

ANTTIKA

LE DÉBUT DE LA FIN
OU
« LES DERNIERS JOURS DE MYCÈNES »

SCÉNARIO DE « FRANTZ »
RELECTURE ET MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



LE DÉBUT DE LA FIN

ou « LES DERNIERS JOURS DE MYCÈNES »

Scénario écrit par « Frantz »
Relecture et mise en page : Bruno Guérin

Ce scénario a été écrit dans le cadre du concours de scénario ANTIKA 2017, organisé pour le deuxième anniversaire du jeu.

PRÉSENTATION

La guerre de Troie est terminée, Agamemnon est mort, tué de la main de sa femme Clytemnestre et d'Égisthe, son amant, lesquels sont eux-mêmes assassinés sept ans plus tard par Oreste, le fils d'Agamemnon et de Clytemnestre.

Les dieux ne lui pardonneront pas ce geste. À la fois pour se venger du sac de Troie et du crime commis par l'héritier de Mycènes, ils vont plonger le berceau des Atrides dans le chaos, ce qui sonne « le début de la fin » pour Mycènes.

Le tout est articulé autour de trois arcs :

- ▶ l'attaque de la ville par une tribu dorienne,
- ▶ l'attentat sur l'ambassadeur de Knossos à Mycènes
- ▶ et enfin une vengeance familiale ourdie par l'archonte de Tirynthe.

Les PJs devront être au cœur des événements. Ils ne joueront pas de simples intervenants extérieurs ayant une implication réduite. De ce fait, ce sont des acteurs de la cour qui auront l'occasion de prendre le pouvoir et de commencer à l'assumer.



1) Note sur le commerce du métal dans la Grèce mycénienne

Pour faire des armes, il faut du bronze, pour faire du bronze il faut du cuivre et de l'étain. Les sources ne sont pas claires quant à l'origine de l'étain. Il viendrait de l'actuelle Angleterre ou d'Asie via la Turquie.

Mycènes doit par conséquent importer de l'étain pour fabriquer ses armes. En échange, elle peut fournir des produits précieux comme des huiles parfumées ou des textiles de qualité.

2) Note sur les titres

Dans la Grèce archaïque, un archonte est un homme politique, le terme signifiant « commander ». Il fait partie de l'entourage du roi : chef de guerre, conseillers, stratège, etc.

3) Note sur l'organisation du scénario

Le document est organisé en trois parties (Synopsis, Déroulé, Personnages). Il est recommandé de les imprimer séparément pour pouvoir ensuite naviguer entre les différents éléments du texte.

SYNOPSIS

CONTEXTE

Oreste vient de tuer sa mère et son amant avec l'aide de sa sœur Électre, il y a déjà six mois de cela. Il a commis l'un des pires crimes contre la famille, et Héra ne lui pardonnera pas. Pour le punir, elle lui envoie les Érinyes pour le harceler et déclenche une série d'événements qui mèneront Mycènes à sa perte.

Mycènes est affaiblie par le meurtre : Artémios, le régent a donc pris les rênes, après la fuite d'Oreste. Il est dévoué à la cité, mais est contesté par les autres chefs de guerre, car il n'a pas participé à la guerre de Troie, sur ordre d'Agamemnon. Âgé, il manque de réflexes en situation de crise, et son autorité face aux autres archontes est donc toute relative.

Les PJs sont des membres de la cour, archontes pour certains, simples parents pour d'autres. Tous ont pour ambition de gagner ou défendre leur place à la cour, ne serait-ce que pour le confort matériel qu'elle procure.

L'INVASION DORIENNE ET LE TRÂÎTRE

Celui qui a organisé toute la manœuvre est Nestor, roi de Pylos et héros de Troie. Les augures sont formels : une longue période de troubles s'annonce, les dieux ont perdu patience vis-à-vis des Grecs pour leurs impertinences répétées.

Les oracles ont indiqué à Nestor l'un de ces fléaux : une importante tribu dorienne menée par leur chef, Ouméran, va déferler sur le Péloponnèse. Nestor compte bien protéger sa cité, malgré son absence de fortifications. Il va tout faire pour négocier avec les Doriens et les détourner vers Mycènes.

Son instrument à Mycènes est le devin de la cour Héralios, qu'il a tout simplement acheté.

