

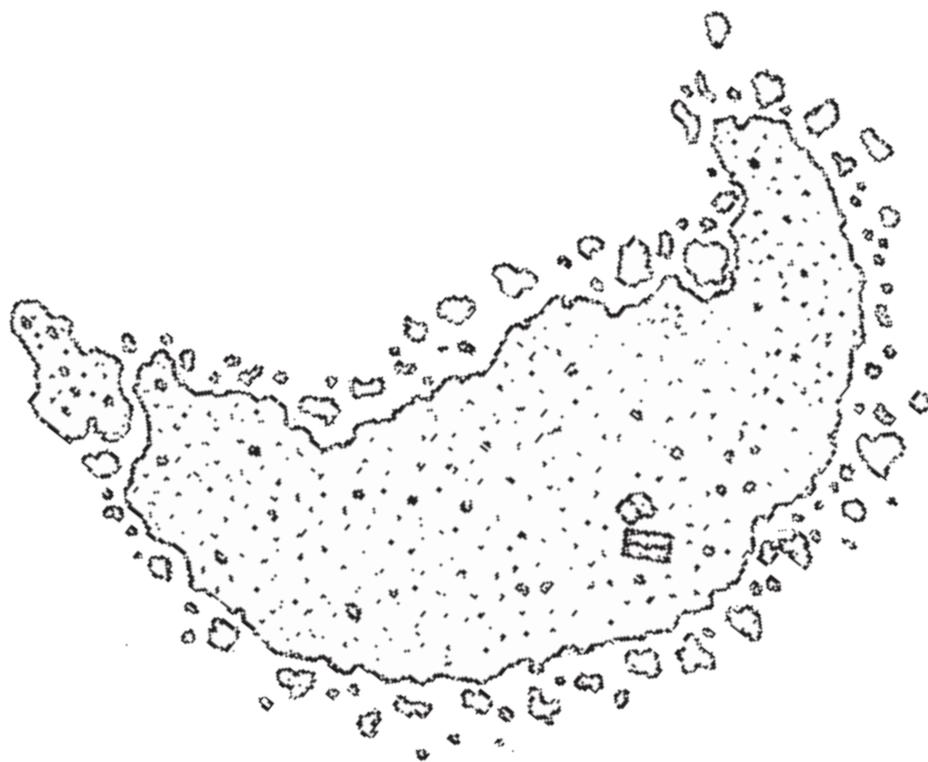


ANTTIKA

L'ENFER DE CHARON

UN SCÉNARIO D'EVHÉMÈRE D'ALLYSHANDRE

RELECTURE : BRUNO GUÉRIN



Prologue

L'histoire se déroule au minimum 38 ans après le passage d'Héraclès aux enfers. Cependant il n'y a pas de date précise, vous pouvez l'adapter à votre campagne actuelle sans souci.

L'aventure commence lorsqu'un jeune homme s'échoue sur une plage (vous pouvez la situer n'importe où en Grèce, sinon optez pour les cotes de Skyros, l'île où se situera l'aventure (Hodaphèbe) en étant proche mais cachée à la vue des mortels.

Si les joueurs le découvrent sur la plage ils peuvent lui soutirer relativement facilement les informations suivantes : Ce jeune homme se nomme Heganos et est l'un des enfants de Charon (vous aurez l'explication par la suite mais laissez douter les joueurs de cette information en insistant bien sur son côté délirant), il approche des 17 ans et semble incohérent, perdu et pris d'une peur insoutenable avant de s'effondrer de fatigue.

Débrouillez vous pour que les joueurs le sauve. Laissez les trouver la meilleure façon de procéder ce peut être amusant ! Puis qu'ils aillent l'interroger par la suite. Si vos joueurs passent à autre chose (ou s'ils ne l'ont pas découvert sur la plage) vous pouvez les faire (re)venir vers ce jeune homme en le reliant à un navire échoué, qu'ils les recherche pour lui avoir sauvé la vie ou pour leur demander de l'aider ou alors via une demande divine de la part de Corée. Il trouveront forcément une manière et une façon de le rencontrer (de nouveau).

