

ANTTIKA

LE DESTIN D'UN ROI

Écrit par Guillaume MANIER
Co-écrit par Bruno GUERIN



LE DESTIN D'UN ROI

Scénario pour *ANTIKA*

Écrit par Guillaume MANIER.

Co-écrit et mis en page par Bruno GUERIN.

Illustrations : L. Barbé, V. Bénard, S. Labrousse

Photos : B. Guérin

Ce scénario se déroule vers 1315 avant J-C, quelque temps après la mort du Minotaure par Thésée et probablement alors que Dédale et Icare, encore prisonnier du labyrinthe par ordre de Minos, s'apprêtent à fuir par la voie des airs conduisant ainsi Minos à son destin en Sicile.

Introduction

A lors qu'ils naviguent dans la tempête, le navire des PJs est pris en chasse par des pirates. Leur cargaison ne peut en aucun cas se retrouver aux mains de brigands, plutôt mourir que de la perdre. Pourtant ce déluge n'a rien de naturel, et ces pirates sont loin d'être de simples bandits. La poursuite s'engage alors, mais nos héros sont vite rattrapés par le navire adverse, plus fin et plus rapide. L'abordage, ou pire l'éperonnage, de leur nef est à craindre, car les pirates saisiront la moindre occasion pour bondir à bord, faisant étonnamment preuve d'une réelle discipline.

Mettez en scène cette course-poursuite entre les navires et le combat naval qui s'ensuit (voir p.165 du LdB).

N'hésitez pas à égrener, tout au long du combat, des indices sur la vraie nature de ces pirates : leur équipement, leur façon de combattre ensemble, la formation qu'ils adoptent, leur discipline...

Laissez volontairement les joueurs dans le flou concernant les raisons de leur présence sur ce navire et le but de leur mission. L'introduction est faite pour les plonger directement dans l'action sans leur laisser le temps de se poser de questions.

Le combat fait rage, les héros doivent mener de front deux batailles pour leur survie : repousser les pirates et maintenir le navire à flots.

Pour un expert, cette tempête n'a rien de naturelle [Jet d'Occultisme FD8] et il

semblerait bien que ce voyage soit placé sous de mauvais augures. Mais Poséidon tente-t-il de leur mettre des bâtons dans les roues ou bien au contraire de les aider ?

Néanmoins, robustes, organisés et décidés, leurs adversaires vont leur donner du fil à retordre, loin de l'idée que l'on se fait de simples pirates. Le combat est désormais bien engagé. Les éclairs zébrant le ciel et la mer se déchaînant rageusement de plus en plus, leur situation devient vraiment désespérée !

Les coques des navires s'entrechoquent, faisant dangereusement crisser et craquer le bois. Soudain, le mât vole en éclat, arraché par une bourrasque de vent phénoménale. Puis, c'est avec horreur que les combattants voient subitement surgir à tribord, une déferlante. Une de ces fameuses vagues démesurées qui s'apprête à les engloutir corps et biens. Puis le néant !



Pirates lyciens

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

Armure : Plastron de cuir (2PA)

Armes : Hache (DG 8), Épée de bronze (DG6)

Compétences :

Arme tranchante 3, Commandement 2, Épos géographique 3, Esquive 2, Intimidation 3, Pugilat 3.

Chant I –

La volonté d'un Roi

Les héros se souviennent alors des événements ayant précédés leur naufrage. Faites jouer ceci comme un flash-back, comme un moment de leur vie qui défile devant leurs yeux.

Ils sont convoqués par Tydée, le roi d'Argos. Il a une importante mission à leur confier. La mine grave, le roi leur demande d'apporter en Crète, un coffret de bois, cerclé de bronze. Tydée refuse de leur dire de quoi il s'agit et interdit à quiconque de l'ouvrir, sous peine de mort.

Le coffret mesure un peu moins d'un mètre pour seulement une trentaine de centimètre de large, et le magnifique cerclage est décoré de symboles végétaux et animaux dont, Io, la fameuse Génisse d'Héra mais également de façon plus discrète [Épos Créatures Fabuleuses FD8], une représentation stylisée de Minotaure.

Pour le service rendu à la cité, nos héros seront grassement récompensés une fois leur précieuse cargaison livrée au roi Rhadamanthe à Phaistos en Crète. Cela peut être l'occasion d'une petite scène de négociations avec le roi... Un bateau, ainsi qu'un équipage expérimenté, les attendent dans le port d'Argos pour leur faire traverser la mer Égée. Le roi leur assure une dernière fois encore, la nature vitale de cette mission pour la gloire d'Argos et, bien sûr, pour la leur également.



La Cargaison

Le coffret contient un Kopsis, ou Falcata, façonné à partir de l'une des cornes du Minotaure, créature fantastique tuée par Thésée et symbole de la disgrâce de Minos, le frère de Rhadamanthe. L'arme fut forgée, à la demande d'Héra, par Héphaïstos, trop heureux de façonner une lame à partir d'un matériau si unique.