Héralios a pour instruction d'affaiblir Mycènes en provoquant des troubles internes. Nestor ne veut pas offrir la ville aux Doriens sur un plateau, il sait que Pylos sera leur prochaine cible. Il veut donc que l'envahisseur s'épuise sur les murailles de la cité cyclopéenne d'Agamemnon pour pouvoir ensuite négocier avec lui.

Le principal instrument d'Héralios est un marchand de Mycènes, nommé Janos, lequel fait commerce d'huiles parfumées. Sa femme Mantis s'est suicidée sans explications il y a peu et il a perdu goût à la vie. Il ne souhaite que se venger de ce monde qui lui a tout pris et va œuvrer à la perte de la ville. Le devin lui a promis d'apaiser l'esprit de sa femme et pousse le marchand à perturber la vie de la cité en la privant de ressources. Janos emploie son espion et homme à tout faire, Polydès.

LE VRYKOLAKAS

Si Mantis, la femme de Janos, s'est suicidée, c'est à cause de ce que lui ont fait subir les archontes Brakhion, Kranos, Hipparkhos et l'un des personnages : Philomakos (vous pouvez changer son nom). Alors que son époux était en voyage pour suivre ses affaires à Thèbes, elle a été violée par la bande lors d'un banquet à la cour. Suite à un songe envoyé par Héra, elle s'est suicidée sans expliquer à son mari ce qu'elle avait subi. Elle s'est alors jetée d'une falaise isolée et ses restes ont été dévorés par les bêtes sauvages. N'ayant pas reçu de sépulture, elle erre depuis dans les rues de Mycènes sous la forme d'un vrykolakas, cherchant à se venger de ses bourreaux.

Elle a déjà plusieurs victimes à son actif, mais aucune d'une qualité suffisante pour que la nouvelle de sa mort n'arrive jusqu'au palais. Elle va éliminer les archontes un par un, privant ainsi la ville de ses chefs de guerre au pire moment pour s'attaquer finalement au PJ complice (Philomakos). Comprenant ce qui

s'est passé et ce qui est arrivé à sa femme, Janos ouvrira les portes de la cité à la horde des ennemis de Mycènes avant de s'immoler par le feu afin de retrouver son épouse au royaume d'Hadès (ou son antichambre tout le moins).

L'AMBASSADEUR DE KNOSSOS

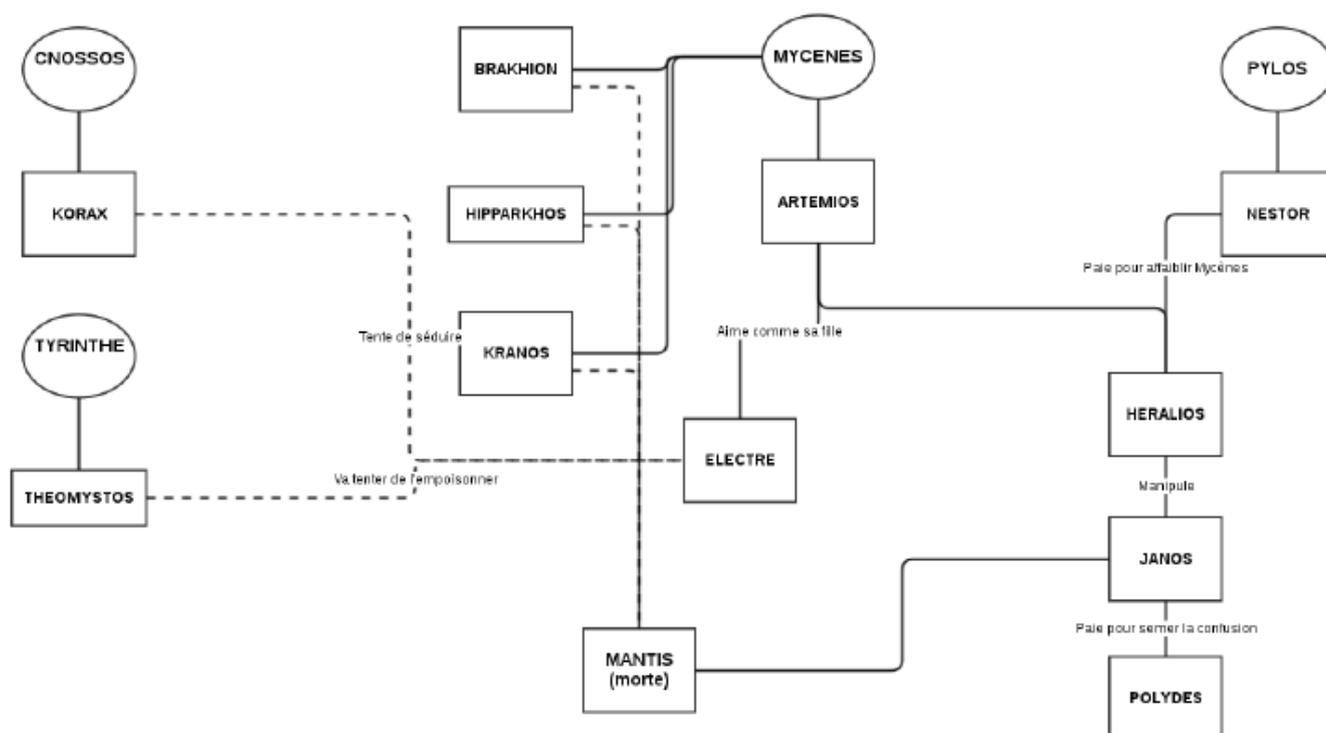
Mycènes entretient des relations commerciales suivies avec la cité de Knossos, en Crète. La cité fournit notamment son partenaire en huiles parfumées de grand prix.