Une fois la rencontre faite, il peut alors leur raconter son Histoire : Il est le fils de Charon, ce dernier n'étant pas au courant de son existence. Il est issu d'une maldédiction le forçant à ne quitter son île que pour aller rencontrer son père sans que ce dernier ne le reconnaisse sauf une fois effectué la traversé. Sa mère est Phanisia, il ne la voit que très rarement en général pour avertir l'enfant le plus âgé qu'il est temps de rejoindre son père, tout en amenant un bébé que les autres enfants élèveront.

Si les joueurs insistent sur l'île, ils peuvent apprendre qu'elle se nomme Hodaphèbe et qu'elle est maudite des dieux. (En réalité elle appartient à Hadès mais pour ceci ils devront réussir un jet d'épos Mythologie / Théologie FD8). L'île est recouverte de rochers étranges semblant hurler la nuit (ils sont en fait des âmes maudites par Hadès, l'île étant un terrain de jeu et de punition pour ses serviteurs, mais l'information ne sera découverte qu'après une dure recherche, a vous de juger comment ils se procure l'information selon leur avancement : FD12). L'île est entourée de rochers mortels et le peu de navires ayant pu l'apercevoir se sont échoués dessus ne laissant aucun survivant. C'est cependant un terrain de jeu pour les enfants qui ont pu se construire une grande «maison» dénichants du mobilier de bonne qualité en fouillant les cales des navires. Heganos peut leur proposer quelques trésors si les joueurs ne semblent pas être intéressé pour les aider par la suite. Il y a de nombreuses armes, métaux précieux (Argent, or..) ou quelques vins selon l'intérêt potentiel des PJ (il faut savoir les amadouer et le jeune homme n'est pas le dernier des imbéciles ;))

Concernant la mère, à part le fait qu'elle ne vienne qu'une fois l'an, ils ne peuvent en apprendre guère plus, les enfants étant voués à eux-mêmes ils trouvent cependant tous les matins un sac rempli d'aliments (fruits, légumes, viande, poissons,..) devant la porte de leur cabane sans jamais avoir pu découvrir comment il est arrivé là. Sa description est floue : Belle, peau très pâle et blanche, cheveux d'or, yeux oranges, grande et mince, elle ne leur à jamais parlé (Et pour cause, elle n'est qu'une métamorphose d'une créature que vous verrez par la suite : l'Enémèse Mais ça ne le dites surtout pas aux joueurs c'est un peu le dénouement de l'intrigue ;))

Concernant l'arrivée du jeune homme «sur la plage», Il explique aux PJ (s'ils lui posent la question bien évidemment !) qu'il n'a pas envie de se sacrifier pour un père et une mère qu'il ne connaît pas et que ses frères et soeurs ont besoin de lui. Il a donc construit un radeau de fortune et profité d'une acalmie pour s'enfuir de l'île étant rapidement rattrapé par la tempête...

L'histoire : L'Enfer de Charon

(à lire en priorité avant la soirée jeu ;)

Mise en situation : Héraclès, lorsqu'il descendit vivant aux Enfers, n'ayant pas de quoi payer son passage, usa alors de la force sur Charon en le frappant avec sa massue. Ce dernier l'ayant malgré lui laissé passer par deux fois fût alors sévèrement puni. On retiendra qu'il fût enchaîné à un pieu ou mis en prison, mais le châtement fût pour lui bien plus terrible...

Lorsqu'il fût puni, il fût tout d'abord maintenue sous l'eau par une créature : l'Enémèse jusqu'à ce qu'il perde conscience. Sorti de son sommeil (il se noya, mais étant immortel ce fut pour lui une sorte de coma de courte durée) il se retrouva alors enchaîné à un pieu taillé dans l'os d'un géant par un fil fait de cheveux tressés (détails de l'artefact en fin de dossier). Il était alors au grand jour, sur la terre des mortels (du moins l'a-t-il supposé) sur ce qui, d'après les vents, les sons de vagues venant mourir sur les rochers, les oiseaux et sa vision limitée, était semble-t-il une île.