On dit que cette épée aurait certains pouvoirs, comme celui de conférer la Force du Minotaure (Bonus de +3 en Soma) et sa Fureur (+5D d'Ubris). Il est dit aussi, que celui qui enfoncera cette lame dans le cœur de Minos mettra fin à la malédiction de la Crète et calmera la colère de Poséidon.

Confiée au soin de Tydée, le roi d'Argos désire l'appui de la Crète pour s'attaquer à Mycènes qui semble avoir des vus sur son royaume, mais Minos lui refuse son aide. Il espère qu'une fois Minos mort, Rhadamanthe sera plus enclin à répondre favorablement à sa requête.

Rhadamanthe quand à lui désire s'en emparer pour ramener la prospérité sur son île et mettre fin à la malédiction de Minos. Tout comme son frère, Rhadamanthe est un roi juste et bon. Il ne désire pas assassiner Minos par soif de pouvoir, mais seulement pour sauver la Crète qui subit fréquemment, ce qu'il croit être les excès de colère de Poséidon (tempêtes et tremblements de terre).

Chant II – Naufragés

Les personnages se réveillent sur une plage sablonneuse, sonnés et légèrement blessés, avec le goût âcre de l'eau salée en bouche. Un peu hébétés, ils découvrent autour d'eux les corps sans vie de leur équipage et les débris de leur navire, ainsi que les cadavres de quelques pirates.

En faisant le tour de la plage, ils s'aperçoivent qu'une bonne partie de leur équipement a disparu en mer, mais pire encore, le coffret de Tydée a disparu.



Examinant l'éstran, sous un soleil de plomb et une chaleur étouffante, plusieurs choses se dévoilent à eux. Les pirates, ou plutôt leurs cadavres, les laissent dubitatifs. Ces hommes sont bien bâtis, mais leur peau n'est pas bronzée et tannée par le soleil et le sel, comme celle des marins. Il s'agit en effet de soldats lyciens, envoyés par Sarpédon, pour récupérer le fameux Kopsis. Plus étrange encore, ils sont habillés du même vêtement et certains ont des épées de bronze de bonne facture, mais surtout, tous ne semblent pas être morts par noyade mais suite à des blessures récentes faites à l'arme blanche.

Un héros, à l'œil averti, peut ainsi découvrir des traces étranges, de sabots de chevaux ou de taureaux, d'une taille impressionnante qui longent un instant la plage, avant de s'enfoncer dans les frondaisons d'une forêt de pins. D'après les traces de pas, des hommes semblent les suivre [Pistage FD10]. Enfin, il croise un sentier, qui semble mener vers l'intérieur des terres, mais il est difficile de savoir si un village ou une cité est proche.

À partir de ce moment, différents choix s'offrent aux Héros :

- suivre les traces s'enfonçant dans la forêt, rencontrer les Bucentaures et découvrir ce qu'il y a dans cet étrange coffret.
- retrouver les « pirates » survivants et les faire parler.
- remonter le sentier, rejoindre la cité de Knossos et le palais de Minos.
- ou poursuivre pour tenter de rejoindre Phaistos et prévenir Rhadamanthe de la perte de ce qu'il convoite.

Les Forces en présence

- **Minos** n'est pas le grand méchant de l'histoire. C'est un roi bon est juste, qui a péché par orgueil en refusant de sacrifier le taureau offert par Poséidon et qui depuis lors essaie de se racheter auprès de son peuple. Il a eu vent d'un échange entre Rhadamanthe et Tydée, et sait que des émissaires sont en route pour rencontrer son frère. Ayant eut dernièrement des relations houleuses avec Rhadamanthe, qui n'est autre que son vassal, il se méfie et

tente de découvrir les raisons de la venue des messagers de Tydée. Il connaît et a peur des pouvoirs du Kopsis, craignant tout autant pour sa vie que pour celle de son dernier fils, Glaucos, depuis que les Athéniens ont assassiné son fils aîné, Androgée, pour avoir gagné toutes les épreuves des Panathénées, conduisant Minos à réclamer un tribut pour le Minotaure, et la mort de Deucalion par Thésée.

- **Sarpédon** est le troisième fils adoptifs d'Astérion et le frère de Minos et de Rhadamanthe. Spolié de la succession au trône par ses frères, il s'est exilé en Cilicie et s'est forgé un royaume en Lycie. Il souhaite désormais récupérer l'Épée Maudite pour tuer Minos et reprendre ce qui lui est dû.

- **Les Bucentaures** : Ces êtres, mi-homme mi-taureau, vouent un culte au Minotaure et veulent récupérer le Kopsis qu'ils considèrent comme une relique sacrée. Ils ne sont pas forcément agressifs, mais feront tout pour récupérer ce qu'ils considèrent comme leur bien. Ils sont peu nombreux mais puissants et déterminés. C'est Poséidon qui, de façon détournée, les conduit vers la plage afin de s'emparer du coffret.