Korax est l'envoyé de Knossos à la cour de Mycènes, arrivé il y a peu. Il va profiter de la situation de crise pour renforcer la position sa propre cité et tenter de négocier un accord plus avantageux. Il va même tenter de séduire la princesse Électre, mais sans succès, avant d'être empoisonné par mégarde, provoquant une crise diplomatique.

UNE AFFAIRE DE FAMILLE

L'archonte de Tirynthe, Théomystos, est venu officiellement pour renouveler l'allégeance de sa cité à Mycènes. Lointain cousin de Clytemnestre, son père avait été nommé par Agamemnon à la tête de Tirynthe et il a pris sa succession. Mais il n'était pas seulement le cousin de Clytemnestre, il était également son amant. Son objectif réel est de tuer Électre pour qu'Oreste éprouve la même douleur que lui. Il va par conséquent mener son enquête pour retrouver la princesse dans le palais, laquelle se tient recluse et craint pour sa vie. Il va essayer de l'empoisonner, mais c'est finalement Korax, l'envoyé de Knossos, qui boit la coupe fatale. Finalement, Théomystos se jettera sur Électre, la blessant elle ou le régent Artémios, selon les réactions des PJs.

Tout se terminera dans le sang et le chaos avec l'attaque finale de Mycènes par les Doriens et un difficile choix pour les PJs : sauver la cité, mais en perdre le contrôle ou préserver Électre, ou devenir les maîtres des lieux, mais en laissant un champ de ruine !



DÉROULEMENT

PRÉPARATIFS

Nestor contacte et négocie avec Ouméran : il lui offre son aide pour prendre Mycènes en échange de quoi, la tribu dorienne épargne Pylos. Nestor compte sur la résistance de Mycènes pour affaiblir la horde. Il ne veut pas d'une victoire éclatante et demande donc à son agent de garder le contrôle de la situation.

Nestor fait appel au devin Héralios pour trouver et manipuler un pion, le marchand Janos. L'espion de celui-ci, Polydès, va fournir au chef de guerre Ouméran les itinéraires des convois d'approvisionnement de Mycènes.

Ouméran attaque un important convoi d'étain. Il stationne quelque temps en embuscade avec une troupe forte de plusieurs dizaines d'hommes, laissant de nombreuses traces.

L'espion, Polydès, observera discrètement l'attaque avant de retourner à Mycènes, mais il perd au passage une fibule achetée chez le marchand Péos à Mycènes.

Korax, l'envoyé de Knossos, arrive à la cour. Il présente à Artémios un abord courtois, mettant en avant les excellentes et lucratives relations commerciales entretenues entre les deux cités.

Théomystos s'installe lui aussi temporairement à la cour et cherche discrètement Électre. Pour cela, il lutine les servantes pour les faire parler et ne tarde pas à acquérir une réputation de séducteur.

