les bœufs dans leur embarcation s'ils le désirent. En tout cas, Héraclès doit le faire, s'ils ont décidé de l'épargner.

CHANT V - LE RETOUR À TIRYNTHÉ

Le voyage du retour peut être épique là aussi, mais nous passerons pour arriver directement à destination.

- Si les personnages ont tué Héraclès (mais encore faut-il qu'ils en rapportent la preuve), Eurysthée les paye grassement, mais loin de la hauteur



des risques encourus. Les personnages peuvent se sentir humiliés pour cela. Cependant, le fait d'avoir tué Héraclès va rendre les personnages terrifiants aux yeux d'Eurysthée et ils peuvent jouer là-dessus pour marchander davantage, au risque qu'il les fasse pourchasser ensuite.

La mort d'Héraclès engendre de la part de Zeus, une haine ineffable vis-à-vis des personnages (+5 Némésis et le défaut « Persécution de Zeus »).

Dans le même temps, ils bénéficient désormais de la protection d'Héra, laquelle pourrait les utiliser pour supprimer tous les bâtards de son mari. S'ils acceptent cette charge, accordez-leur un pouvoir d'Héra et 1 point d'Aristéia.

- Si les personnages rapportent un ou plusieurs bœufs de Géryon à sacrifier en l'honneur d'Héra, Héra leur accorde -1 point de Némésis, mais si c'est le troupeau entier ce sera -2 points de Némésis et 1 point d'Aristéia.
- Si les PJs font croire qu'ils ont tué Héraclès, Héra n'y croit pas et Eurysthée n'y croit pas non plus sous l'influence de la déesse. Eurysthée leur

demandera alors de jurer sur le Styx de la véracité de leurs dires ce qui les condamne à la double peine s'ils insistent dans leur mensonge (cf. le sort « Serment d'Horkos »).

Le roi fait malgré tout emprisonner nos héros, pour qu'ils pourrissent dans une geôle. Il n'y a plus qu'à espérer qu'ils aient lié amitié avec Héraclès pour que celui-ci les libère, à moins que d'autres (divinités) ne s'en chargent.

Héra leur reproche alors leur médiocrité et leur donne 2 points de Némésis pour n'avoir rien fait et avoir tenter de s'accorder des mérites qu'ils ne méritent pas.

- Si les personnages décident avec l'aide d'Héraclès de se venger d'Eurysthée, cela nécessite une séance de jeu en soi, avec l'élaboration de leur plan et nous ne pouvons ici imaginer toutes les possibilités qui germeront dans leurs esprits. Héra les maudira de s'en prendre à son protégé (+5 Némésis et défaut Malédiction d'Héra), dans le même temps Zeus sera satisfait d'eux et leur accordera 1 point d'Hubris et 1 point d'Aristéia.

| | | |
|--------------|-------------------------|---------------------------------|
| ÂGE: 23 ans | RACE: Humain | DESCENDANT DE: HERMES |
| SEXÉ: M | CARRIÈRE: VOYAGEUR | ORIGINAIRE DE: ARGOS (Argolide) |
| TAILLE: 1m58 | MÉTIER: Voleur | DESCRIPTION: |
| POIDS: 62 kg | MAIN DIRIGÉE: D / A / G | |

Historique :

Akileos est un voleur patenté, si ça brille ça l'intéresse. Il se retrouve donc régulièrement dans les ennuis jusqu'au cou quand un objet d'une valeur non négligeable se retrouve par mégarde dans sa besace. Bien sûr sa condition de fils d'Hermès lui vaut certaines facilités, dont il abuse sans vergogne.

Toutefois, Akileos n'en est pas moins un héros et un compagnon joyeux et courageux une fois dans l'action... enfin, quand on arrive à lui faire se bouger les fesses.

Vitesse d'Hermès

Durée : 3 tours +

Octroie une rapidité exceptionnelle lui permettant d'augmenter le nombre de ses actions physiques et des ses attaques d'un dé tous les 2 niveaux de la compétence utilisée.

Cambriolage Divin (3 pts d'Hubris)

Permet de voler n'importe quel objet mythique ou artefact même s'il appartient à un dieu. En fait, vous vous réveillez à côté de l'objet désiré.

Discretion Absolue (1pt d'Hubris)

Vous avez la capacité de disparaître et de réapparaître là où l'on s'y attend le moins. Ce n'est pas de la téléportation, il vous faut donc compter le temps du trajet.