Le second jour, alors que le soleil brillait puissamment et lui brûlait le visage, une jeune femme, d'une beauté incroyable, les yeux bandés, le visage d'une grande tendresse et des cheveux de feu vint lui porter une petite coupelle d'eau fraîche et quelques victuailles dans une assiette en bois de cèdre. Les 100 premiers jours elle ne dit rien, mais inlassablement venait lui porter une coupole d'eau fraîche et une assiette de nourriture. Ces 100 premiers jours, Charon attendait la venue de cette inconnue, guettant le moindre bruit, le moindre mouvement. Le 101ème jour, elle ne vint pas, ce qui inquiéta Charon, lui qui ne s'inquiétait pour personne.



Finalement le lendemain, elle revint, avec sa coupole, son assiette et un long couteau incurvé taillé dans un os, la lame recouverte d'argent, sûrement trempée dans le métal en état liquide. Son corps était recouvert de griffures, d'hématomes, de lésions, ses beaux cheveux ébouriffés et son bandeau, tâché de sang. Elle ouvrit la bouche et dit d'une voix idyllique les mots suivants : « Durant 100 jours tu m'a respectée, tu as respecté mon silence, durant 100 jours j'ai parcourue Hodaphèbe (l'île) jusqu'ici pour venir, selon le désir des dieux, te sustenter. Hier, j'ai demandée à ton bourreau si tu pouvais être relâché car l'île en elle-même est une prison dont on ne peut sortir. Il accepta à une condition, que je récupère la lame de Baldas aux mains de l'Enémèse à qui il l'avait confié, seule arme capable de couper ces cheveux tressés, provenant de la chevelure de Corée (Perséphone). Je me suis alors battue pour toi, battue pour récupérer la lame de Baldas et usant de ruse, je l'eusse récupérée, me voici donc près de toi, prête à te libérer. Je ne te demanderais qu'une chose, de respecter mon silence quand je te l'ordonne et ne pas chercher à savoir ce que je fais ni où je vais la nuit tombée » et sur ces mots elle se tut, coupant les cheveux entravant Charon, le libérant alors de ses liens.

Le trajet semblait interminable, un sol rocailleux où rien ne semblait pousser si ce n'est d'étranges et nombreux rochers, surgissant du sol, un air sec et brûlant et en guise d'accueil quelques volatiles charognards guettant un repas potentiel. Ils arrivèrent alors à une petite mesure posée à flanc d'une grosse roche. Dans ce dernier, une grotte fermée par une grille, donnait l'impression de mener vers les entrailles de la terre. L'endroit était rudimentaire, un petit foyer ou s'éteignait quelques braises ayant fait leur office en réchauffant une écuelle d'eau, deux paillasses de foin en guide de couche et une ouverture mal taillée et recouverte d'un tissu rapiécé dans le mur à l'opposé de la porte semblant être faite à partir de planches cassées.



Les journées passèrent, tous les matins, Phansia, car tel était son nom, le réveillait au levé du jour et tous les soirs, elle disparaissait au couché du soleil. Avec le temps une amitié étrange naquit, bien que d'un caractère bien trempé Charon se laissa aller à raconter son histoire, les gens qu'il avait fait traverser, sa mésaventure avec Héraclès qui l'amena ici. Il ne s'était jamais ouvert à qui que ce soit, car cela ne servait à rien puisqu'il était voué à ne jamais quitter sa barque. Maintenant que ce n'était plus le cas, il commençait à apprécier cette nouvelle captivité qui lui apportait plus de liberté qu'il n'en a jamais eu. Pour une fois dans sa vie, il appréciait quelqu'un, pour une fois il éprouvait du plaisir à parler. Puis, naturellement, de cette connivence naquit l'amour. Un amour pur, fait de confidences, d'attentions. Ce qui nous amena la veille du premier anniversaire de sa captivité, cette journée là avait été, comme chaque jour, différente des autres. Leurs discussions les avait amené à dépasser l'heure du Départ quotidien de Phansia. Cette dernière paniquée lui demanda alors de fermer les yeux et de ne jamais les ouvrir avant le lever du jour, les lui banda avec un morceau de tissus volé aux rideaux et lui servit à boire un étrange breuvage au goût de miel et d'épices. Charon, buvant activement le breuvage sous l'empressement de son amie, se sentit alors étrangement bien, déchargé de toute pression, de toute nervosité et rancœur. Se blottissant contre lui, cette nuit là, les deux amis devinrent amants, le nocher des Enfers connaissant pour la première fois l'amour charnel.