- **Poséidon** ne voit pas d'un bon œil qu'Héra se mêle des affaires de la Crète et donc de ses affaires. Il s'avère que les trois fils d'Astérion ne sont que ses fils adoptifs.

Minos, Rhadamanthe et Sarpédon sont en réalité les enfants de Zeus et d'Europe, ce qui en fait les cibles parfaites pour subir la jalousie et le courroux d'Héra. Poséidon, ce grand susceptible, ne décolère pas et ne tient pas à ce que la Crète soit libérée de sa malédiction (sécheresse, famine, tremblements de terre), mais il ne souhaite pas voir Minos mourir, ce dernier étant après tout un bon roi qui le vénère malgré tout beaucoup.

Chant III – Le Culte du Taureau

La piste mène les Héros vers l'ouest, s'enfonçant toujours plus profondément dans les terres et les plateaux d'altitude. Il n'y a aucune difficulté pour suivre les traces sur le sol poussiéreux, et celles-ci rejoignent très vite un sentier, formé au fil des ans par le passage de la faune locale.

En prêtant une attention particulière à son environnement [Perception FD10], il est possible de remarquer quelques traces de sang par-ci par-là, mais également des traces, très légères, de sandales. Il s'agit de quelques pirates survivants qui précèdent les personnages sur la trace des bucentaures.

Petit à petit, le décor change : la forêt devient clairsemé, et le chemin monte et serpente entre des pitons rocheux, jusqu'à conduire à une caverne dominant le reste du paysage.

Ici sur ce promontoire, les bruits de la nature ont disparu. Une forte odeur musquée de bétail flotte même lourdement dans l'air. À partir d'ici, les traces des pirates font demi-tour et s'enfoncent à nouveau dans la forêt avec la possibilité de tomber sur les personnages.

Les bucentaures ont élu domicile dans ces cavernes. Ce sont de féroces guerriers à la stature impressionnante. Méfiants, ils passeront à l'attaque au moindre signe de malveillance, mais ne sont pas fermés à toute discussion. Les corps de deux pirates devant la grotte montrent leur habileté au combat.

Peu équipé, s'attaquer à ces créatures de manière frontale est une très mauvaise

idée, qui, certes peu nombreux, restent des adversaires très coriaces.

Bucentaure

SOMA 6 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

UBRIS 3 ARISTEIA 2 PV 60

Armure : Plastron de cuir (2PA)

Armes : Hache à deux mains (DG 12), Ruade (DG 8)

Charge (DG6) : si réussi perte de 2D d'actions pour son adversaire lors de son prochain lancé.

Compétences :

Armes naturelle 3, Arme tranchante 2, Athlétisme 4, Esquive 2, Pistage 4, Stratégie 1, Vigilance 2.

Bucentaure (Prêtre du Minotaure)

SOMA 6 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

UBRIS 3 ARISTEIA 2 PV 60

Armure : Plastron de cuir (2PA)

Armes : Corne (DG 3), Ruade (DG 8)

Charge (DG6) : si réussi perte de 2D d'actions pour son adversaire lors de son prochain lancé.

Particularités :

En tant que prêtre d'Astérion, le Minotaure, il dispose des pouvoirs de Poséidon et de deux grandes cornes.

Compétences :

Armes naturelle 3, Arme tranchante 2, Athlétisme 4, Esquive 2, Pistage 4, Stratégie 1, Théologie 2, Vigilance 2.

Après avoir séjourné à Knossos ou Phaistos et obtenu l'appui de Minos ou de Rhadamanthe, le combat deviendra plus équitable, mais se terminera dans un bain de sang.



Il est tout à fait possible d'envisager de négocier avec eux ou de s'introduire discrètement dans la caverne.

Le Sanctuaire de Minotaure



Les bucentaures vouent un culte au Minotaure déifié et ont fait de cette grotte son Sanctuaire, en creusant les parois et en les décorant de scènes retraçant son meurtre par ce misérable athénien de Thésée. L'espace intérieur est bien plus grand que ne le laisse présager l'entrée, une fois passé un couloir en pente douce.

Le Sanctuaire en lui-même est une grande salle assez haute de plafond. Différentes galeries en partent pour se perdre dans la roche formant un semblant de labyrinthe. Au centre, dans le saint des saints, repose sur un autel imposant à la vue de tous, le crâne du Minotaure, amputé de sa corne gauche.

À sa place, se trouve le coffret volé de Tydée. Celui-ci est ouvert, dévoilant un magnifique Kopsis finement ouvragé, dont le pommeau recourbé représente un Taureau [Épos des créatures fabuleuses FD 6]. Il s'agit de l'Épée du Taureau, artefact puissant devant mettre fin à la colère de Poséidon. Bien évidemment, les bucentaures ne laisseront pas un vol impuni...