SOMA

POV 30

3

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

LIBRIS

2

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

SOPHOS

3

ARISTEIA

2

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

SYMBIOSE

3

AVANTAGES: Demi-dieu

DEFAUTS: Fainéant, Kleptomane
Recherché

POUVOIRS: Vitesse d'Hermès

Cambriolage divin (3pts Ubris)
Discretion Absolue (1pt d'Ubris)

OR: 35 OF

EQUIPEMENTS:

Glaive (DG 4)
Dague (DG 2)

ANTIKA

NOM: ERITHAS

POUNCEUR

| | | |
|--------------|-------------------------|-------------------------|
| AGE: 29 ans | RACE: Humain | DESCENDANT DE: ATHENA |
| SEXE: M | CARRIÈRE: POLITICIEN | ORIGINAIRE DE: CORINTHE |
| TAILLE: 1m61 | MÉTIER: Politicien | DESCRIPTION: |
| POIDS: 57 kg | MAIN DIRIGÉE: D / A / G | |

Historique :

Fils non reconnu d'Athéna, Erithas a néanmoins hérité de sa sagesse et de sa force de volonté. Marqué par Érichthonios, Erithas a longtemps souffert de sa condition avant d'en faire une force. Aujourd'hui c'est un politicien prêt à prendre les armes pour se faire une place. On dit de lui que comme ses yeux, il a une langue de serpent : cinglante et acérée.

Langue qui lui a valu la colère d'Arès, lorsque notre jeune politicien a réussi à négocier un traité de paix entre deux cités qui se livraient une guerre sans merci depuis plusieurs années. Conflit engendré par Arès lui-même bien sûr.

Égide d'Athéna

Durée : 6 tours +

Ce bouclier magique permet d'être immunisé aux projectiles et donne une protection supplémentaire de 3 PA sur l'ensemble du corps.

Regard de la Méduse (3pt d'Hubris)

Durée : permanente

Portée 5m

Sauvegarde réussie (FD 10) : annule

Vous pétrifiez vos ennemis comme Méduse, mais seulement si vous captez leur regard.

Béni d'Athéna

+1 en Réseau.

Vous trouvez toujours des partisans et des alliés qui rallient votre cause, peu importe l'endroit où vous vous trouvez.

SOMA

PV 20

2

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

UBRIS

1

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

SOPHOS

3

ARISTÉIA

2

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

SYMBIOSE

4

AVANTAGE: Demi-dieu, étudiant

DEFAUTS: Marque d'Erichthonios
(yeux de serpent)
Haï d'Arès

POUVOIRS:
Egide d'Athéna
Regard de Méduse (3 pts d'Ubris)
Béni d'Athéna

OF: 42 OF

EQUIPEMENTS:

Epée de bronze (DG 6)
Bracelet de cuir (1PA)
Plastron de cuir (2PA)
Jambière de cuir (1PA)

ANTIKA

NOM: DEUCALION

POUR

ÂGE: 26 ans RACE: Humain DÉSCENDANT DE: ZEUS
 SEXE: M CARRIÈRE: COMBATTANT ORIGINAIRE DE: SAMOS
 TAILLE: 1m80 MÉTIER: Mercenaire DESCRIPTION:
 POIDS: 78 kg MAIN DIRIGÉE: D / A / G

Historique

Fils de Zeus, on le dit aussi fort qu'Héraclès son demi-frère, mais il souffre de vivre dans son ombre. Ce que l'on ne sait pas, c'est que ce géant, cette force de la nature, souffre d'un mal étrange... à la naissance, il fut maudit par Héra et Deucalion souffre de douleurs au cœur qui peuvent se déclencher dans l'effort. Il garde sa faiblesse secrète et cela n'entache en rien sa légende et son statut de héros. Enfin jusqu'à il y a peu... alors qu'il était en expédition avec le fils du roi Tydée d'Argos, Deucalion fut pris de faiblesse en plein combat et le jeune fils du roi mourut.

Honteux de son échec et se sentant coupable, Deucalion prêta allégeance à Tydée, même si le roi ne lui était pas de la plus grande sympathie. C'est le roi Tydée, qui l'envoie auprès d'Eurysthée, quand les oracles ont annoncé que c'était là un moyen de lever la malédiction qui pèse sur lui.

Foudre de Zeus

Durée : instantanée

Portée : 30 m+

Sauvegarde réussie (FD9) : ½ DG

Un éclair jaillit de votre main infligeant 12+ dégâts électriques.

Colère de Zeus (3pts d'Hubris)

Durée : 2 tours +

Portée : vue

Sauvegarde réussie (FD10) : ½ DG

Le ciel se couvre sur une zone de 20 m de diamètre. L'orage et le tonnerre font rage avec des éclairs foudroyant les ennemis (10 points de dégâts par tour).

Puissance Divine

Durée : 1 tour +

Vous pouvez rajouter votre SOPHOS à vos attaques pour les tours suivants.

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 60

6

5

1

1

2

Arme tranchante 6
 Arme perforante 4
 Arme contondante
 Arme _____
 Arme Arc
 Arme Fronde
 Arme de jet
 Athlétisme 1
 Bouclier 3
 Cond. Attelage
 Endurance
 Equitation 2
 Esquive
 Grimper
 Natation 1
 Pugilat 2
 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 Egyptien
 Médecine
 Navigation 2
 Occultisme
 Pièges
 Résistance 2
 Stratégie 1
 Survie
 Théologie

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

AVANTAGES: Demi-dieu, Hors limite

DÉFAUTS: Maudit (faiblesse du coeur)
Arrogant

Allégeance au roi Tydée d'Argos

POUVOIRS:

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

OR: 52 OF

ÉQUIPEMENTS:

Épée hoplite (DG8)
 Lance hoplite (DG6)
 Bouclier bronze moyen (7PA)
 Cuirasse de cuir (5PA)
 Bracelet de cuir (1PA)
 Jambière de cuir (1PA)

Historique

Agathon est un homme mystérieux. Excellent archer et érudit versé dans l'art de la médecine, talent qu'il tient de son père, c'est aussi un homme discret qui sait ce que la souffrance signifie.