Il avait le goût du miel et des épices, le goût d'un renouveau, le goût du ciel lui qui venait du plus profond de la terre. Se réveillant en sursaut s'attendant à voir près de lui celle qu'il venait d'aimer, il ne trouva alors qu'une rame vermoulue, de l'eau croupie et du tissu moisi. Il se trouvait dans sa barque. Après avoir connu la liberté, lui qui ne le fût jamais, il allait à présent pouvoir la regretter, lui qui n'avait pas d'attache, il venait de la perdre. Il passera l'éternité à regretter un instant, cruel châtement.

Depuis lors, fou de rage, il ne fût jamais aussi méchant, jamais aussi tyrannique, tapant, crachant, injuriant. Cela aurait pu être un châtement suffisant si les dieux n'avaient coutume de punir bien au-delà du tort commis. 17 années jour pour jour après cette aventure, alors qu'il vaquait à sa tâche éternelle, Charon fit passer une âme différente des autres, ses yeux, ses cheveux, cette silhouette, tout lui rappela celle qu'il avait laissé malgré lui. Ce ne fût que lorsqu'il la déposa de l'autre côté du Styx qu'il comprit que, c'était son enfant, un être de sa chair qu'il n'a jamais connu vivant et qu'il venait de déposer lui-même au-delà de la vie. Il ressentit alors une douleur atroce, indicible, quelque chose qu'il n'avait jamais vécu avant cela, une douleur si forte qu'il sombra au fond de sa barque et perdit connaissance.

À son réveil, ne sachant combien de temps il venait de passer là, inconscient, un étrange goût en bouche le surpris, un mélange de miel et d'épices... depuis lors, tous les ans, à l'anniversaire de cette date, il sombre de tristesse, inanimé, au fond de sa barque si bien que 17 années plus tard, jour pour jour et tous les ans après cela, il transporte son enfant sans s'en rendre compte avant de le faire descendre, puis s'effondre de tristesse et se réveille le goût du miel et des épices en bouche, un sentiment de haine, d'injustice et de fatalité, le rendant jour en jour plus triste et intrinsèque envers ses passagers.



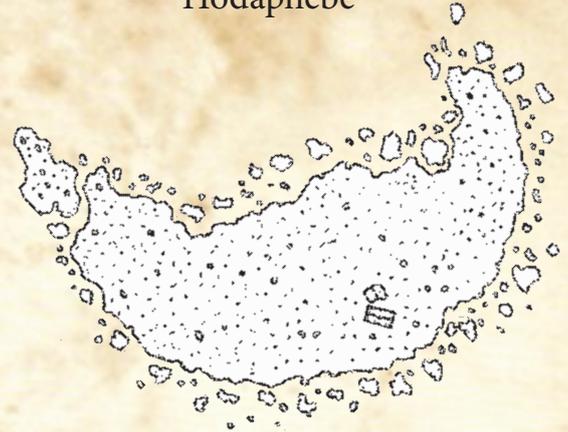
L'aventure !

Une fois que vous avez pris connaissance de l'histoire vous comprenez mieux son sens et ce que Charon ne sait pas lui même ! Comme dit plus tôt, Phanisia n'est autre que l'Enémèse, gardienne de l'île d'Hodaphèbe, qui, à entre autre, le pouvoir de Métamorphose.

Ce que vous ne pouvez pas savoir, c'est que cette créature est née de l'imagination d'Hadès lui-même, qu'il créa à partir d'autres créatures qu'il accoupla et métamorphosa magiquement pour en faire un compagnon docile (les joueurs peuvent le savoir avec quelques éléments précédents en réussissant un Epos Mythologie FD 14). Il lui confia alors la garde de l'île et de ses mystères. Cette créature, douée d'une grande intelligence, trouvait que le châtement n'était pas assez douloureux pour Charon et décida de son propre chef de maudire ce dernier.