La piste des pirates

Devant la grotte, les traces des pirates sont encore assez fraîches pour que les personnages décident de remonter cette piste, et finalement

découvrir que les pirates font une halte plus loin dans la forêt pour se reposer et réfléchir à la situation et à la suite de leurs actions.

Ils sont d'un nombre égal aux Héros. Un des leurs est parti depuis longtemps maintenant pour prévenir Sarpédon, qui attend à quelques kilomètres à l'est de Knossos avec pas moins de 200 hommes.

À leur accent d'Asie Mineure, les pirates sont donc bien des guerriers lyciens entraînés qui, après la mort de nombre de leur camarade, cherchent d'abord à survivre si tout ne se passe pas comme ils l'ont prévu.

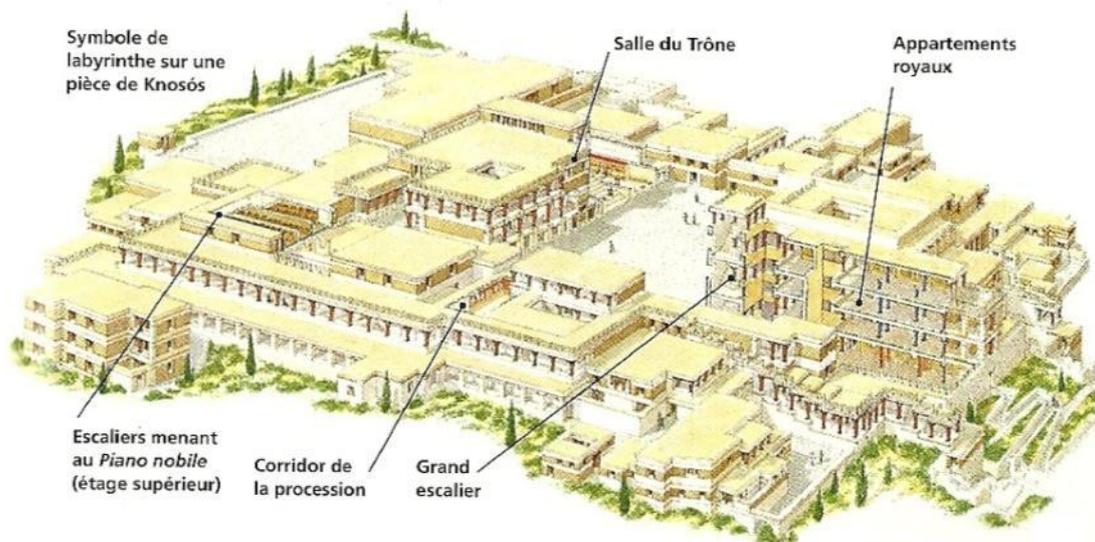


Les soudoyer ou les intimider peut permettre de leur délier la langue et apprendre d'eux les éléments suivants :

- Ce sont des soldats venus de Lycie sous les ordres de Sarpédon, le frère exilé de Minos et de Rhadamanthe.
- Leurs ordres étaient de mettre la main sur le coffret et de rapporter le Kopsis du Minotaure à leur maître.
- Ils savent que l'arme a certains pouvoirs, et pensent que Sarpédon veut s'en servir pour reprendre son trône.

Si les Héros ne remontent pas cette piste, les Lyciens viendront à eux, une fois que les PJs auront mis la main sur le fameux coffret. Ils tendront alors une embuscade aux Héros ou les attaqueront de nuit au moment propice. Quoi qu'il en soit, vaincus ils passeront à table comme indiqué ci-dessus.

Chant IV – Knossos ou Phaistos



➤ Knossos

Remontant le sentier, les héros découvrent un petit village, où ils seront accueillis peu chaleureusement par ces insulaires au caractère aussi rude et austère que leur pays. Toutefois les villageois leur indiquent qu'ils se trouvent sur la côte d'Iraklion, non loin de Knossos.

Aux abords de la ville, ils sont arrêtés par la garde du roi, qui leur demande de les suivre au palais où les attend le roi Minos. Les gardes ne sont pas menaçants et même presque amicaux, mais ils ne prendront pas un « non » pour une réponse.

Traversant la cité, nos Héros seront peut-être étonnés de voir la ville si vivante et pleine d'activité. Malgré la chaleur étouffante les rues sont bondées. On y voit des marchands, des marins de diverses nationalités côtoyer les insulaires.

Arrivé au palais, ils sont accueillis par Minos lui-même. Plus chaleureux que ses concitoyens, ils invitent les Héros en son palais et leur présente son fils Glaucos, et la désormais bien trop connue, Pasiphaé, sa femme.