Dans le même temps, Électre garde ses distances avec la cour, ne faisant que quelques apparitions pour être agréable à Artémios pour qui elle éprouve une réelle affection.

JOUR 1 – LA MISSION

1.1) EXPOSITION

♪ *Daemonia Nympe – Daemonos* :
<https://youtu.be/9tFPGTlr0Zw>
<https://www.youtube.com/watch?v=-OSXOSD9YMM>

Les personnages sont à la cour en compagnie d'Artémios, son aide de camp Kalibatès, le devin Héralios, les archontes Brakhion, Kranos, Hipparkhos, Korax et Théomystos, afin de faire leur rapport. Nos héros reviennent en effet d'Athènes où ils ont négocié un accord de non-agression.

L'aide de camp leur raconte les derniers ragots : « ... les vieux chiens de guerre continuent à bafouer ouvertement l'autorité d'Artémios, lequel ne parvient toujours pas à se faire respecter. La seule raison [selon Kalibatès], pour laquelle ils n'ont pas renversé le régent, est qu'ils craignent que le trône ne soit abandonné des dieux, voire maudit : Agamemnon, puis Clytemnestre et Égisthe, tous ceux qui l'ont occupé sont morts. »



Les archontes ne prennent pas les personnages au sérieux : pour eux, ce sont des enfants qui n'ont pas connu la guerre de Troie (si du moins c'est le cas). Entretenez une ambiance « Anciens contre Modernes ».

Théomystos se présente aux PJ's, expliquant qu'il vient de Tirynthe pour renouveler l'allégeance de sa cité à Mycènes. Un personnage très fin et subtil (jet de Politique/Sensibilité difficile) pourra sentir un léger décalage entre l'attitude et les propos du

noble, laissant à penser qu'il a autre chose en tête.

Héralios se tient derrière le régent, dans l'ombre. Nos héros le connaissent et les avis sont partagés : l'un d'eux a pu profiter de ses judicieux conseils pour soulager la maladie de sa femme, l'autre aura entrepris un voyage qui a failli le tuer. Le devin semble traverser le monde comme si rien ne pouvait l'atteindre.

1.2) L'ENQUÊTE

♪ *Empyrium - Where At Night The Wood Grouse Plays* : <https://youtu.be/AcJzso7Xnw>
Windswept plains : <http://tabletopaudio.com/>

Kalibatès intervient suite à la venue d'un messager : le convoi devant amener l'étain tant attendu depuis plusieurs mois a maintenant trois jours de retard. C'est suspect, d'autant que ces convois sont protégés et suivis avec beaucoup de soin du fait de leur importance vitale.

Artémios échange un regard inquiet avec Kalibatès, puis il se tourne vers les personnages leur demandant de se charger personnellement de l'enquête. Il a vu des nuages couvrir une plaine en songe et craint que des événements funestes ne se préparent. Il n'a pas tort.

Héralios fait alors une prophétie, lorsqu'un oiseau vient fienter dans une fontaine : « ... *la noirceur sera portée par un étranger* ».

Jouez sur l'ambiguïté de la fonction. On ne sait jamais ce que valent ces prédictions, mais les remettre en question relève du blasphème et donc de la mort. Il faut que les PJs redoutent le caractère irrationnel et absolu des prédictions : si le devin est sollicité, l'affaire leur échappe et peut être abordée de façon totalement imprévue.

Artémios, voulant à la fois faire les choses dans les formes et pénaliser la vieille garde des archontes, va adjoindre aux PJs un aède : Euménès, *le bienveillant*. En agissant ainsi,

Artémios espère faire entrer les personnages dans la légende.

Concrètement, nos héros vont traîner un commissaire politique enthousiaste qui fera, malgré lui, appliquer le code de l'honneur et la crainte des dieux. Ils ne pourront ni tricher, ni mentir ou tuer pour de mauvaises raisons.

Après une demi-journée de marche, nos héros atteignent les environs du village de Klénia où ils découvrent les restes du convoi. La zone est piétinée et l'on peut voir des carcasses d'animaux de traits morts, ainsi que les cadavres des membres de l'escorte.