En effet, tous les ans, sous forme humaine, l'Enémèse s'accouple avec le Nocher sans qu'il ne le sache (le goût du miel et des épices) et lui donne un enfant qu'il sacrifiera à l'âge adulte (17 ans). Le but de ce cycle est de rendre fou de douleur Charon pour qu'il n'oublie pas sa «traîtrise». Bien que magique cette malédiction n'est pas divine au sens propre, en effet, la créature d'Hadès est immortelle mais n'a pas agit en son nom. Il est donc possible de casser la malédiction en empêchant le cycle. Je laisse au Mj le soin d'accepter ou non les idées des joueurs mais il ne faut pas vous restreindre à une seule façon ça serai limiter l'imagination des joueurs ! Voici par contre quelques exemples : Tuer l'Enémèse, l'emprisonner (utiliser les artefacts de l'île par exemple), expliquer la situation à Hadès avec l'obligation de traverser par Charon et donc de lui attirer de nouveau des soucis, Faire changer d'avis la créature, la manipuler, lui faire peur, gagner avec la ruse (énigme, charade, elle est très joueuse mais mauvaise perdante), etc. Je suis sûr que les PJ fourmilleront d'idées, à vous de les orienter vers celle qui semble être la plus intéressante / risquée / réalisable en fonction de votre façon de jouer. Le but étant avant tout de vivre une aventure extraordinaire !

Hodaphèbe



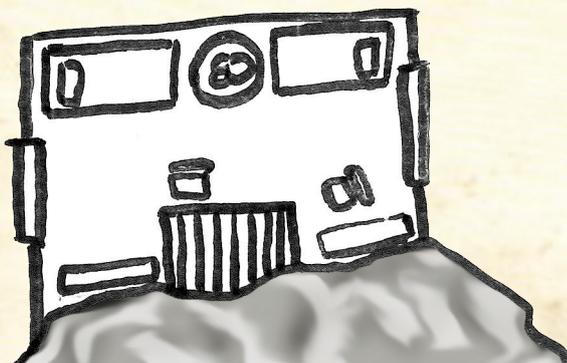
L'île en forme de croissant, est sans cesse entourée d'une mer agitée. Heganos à eu semble-t-il un petit coup de main divin (quand la tempête se «calma») de la part de Perséphone qui s'est rendu compte de l'usurpation de la créature de son mari et qui souhaite que l'histoire change sans pour autant le lui dire elle-même. Heganos peut y conduire les Pj sans carte car il ressent la présence de ses frères et soeurs. Hodaphèbe fait à peu près 14 kilomètres dans sa plus grande longueur et 8 kilomètres dans sa plus grande largeur. Elle est entourée de récifs aiguisés qui déchiquent les navires, il y a cependant une toute petite crique de là où est parti le fils de Charon que les PJ peuvent potentiellement atteindre avec un FD8 voir FD10 selon la taille de l'embarcation (plus elle est grosse moins ce sera possible). Il y a disséminé 7532 «Rochers» qui ne sont en réalité que des âmes damnés de serviteurs d'Hadès. Il est possible de parler avec la plupart (Occultisme FD8) s'il vient l'idée aux Pj. Mais il n'apprendront rien de leur part, ces âmes étant devenues folles. Si le PJ réussit un succès «incroyable» (FD12 ou+), ils peuvent recevoir une des informations essentielles que le groupe à loupé de la part d'un rocher entre deux délires (mais ils feront la différence). À vous de juger l'information utile dans celles qu'ils auront «oubliées». Il y a cependant un rocher avec lequel il est possible de parler car il n'est pas fou : celui contre lequel est adossé la cabane originelle (les enfants ayant construit une maisonnée à côté) et qui a une grille obstruant l'entrée de la grotte. À ce niveau de l'aventure il reste 2 jours avant qu'Heganos ne soit sacrifié et que «Phanisia» apporte un nouvel enfant âgé d'un an.



Ce Rocher se nomme «Quardicathe» et était un garde ayant eu le malheur de regarder au mauvais endroit au mauvais moment (il n'en dit pas plus et ce peut être l'occasion de rebondir sur une autre histoire par la suite ;)) il explique que la grille ne peut être ouverte que par l'Enémèse et il leur conseil d'attendre sa venue.