Minos est un hôte sympathique, il connaît les héros de noms et leur offre son hospitalité avec un réel plaisir. Un banquet est organisé le soir même en leur honneur. Après des jeux taurokathapsiques, les taureaux sont

sacrifiés à Poséidon devant sa statue de bronze monumentale et la fête commence.

C'est l'occasion pour nos Héros de discuter avec les convives. Des ambassadeurs grecs, égyptiens et hittites ont été conviés, tout comme de riches marchands et de puissants citoyens de l'île. Il s'avère que Knossos est une cité prospère malgré les sécheresses ou la maladie. Le roi a su mettre en avant le savoir faire de son peuple et a développé le commerce avec l'Égypte et Ugarit (Syrie). Knossos fait commerce de tout ce qu'elle produit, surtout des objets de luxe, contre tout ce dont elle a besoin. Cela fait de la Crète un carrefour commercial important.

Selon les dire des invités, Minos travaille toujours au bien-être de son peuple. C'est un homme rongé par la culpabilité qui ne se pardonne pas ses erreurs passés, mais c'est sans doute ce qui en fait un bon roi. Interrogé sur Sarpédon, les invités sont moins flatteurs... c'est un homme violent et envieux, quant à Rhadamanthe, c'est un homme bon, mais son royaume, au sud de l'île, a été plus durement touché par la maladie qui a décimée sa famille. Ainsi sa femme et ses deux filles sont mortes un an plus tôt.

Glaucos

Glaucos est mort, enfant, noyé dans une jarre de miel en suivant une souris. Il ne



doit la vie qu'au devin Polyidos qui retrouva le corps et fut contraint par Minos de rester enfermé dans les réserves jusqu'au retour à la vie de Glaucos. C'est grâce à un serpent tenant trois brins d'herbes que Glaucos revint à la vie, mais resta chétif. Polyidos quant à lui fut libéré mais Minos, à la demande de Pasiphaé, lui demanda de lui cracher dans la bouche et le devin oublia toute velléité de vengeance.

Glaucos est désormais un jeune homme discret, qui sait qu'il deviendra roi après son père. Il ne se mêle pas à la foule des invités et reste un peu à l'écart avec un petit groupe d'amis. Depuis l'assassinat de ses frère Androgée et Deucalion, et sa noyade enfant dans une jarre de miel, un garde n'est jamais très loin pour veiller sur lui. Il discutera avec bonheur avec les personnages pour peu qu'ils lui racontent le monde au-delà de l'île.

Plutôt jovial lorsqu'il est loin de la foule, le jeune homme ne cache pas sa joie de rencontrer de véritables demi-dieux ! Même si bien sûr son père est lui-même un fils de Zeus, le jeune homme n'a jamais hérité de la vigueur et de la résistance de son divin grand père, et des années de maladie étant enfant l'ont beaucoup fragilisée.

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

Armure : aucune

Armes : Glaive au pommeau d'or (DG 4)

Compétences :

Arme tranchante 3, Athlétisme 1, Bouclier 2, Diplomatie 2, Épos Us & Coutumes 2, Lire/écrire grec 2, Politique 2, Résistance 1, Sensibilité 3.

Pasiphaé

Pasiphaé, sœur de Circé et fille d'Hélios, est toujours une très belle femme. Pas vraiment timide, elle sera contente de pouvoir discuter avec de nouvelles têtes. Elle aura toujours un regard en coin pour son fils qu'elle maternelle, et parlera de son mari avec un peu de tristesse et de honte dans la voix.

Mais c'est une hôte fort sympathique qui pourra guider et présenter les héros aux différents invités. Elle se sent en partie responsable de la honte et de la malédiction de son roi, dont elle est clairement toujours

amoureuse malgré les années passés. Leur couple existe déjà depuis plusieurs générations humaines, mais c'est l'apanage des demi-dieux, et sa faiblesse pour le taureau de Poséidon lui semble venir d'une autre vie.

SOMA 3 SOPHOS 4 SYMBIOSE 4
ARISTEIA 2 UBRIS 2 PV 30

Armure : aucune

Armes : Dague en argent (DG 3)

Particularités :

Elle est capable de lancer des malédictions qui s'accomplissent, à l'image de celle lancée à son mari (Sauvegarde FD18) ainsi que des sorts souvent détournés en leur opposé, Sortilèges étendus.

Sorts habituels :

Malédiction de Circé, Aveuglement d'Hélios, Baiser de jalousie, Regard de Méduse, Folie de Dionysos, Inspiration d'Éros et son contraire

Compétences :

Arme tranchante 3, Alchimie 9, Arts lyriques 6, Comédie/danse 4, Discrétion 6, Épos des plantes 6, Esquive 5, Lire/écrire (Grec) 4, Médecine 5, Occultisme 7, Séduction 5.

Egheron

Riche citoyen de Knossos, Egheron fait office de contact et d'espion pour le roi Rhadamanthe. Il s'entretiendra avec nos Héros et transmettra les informations récoltées à son roi.