Ayant déplu à Héphaïstos, jaloux que le jeune Agathon ait eu les faveurs d'Aphrodite, celui-ci le brûla profondément.

Soigné à Delphes par les prêtres d'Apollon (certains disent qu'Apollon lui-même l'aurait soigné), Agathon fut remis sur pieds rapidement, mais resta marqué à jamais.

Flèches d'Apollon

Vous projetez une flèche enflammée. Les dégâts du projectile sont de 6+ et 8 dégâts de feu. Les flèches d'Apollon touchent toujours leur cible.

Malédiction d'Apollon (3 pt d'Hubris)

Durée : permanente

Portée 100m²

Sauvegarde réussie (FD 10) : annule

Vous provoquez des épidémies qui feront progressivement des points de caractéristique. La victime perd 1 point par jour (SOMA, puis SOPHOS, puis SYMBIOSE). Ni le lanceur de sort ni ses compagnons ne sont immunisés.

Aura d'Hélios

Durée : 5 tr +

Portée : 2 m de diamètre +

Sauvegarde réussie (FD 9) : ½ DG

Une aura de flammes vous entoure, vous protégeant des attaques à distances et provoquant des brûlures extrêmes (DG18) sans prendre en compte les protections d'armure de ceux qui l'attaqueraient au corps à corps.

ANTIKA

NOM: AGATHON

POUR

ÂGE: 25 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: APOLLON
SEX: M CARRIÈRE: COMBATTANT ORIGINIAIRE DE: DELPHES
TAILLE: 1m62 MÉTIÈRE: Eclairer DESCRIPTION:
POIDS: 55 kg MAIN DIRIGÉE: D / A / G

SOMA

LIBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 40

4

1

2

2

3

Arme tranchante 3

Arme perforante

Arme contondante

Arme

Arme Arc 6

Arme Fronde

Arme de jet

Athlétisme 1

Bouclier

Cond. Attelage

Endurance 1

Equitation

Esquive 2

Grimper

Natation

Pugilat

Souplesse

Vol à la tire

Agriculture

Alchimie

Artisanat Forge

Artisanat Charpentier

Artisanat

Epos animaux 1

Epos plantes

Epos géographie 2

Epos mythologie 2

Epos créatures fabuleuses

Epos Us & coutumes

Gestion Patrimoine

Ingénierie

Lire/écrire grec

Lire/écrire barbare

Lire/écrire Aegyptien

Médecine 5

Navigation 1

Occultisme

Pièges 1

Résistance 1

Stratégie

Survie

Théologie

Arts lyriques

Commandement

Comédie/Danse

Diplomatie

Discretion 3

Divination 1

Dressage

Evaluation

Fouille

Intimidation

Marchandage

Parler grec 1

Parler aegyptien

Parler barbare

Perception 2

Persuasion

Pistage 2

Politique

Séduction

Sensibilité 2

Vigilance 3

Réseau 3

AVANTAGES: Demi-dieu, Intuitif

DEFAUTS:

Persécution divine (Héphaïstos)

Défiguré (brûlé du côté droit de l'épaule à la mâchoire)

POUVOIRS:

Flèches d'Apollon

Malédiction d'Apollon (3pts d'Ubris)

Aura d'Hélios

OR: 48 OF

EQUIPEMENTS:

Arc Turquois (DG6)

Poignard (DG3)

Plastron d'écaillés (5PA)

Bracelet de force en cuir (1PA)

Jambière de cuir (1PA)

Historique :

Les cornes qui ont poussé sur votre front montrent votre ascendance, et 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 quelques histoires sur la façon dont vous avez acquis votre navire alors que vous n'étiez qu'esclave, mais ces histoires, loin de vous porter préjudice, 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 :

Durée : 1 tr+ Portée : 25 m Sauvegarde réussie (FD8) : annule
Une bourrasque 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 :

Durée : 10 tr+ Portée : vue Sauvegarde réussie : na
Une zone de (100 m x 100m) +, se retrouve sous un brouillard dense à couper au couteau, avec une visibilité inférieure à 1 m.

Séisme de Poséidon (3 pts d'Hubris) :

Durée : 1 tr+ Portée : 100 m diamètre
Sauvegarde réussie (FD12) : ½ DG
Pour 3 points d'Hubris, 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: STRABON "à la voix puissante" JOUEUR

ÂGE: 45 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: POSEIDON
SEXÉ: M CARRIÈRE: Voyageur ORIGINAIRE DE: Cenchrée (Corinthie)
TAILLE: 1,70m MÉTIER: Kubernètes (capitaine) DESCRIPTION:
POIDS: 82kg MAIN DIRÉCTRICE: A / 4

SOMA

LIBRIS

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 géographique 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'écailles (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)