Il est possible de l'ouvrir par la force mais étant de nature magique un FD28 est nécessaire.. L'escalier, comme on se doute, amène directement aux Enfers de l'autre côté du Styx c'est pourquoi elle est si bien cachée et qu'elle possède un gardien si «spécial». En temps normal, il est IMPOSSIBLE pour un humain d'accéder à l'île, cependant dans ce cas précis, ils ont un guide précieux et surement une chance «divine». Si les Pj arrivent à passer par cet escalier, la grille s'ouvrira par la suite toujours devant eux et eux seulement (de même pour Heganos et potentiellement ses frères et soeurs)

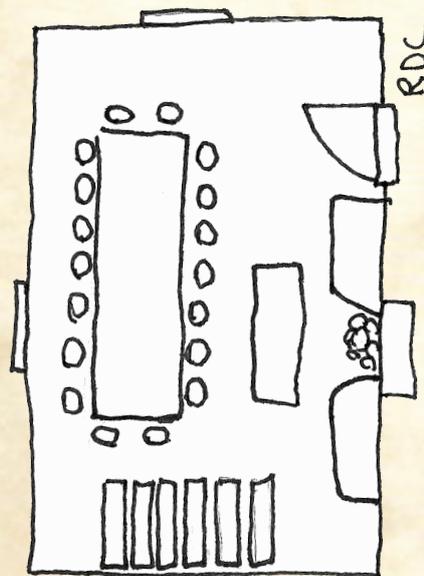
La cabane où a vécu Charon :



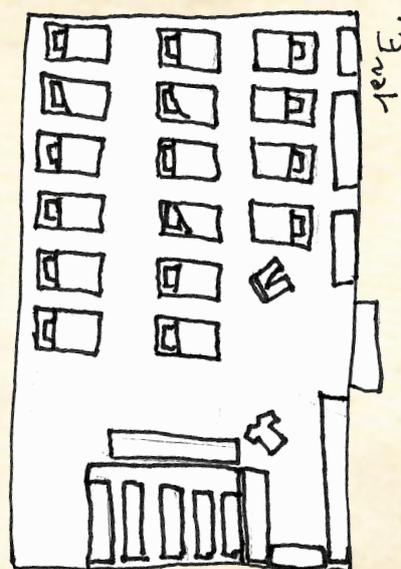
Vous ne trouverez rien de spécial dans cette cabane si ce n'est une étrange mèche de cheveux enroulée : C'est les cheveux de Corée ayant servi à attacher Charon au piquet. Vous aurez une description de ses pouvoirs par la suite.

La Cabane des enfants :

RDC :



1er étage :



Au RDC : C'est la pièce de vie avec une cuisine (et de quoi nourrir les Pj correctement). Si les joueurs essayent de savoir comment le sac de nourriture arrive, alors qu'ils veillent la nuit, un bruit attire leur attention quelques centième de seconde ce qui suffit à faire apparaître le sac. S'ils arrivent à déjouer ce stratagème (boucher les oreilles ou se forcer à regarder d'une manière ou d'une autre) ils verront alors le sac apparaître comme par enchantement. Il s'agit en fait d'une sorte de «zone magique» permettant de faire apparaître de la nourriture en fonction du nombre de personnes présentes sur l'île. Il ne peut être déplacé ni changé. le sac n'apparaissant pas s'il n'y a personne ou si le sac précédent n'a pas bougé.



En effectuant une fouille approfondie FD9, il est possible de tomber sur le piquet ayant maintenu Charon attaché avec les cheveux. (explication ci-après) Les joueurs découvrent aussi FD5 des meubles de très bonne qualité, de la vaisselle précieuse, etc.. provenant des bateaux éventrés sur les rochers. Il y a en tout 16 enfants alternant les sexes (homme/femme/homme/femme/...) tous ayant un an de différence pour aller de pratiquement 2 ans à pratiquement 17 ans. Ils ne sont pas agressifs mais ne daignent pas leur parler pour autant, et fuient quand on les approche. Si un Pj insiste, Heganos intervient et si un combat se prépare entre les enfants et les Pj (il y a des bourrins partout !) un des enfants jouera de la flûte ce qui calmera tout le monde dans la pièce.