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

Armure : aucune

Armes : aucune

Compétences :

Arme tranchante 3, Athlétisme 3, Diplomatie 2, Discrétion 4, Évaluation 3, Persuasion 3, Politique 2, Résistance 2, Vigilance 2.

Plus tard dans la soirée, le roi Minos les fera convier dans un salon privé. Il souhaite s'enquérir de la raison de leur venue. Il ne sera jamais hostile ni menaçant, car c'est un fin politicien qui préfère la discussion et la négociation plutôt que la violence. Néanmoins son attitude changera et deviendra plus intimidante si les héros font mention de Rhadamanthe ou du coffret qu'ils doivent lui remettre.



Son regard deviendra alors dur et triste, car ses espions avaient donc bel et bien raison. Son frère, Rhadamanthe, souhaite mettre fin à la malédiction en le tuant. Soudain très las, il demande à ce que les personnages lui remettent le coffret et l'épée, en leur expliquant le vrai but de leur mission, ainsi que l'histoire du coffret et de son contenu. Dès lors, les personnages connaîtront les tenants et les aboutissants qui leur permettront de faire un choix en connaissance de causes.

S'ils ne l'ont pas, Minos s'inquiète où il pourra la trouver. S'ils refusent de la lui donner, le roi les fait alors jeter dans le labyrinthe et s'empare de l'épée s'ils l'ont.

L'Évasion du Labyrinthe

En s'enfonçant dans celui-ci, les personnages vont rapidement se perdre jusqu'au moment où des rugissements se font entendre. L'engeance du minotaure serait-elle encore présente ? Et comment la combattre puisqu'ils n'ont plus d'armes ?

En réalité, c'est Dédale et son fils, Icare, qui tentent de faire peur et d'éloigner les intrus, ne sachant à qui ils ont à faire. Après ce quiproquo et avoir fait connaissance, Dédale les conduira au travers du Labyrinthe, jusqu'à rejoindre son atelier. Là, il leur donne des instructions pour finir sa dernière invention.



Les personnages doivent alors coller des plumes avec de la cire sur une structure en bois. Puis, le père et le fils emmènent nos héros au sein des cavernes jusqu'à une plateforme surplombant la mer, à flanc de falaise. Là, ils leur enjoignent de s'équiper de leur drôle de machine afin de fuir la prison de Minos. Icare et son père se jettent alors dans le vide, et quelle n'est pas la surprise des personnages, lorsqu'ils les voient tous deux prendre de l'altitude et s'éloigner en mer.

Il ne reste plus aux héros qu'à faire la même chose, et tenter leur baptême de l'air [Ingénierie FD 12]. Il y a un appareil pour deux.

➤ Phaistos

Prenant la route de Phaistos, que des villageois auront pu leur indiquer, nos Héros arrivent rapidement en vue de la cité. Phaistos semble être touchée plus durement par la sécheresse. Les rues sont presque vides et, ici et là, on peut remarquer des maisons abandonnées. La vie reprend néanmoins dans la soirée, les gens reprenant possession des rues à la faveur de la fraîcheur nocturne.

Rhadamanthe reçoit les émissaires de Tydée dans son palais, moins fastueux que celui de Knossos, mais le roi est tout aussi chaleureux que son frère. Il est néanmoins anxieux et cherche à savoir où est le cadeau du roi d'Argos.

Encore une fois, la suite dépendra des choix des personnages. Néanmoins, à Phaistos, ils en apprendront un peu plus sur Rhadamanthe et sur la raison de leur présence ici.

Rhadamanthe ne leur ment pas et ne cache rien de ses buts et de ses raisons, ni de l'implication de Tydée. C'est la mort de sa femme et ses filles, lors de l'épidémie de l'année précédente qui l'ont décidé à mettre fin à la malédiction. En tentant de convaincre les Héros, il tente de se convaincre lui-même du bien-fondé de sa démarche. Il aurait préféré trouver un autre moyen mais c'est le seul. Il cherche l'assentiment des PJs pour se dégager un peu de sa propre culpabilité.

Pendant ce temps là...

Sarpédon a réussi à débarquer avec une troupe de 200 hommes dans une crique sur la côte à quelques lieux de Knossos. Il attend le retour de ses hommes avec le Kopsis pour pouvoir se mettre en marche vers la cité, et en finir avec son frère tout en espérant ainsi devenir le sauveur de la Crète et prendre le pouvoir. Sa déconvenue est grande quand un seul de ses hommes revient et de surcroît sans l'épée. Il se met en route immédiatement et s'installe discrètement près de la ville.

Si les joueurs sont en possession de l'arme à Knossos, ils feront la rencontre de Taita, un marchand égyptien fort sympathique, mais ce dernier est un espion de Sarpédon qui livrera dès le lendemain les informations adéquates à son maître.