En cherchant un peu, ils peuvent découvrir les indices suivants :

- **Jet de Pistage (moyen)** : sur les lieux de l'embuscade, la troupe ennemie a stationné longtemps pour attendre le convoi et semble constituée de plusieurs dizaines d'hommes.
- **Jet de Perception (moyen)** : découverte d'une **fibule** richement ouvragée qu'un des PJ reconnaît sur un jet de Réseau (FD 8) : elle vient de la boutique du marchand Péos de Mycènes.

► **La piste de la fibule** : Péos est un marchand tout à fait charmant. Non content d'exploiter de manière parfaitement « impure » ses esclaves, tous sexes et âges confondus, il fait aussi trafic, blasphème suprême, de reliques ayant appartenues aux héros de Troie ou aux dieux. Il a acheté la protection de Brakhion pour mener

tranquillement ses affaires. Il peut être circonvenu par la force ou par l'un de ses nombreux vices. Il est toutefois difficile à satisfaire, mais pourrait être intéressé par « tester » un prêtre, une prêtresse ou un semi-humain, ce genre de chose.

Brutalisé, il se plaindra à Brakhion qui lancera alors un défi à l'un des personnages. Le duel sera interrompu par Artémios avant qu'une blessure fatale ne soit portée. Mais Brakhion ne laissera pas l'affront impuni. Attention, si Péos meurt, Brakhion leur demandera des comptes, faisant monter l'affaire en épingle, jusqu'à mettre en cause Artémios en l'accusant d'avoir investi les PJs d'une mission trop importante pour eux.

Avec du tact, il est possible d'obtenir de Péos le signalement de l'homme qui lui a acheté la fibule : il aurait un pied-bot et une odeur de pourriture due, selon lui, à une probable malédiction. Il s'agit de Polydès, l'espion de Janos, mais Péos ne connaît pas son nom.



1.3) NÉGOCIATIONS

De retour au palais, les personnages sont témoins d'une entrevue entre Artémios et Korax. L'ambassadeur de Knossos insiste pour réviser l'accord qui lie les deux cités à cause des nombreuses attaques de pirates qui ont fortement augmenté depuis la fin de la guerre. Artémios fait mine de réfléchir. Un PJ au fait des us de la cour (jet de Politique difficile) verra là une manœuvre d'évitement manquant toutefois de fermeté et laissant effectivement craindre pour la conduite du royaume.



1.4) INCIDENT DOMESTIQUE

During la soirée, Hikétéia, une servante du palais, va passer en pleurs devant l'un des héros : elle a été violente par Théomystos qui a perdu son sang-froid en voulant l'interroger. Hikétéia étant une esclave, l'incident ne revêt aucune importance.

JOUR 2 -

LE BANQUET D'HÉRA

2.1) CHASSE NOCTURNE

♪ *WoW OST - Graveyard* :
<https://youtu.be/hKdb2GT4Taw>

Les PJs sont soudainement réveillés en pleine nuit par Artémios et Kalibatès : l'archonte Brakhion a été retrouvé mort dans la rue, dévoré et presque méconnaissable.

Les personnages sont chargés d'enquêter là aussi, avec discrétion et cela d'autant plus si

Brakhion c'est battu avec l'un des personnages dans la journée.

Artémios est complètement paniqué, c'est Kalibatès qui prend la main. L'archonte a été retrouvé dévoré dans le quartier le plus sordide de la ville : son cadavre a été délesté par les mendiants de tout ce qui pouvait avoir de la valeur et a été poussé dans un coin. Le corps est éventré, porte des traces de lacérations et a été en partie dévoré. On peut suivre des traces de griffes sur les murs, comme si son assaillant s'était agrippé et avait sauté de toit en toit en utilisant ses quatre membres.

Le coupable n'est autre que le vrykolakas Mantis qui remonte la piste de ses bourreaux. Les PJs pourront remonter ses traces (jet de Pistage moyen) jusqu'à une cache située dans une espèce de cave abandonnée où ils découvriront une boucle de ceinture ouvragée au milieu de hardes malodorantes.

À leur retour, s'ils l'exhibent en présence de Janos, celui-ci va, après un moment de stupeur, faire mine de s'effondrer en pensant

que sa femme a été dévorée par la bête, mais il a deviné que son âme vient se venger ; depuis son décès, il cherche toujours à comprendre les raisons de sa mort (jet de Perception difficile pour le remarquer, et jet de Politique difficile pour analyser).