Au premier étage : Ce sont les lits, la «chambre» prenant toute la longueur de la pièce, il y a de quoi loger tous les enfants et les pj sans souci (il dormirons par terre sauf s'ils exigent des lits mais de la façon dont ce sera demandé ils auront peut être des «farces» dans la nuit : Crâne tondu ou cheveux mal coupés, moustaches dessinées à la suie, eau sur le pantalon, etc..) Il n'y a aucun objet de valeur ici à moins que les Pj veulent partir avec des lits joliment sculptés...



La préparation

Maintenant que les Pj ont un peu visité l'île et ses alentours (n'hésitez pas à décrire l'île comme dans l'histoire; il n'y a cependant pas d'animaux et les quelques plantes sont rares). Ils peuvent commencer à prévoir leur plan avec ou sans l'aide des enfants. (S'ils ont été agréables et/ou respectueux avec les enfants ces derniers leur apporteront armes, matériel et autres choses provenant des bateaux. Là pareil tout dépendra du plan des joueurs et de la façon dont ils veulent résoudre cette affaire. Ils peuvent juste s'enfuir par la grotte quand la grille s'ouvrira (cela marche dans ce sens mais pas pour rentrer), ils peuvent combattre Phansisia qui ne prendra sa forme d'Enémèse que si les pj lui en laissent le temps (20 secondes dans le calme) ou s'ils n'ont pas le choix (elle les découvre avant qu'ils agissent, ils sont envoûtés, etc). Pensez aussi qu'elle tient un bébé dans ses bras et que cela peut influencer leurs choix et le résultat (elle pourra le sacrifier ce qui cassera la malédiction une année ou plus selon la suite, etc). Il faut s'attendre aux projets les plus fou et je vous conseille de leur accorder quelques faveurs divines mineures pouvant les aider dans leurs projets. L'Enémèse arrivant sous forme humaine aux premières lueurs du soleil et ne s'attendant pas à les voir.

La résolution

Selon le choix des Joueurs, à vous de juger s'ils réussissent ou non leurs actions en fonction de leurs compétences. Vous trouverez ci après les deux formes principales de l'Enémèse (à savoir que sous forme de créature elle ressemble à une gargouille avec de grandes ailles mais une peau sombre, d'ébène). Une fois l'histoire résolue voici en principe ce qu'il adviendra : Les enfants n'auront alors plus de nouveaux frères et soeurs. Ils pourront passer par la grille pour rencontrer leur père sans être charmé et donc sans devoir se sacrifier. Ce dernier aura du mal à accepter la chose et il faudra aux joueurs de parlementer longuement FD14 avec lui pour qu'il les accepte mais quoi qu'il en soit, même s'il part en râlant sur sa barque sans se retourner, il sera au fond de lui heureux et une fois par an, à la même date, ira discrètement les voir sur l'île pendant leur sommeil.

Les enfants ne souhaiteront pas quitter l'île ou alors juste partir quelque temps à l'aventure pour les plus grands avant de revenir vivre dans leur «cabane». Les Pj pourront exceptionnellement indiquer l'île sur une carte mais la difficulté sera toujours équivalente pour y aller a moins qu'ils passent directement par l'escalier menant aux Enfers, mais là c'est un autre problème pour atteindre le bas des marches avant de monter ;)

Quoi qu'il arrive, les enfants offriront aux Pj (ou à celui qui leur a montré le plus d'attention ou de gentillesse) la Lame de Baldas qu'ils auront soit substitué à leur mère durant le combat / la ruse ou ce qui s'est passé ou acquis d'une autre façon quelconque par le passé (arme perdu, oubliée, volée, donnée,..)

Charon aura une dette envers les Pj et pourra leur permettre d'utiliser sa barque, une fois par an, à la même époque pour traverser le Styx. À vous de voir ce qu'il arrivera par la suite ;)

L'Enémèse

Sous forme Humaine (Phanisia)

SOMA : 2 (-6) PV : 20
SOPHOS : 6 (+2) UBRIS : 4
SYMBIOSE : 4 (+0) ARISTEIA : 4

Compétences :

Arme tranchante : 2 Endurance : 3
Epos Mythologie : 6 Esquive : 5
Epos Créatures fabuleuses : 6
Médecine : 3 Lire/écrire Grec : 4
Stratégie : 6 Survie : 3
Diplomacie : 4 Intimidation : 2
Parler Grec : 4 Perception : 3
Pistage : 2 Séduction : 4
Vigilance : 4 Toutes les autres : 1

Particularités :

Métamorphose (20 sec. nécessaires)
Cris stridents (FD 8 pour résister sinon étourdissement pendant 30 sec.)