Si l'Épée du Taureau est toujours aux mains des bucentaures, lui et ses hommes tenteront de s'en emparer. Il est fort à parier que Minos et Rhadamanthe auront la même idée et les trois frères se retrouveront tous au même endroit...



Rhadamanthe n'est pas resté inactif. Ne voyant pas arriver les émissaires de Tydée, il a envoyé ses hommes à leur rencontre sur la route de Knossos. Suivant les faits et gestes des héros, ces derniers pourront compter sur ces hommes comme renfort ou comme messager.

Phaistos n'est qu'à une trentaine de kilomètres de Knossos, derrière la montagne, le voyage est donc envisageable en une journée à marche forcée. Il n'est pas impossible que Rhadamanthe soit lui-même présent à un moment clé.

Chant V - Dénouements...

Les Héros décideront-ils de rejoindre Rhadamanthe, de lui remettre l'épée et le laisser prendre la vie de son frère pour sauver la Crète ?

Rhadamanthe

SOMA 4 SOPHOS 5 SYMBIOSE 4
ARISTEIA 3 UBRIS 2 PV 40

Armure :

Ceinture de cuir (2PA), Jambières de cuir (1PA), Bracelet de force en bronze (3PA)

Armes : Glaive (DG 5)

Particularité :

Protégé par Zeus, en tant que roi, il a une autorité naturelle qui lui donne un bonus de +3 à toutes ses compétences de Symbiose.

Compétences :

Arme tranchante 4, Arme de jet 4, Bouclier 2, Dressage 4, Esquive 1, Gestion de patrimoine 5, Marchandage 5, Navigation 5.

Préféreront-ils laisser l'arme à la garde de Minos et ainsi sauver la vie de ce roi juste et bon avec son peuple ou peut être simplement la rendre aux Bucentaures ?

Minos

SOMA 4 SOPHOS 6 SYMBIOSE 4
ARISTEIA 3 UBRIS 2 PV 40

Armure : Cuirasse de cuir (6 PA), Cnémides de cuir (2 PA)

Armes : Harpè (DG 5)

Compétences :

Arme tranchante 3, Bouclier 2, Diplomatie 6, Dressage 4, Épos des créatures fabuleuses 3, Esquive 3, Gestion de patrimoine 3, Intimidation 4, Marchandage 4, Navigation 3, Persuasion 6, Théologie 3.

Bien sûr, Sarpédon ne l'entendra pas de cette oreille et c'est en force qu'il viendra réclamer ses droits. Accompagné de ses Lyciens (un peu plus de 200), il va s'infiltrer dans la ville (que ce soit Phaistos ou Knossos, suivant le choix des Héros) et tuer Minos, voire Rhadamanthe s'il se trouve en travers de son chemin.

Sarpédon

SOMA 5 SOPHOS 4 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 3 UBRIS 3 PV 50

Armure :

Cuirasse de bronze (10 PA), Cnémides de bronze (3PA), Bracelet de force en bronze (3PA)

Armes :

2 Glaives (DG 4+1), Lance hoplite (DG 6)

Particularité : Protégé par Zeus, double les dommages de base de l'arme lorsqu'il utilise deux armes.

Compétences :

Arme tranchante 6, Arme perforante 5, Arme de jet 5, Commandement 6, Conduite d'attelage 6, Dressage 5, Esquive 3, Gestion de patrimoine 3, Navigation 3, Stratégie 4.

Cette fin de scénario doit marquer l'apothéose épique de cette aventure, avec une bataille d'une dimension légendaire que ce soit à Knossos, Phaistos ou encore devant l'autel des Bucentaures.

Les différentes forces en présence se retrouveront dans un ultime combat pour décider du destin de la Crète... et au milieu de tout cela, nos Héros.

Le sort de la Crète est entre les mains des Héros ! Les Héros peuvent ainsi par leurs actions décider de qui restera ou succédera à Minos sur le trône. S'ils tuent eux-mêmes le roi, changeant ainsi sa destinée, ils peuvent également prétendre au trône mais ses deux frères risquent de ne pas voir les choses ainsi.

Quel que soit leur choix, cela ne change rien au fait que Sarpédon en profitera pour tenter de prendre le pouvoir, que Rhadamanthe s'interposera et que Poséidon se fera entendre ! C'est ainsi au cœur de ce chaos que Poséidon tapera du poing. Animant une gigantesque statue de bronze, il tente de mettre à bas les émissaires protégés d'Héra (les héros) pour donner une leçon à sa sœur et rappeler à tous que la Crète lui appartient et que lui seul décidera de son destin.

Statue de Bronze

SOMA 7 SOPHOS 2 SYMBIOSE 1
PV 70

Armure : Carapace d'airain (10PA)

Armes : Trident de bronze (DG 15), Poing (DG 10)

Compétences :

Arme naturelle 3, Arme perforante 2, Athlétisme 4, Esquive 2, Pistage 4, Stratégie 1, Vigilance 2.