Phanisia évitera le combat sous cette forme et utilisera la ruse pour pouvoir se transformer

Équipement :

Épée de bronze DG : 6 PE : 2
Ensemble de vêtements : Pas d'armure

Sous forme réelle (Enémèse)

SOMA : 8 PV : 80
SOPHOS : 4 UBRIS : 4
SYMBIOSE : 4 ARISTEIA : 4

Compétences :

Identiques à Phanisia sauf pour :
Arme tranchante : 3 Endurance : 6
Arme griffes : 6 Arme contendante : 2
Athlétisme : 4 Esquive : 3
Pugilat : 3 Souplesse : 5

Particularités :

Identiques à Phanisia sauf pour :
Vol illimité (Utiliser Esquive pour la défense)
Régénération : 4PV par tour

Équipement :

Griffes : DG : 8 (x2) PE : n/a
Armure naturelle 8PA / Parties du corps

«Nonos de Cerbère» (Piquet d'attache)

DG : 2 PE : 2

Description : L'Os préféré de Cerbère. Il ne sait plus trop «qui» c'était à la base mais il a quelque chose d'enchanté. Utilisé pour attacher Charon avec les cheveux de Corée.

Pouvoir : Outre le fait qu'il puisse servir de massue, il dégage effectivement un je ne sais quoi de magique. La personne le plantant dans le sol sera le seul à pouvoir l'arracher à moins de réussir un jet de force incroyable FD24



Cheveux de Corée

DG : n/a PE : 1

Description : Corde de 6m de long tressée avec des cheveux de Corée par elle-même pour emprisonner Charon

Pouvoir : Dotés d'une résistance incroyable (divine), ils permettent d'entraver n'importe quelle créature vivante et pour 2 points d'Ubris une créature divine (Mais pas les divinités elles-mêmes). Ne peut être coupée que par Corée elle-même ou la lame de Baldas.

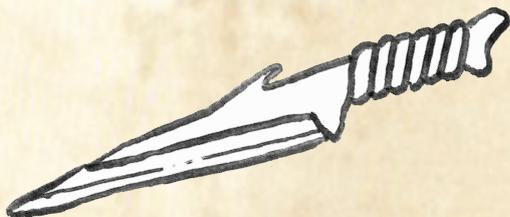


Lame de Baldas

DG : 4 PE : 1

Description : Arme sculptée dans un os de tibia d'une créature légendaire aujourd'hui oubliée du nom de Baldas.

Pouvoir : Ayant un tranchant incroyable, elle peut couper n'importe quelle matière. Pour un point d'Ubris elle peut couper même les métaux les plus durs. Pour 3 points d'Ubris elle peut couper des objets ou matériaux Divin mais attention aux conséquences souvent mortelles...



Crédits

Illustrations :

Image de fond de page (extrait modifié) basé sur une peinture de : Jose Benlliure y Gil (1919)

Bordure de page réalisée (semble-t-il) par : Char Huffman

Icônes prises sur le site : <http://www.freepik.com>

Autres illustrations et mise en page réalisé par : Evhémère d'Allyshandre

Textes :

Nouvelle et scénario d'Evhémère d'Allyshandre

Système de jeu :

Scénario pour Antika un jeu de rôle de Bruno Guérin

Antika est édité par : Les Ludopathes

Remerciements

Je tenais à remercier tout d'abord Bruno pour m'avoir permis par l'intermédiaire de son jeu de vivre des aventures incroyables dans la Grèce mythologique m'ayant permis d'écrire ce scénario.

Je remercie par ailleurs mes amis et compagnons de l'association de Jeux de Rôles : Ad Vitam Rôlistam pour leur présence, leur bonne humeur et pour les tonnes d'aventures ludiques que l'on a réalisé ensemble dont bon nombre maintenant avec Antika !

Je remercie pour finir, ma femme et mes enfants pour leur amour et pour me laisser jouer les vendredi soir malgré toutes les difficultés que cela entraîne avec des enfants à s'occuper ! :)