Remarques :

Zeus n'interviendra pas dans ce conflit de fratrie et laisse Poséidon s'interposer entre sa progéniture et sa femme.

Cependant, aimant plus que tout ces trois fils qu'il a eus d'Europe, il empêchera que l'un d'eux ne commette l'irréparable mais donnera le trône au vainqueur.



ANTIKA

NOM: AKILEOS

JOUEUR

ÂGE: 23 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: HERMES
 SEXE: M CARRIÈRE: VOYAGEUR ORIGINAIRES DE: ARGOS (Argolide)
 TAILLE: 1m58 MÉTIÈRE: Voleur DESCRIPTION:
 POIDS: 62 kg MAIN DIRIGTRICE: / A / G

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 30

3

2

3

2

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

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

Arts lyriques
 Commandement
 Comédie/Danse
 Diplomatie
 Discrétion 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

AVANTAGES: Demi-dieu

DÉFAUTS: Fainéant, Kleptomane
Recherché

POUVOIRS: Vitesse d'Hermès

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

OR: 35 OF

ÉQUIPEMENTS:

Glaive (DG 4)
 Dague (DG 2)

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 tour +

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'ubris)

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.

Discrétion Absolue (1pt d'ubris)

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.

ANTIKA

NOM: ERITHAS

JOUEUR

ÂGE: 29 ans	RACE: Humain	DÉSCENDANT DE: ATHENA
SEX: M	CARRIÈRE: POLITICIEN	ORIGINAIRE DE: CORINTHE
TAILLÉ: 1m61	MÉTIER: Politicien	DESCRIPTION:
POIDS: 57 kg	MAIN DIRIGTRICE: D / A / G	

SOMA

SOPHOS

SYMBIOSE

PV 20

2

UBRIS

1

3

ARISTEIA

2

4

- 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

- 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 Aegyptien
- Médecine
- Navigation 1
- Occultisme 5
- Pièges
- Résistance 1
- Stratégie 2
- Survie
- Théologie

- 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

AVANTAGES: Demi-dieu, étudiant

DÉFAUTS: Marque d'Erichtonios (yeux de serpent)
Haï d'Arès

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

OR: 42 OF

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

Historique :

Fils non reconnu d'Athéna, Erithas a néanmoins hérité de sa sagesse et de sa force de volonté. Marqué par Érichtonios, Erithas a longtemps souffert de sa condition avant d'en faire une force. Aujourd'hui c'est un politicien reconnu, prêt à prendre les armes si le combat lui paraît juste ou pour le moins valable.

On dit de lui, que comme ses yeux, il a une langue de serpent : cinglante et acérée.

Langue qu'il 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 tour +

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'ubris)

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.

ANTIKA

NOM: DEUCALION

JOUEUR

AGE: 26 ans RACE: Humain DESCENDANT DE: ZEUS
 SEXE: M CARRIERE: COMBATTANT ORIGINAIRES DE: SAMOS
 TAILLE: 1m80 METIER: Mercenaire DESCRIPTION:
 POIDS: 78 kg MAIN DIRECTION: D / A / G

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 Aegyptien
 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 cœur)
 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

Fils de Zeus, on le dit aussi fort qu'Héraklès son demi-frère. Mais 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.

Foudre de Zeus

Durée : instantanée

Portée : 30m+

Sauvegarde réussie (FD9) : ½ DG

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

Colère de Zeus (3pts d'ubris)

Durée : 2 tours +

Portée : vue

Sauvegarde réussie (FD10) : ½ DG

Le ciel se couvre sur une zone de 20m 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.

ANTIKA

NOM: AGATHON

JOUEUR

ÂGE: 25 ans	RACE: Humain	DÉSCENDANT DE: APOLLON
SEX: M	CARRIÈRE: COMBATTANT	ORIGINAIRE DE: DELPHES
TAILLE: 1m62	MÉTIER: Eclaireur	DÉSCRIPTION:
POIDS: 55 kg	MAIN DIRECTRICE: D / A / 4	

SOMA

UBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

VP 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

DÉFAUTS:

Persécution divine (Héphaïstos)
Défiguré (brûlure du côté droit de l'épaule à la machoire)

POUVOIRS:

Flèches d'Apollon
Malédiction d'Apollon (3pts d'Ubris)
Aura d'Hélios

OR: 48 OF

ÉQUIPEMENTS:

Arc Turquois (DG6)
Poignard (DG3)
Plastron d'écailles (5PA)
Bracelet de force en 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 eut 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'ubris)

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 : 2m 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: 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 MÉTIÈR: 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
- Discretion
- 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
 DEVOIRS:
 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)

Historique :

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 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 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 :

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

Durée : 10 tr+ 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 :

Durée : 1tr+ Portée : 100m diamètre
 Sauvegarde réussie (FD12) : 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.