2.2) LE MARCHÉ

♪Audiomachine Hélios:

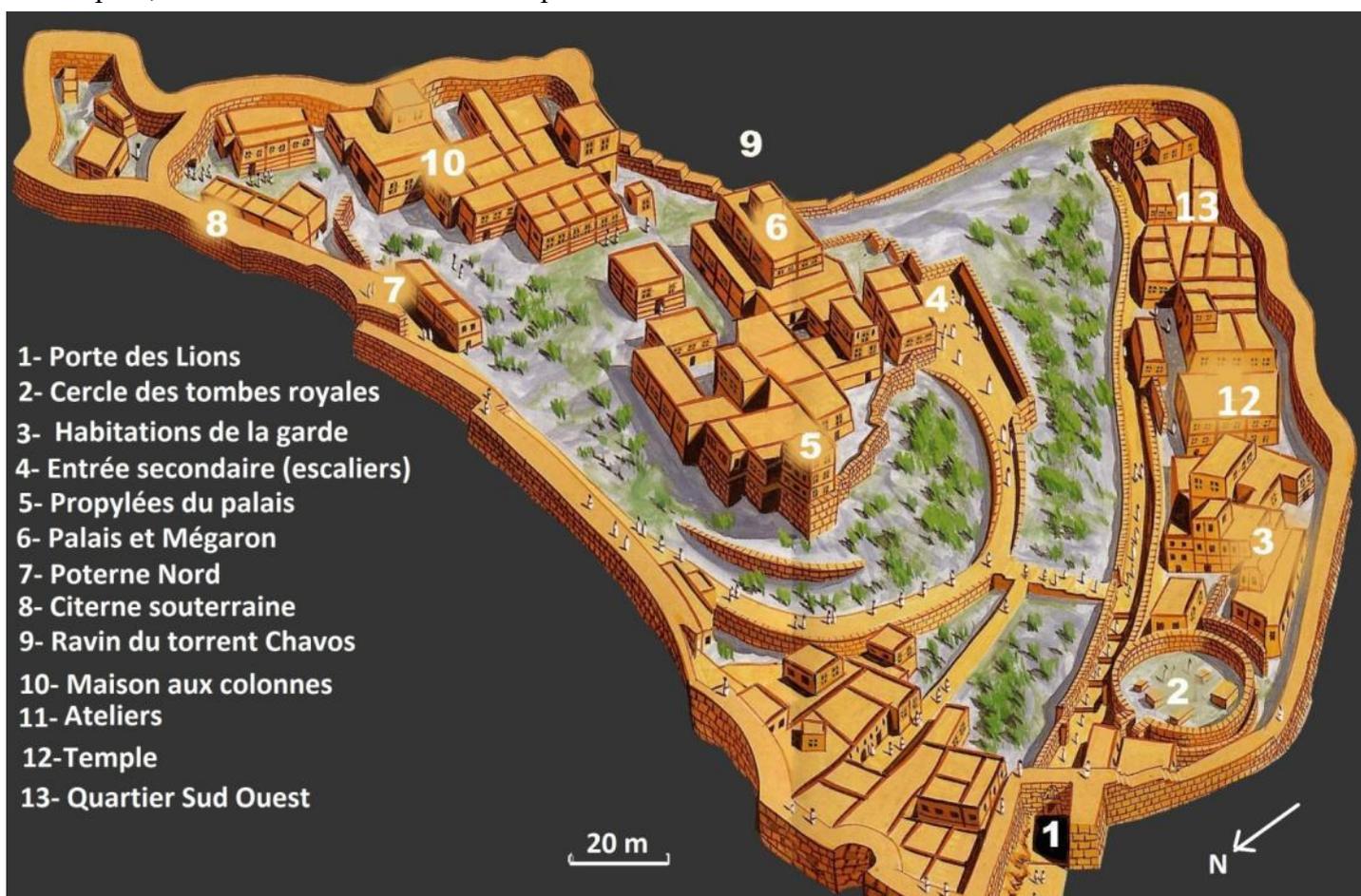
<https://youtu.be/igNRqR-2MSg>

God of War III soundtrack :

<https://youtu.be/r->

[Bm6N4qbI8?list=PL1AFB5EF4C80ABD58](https://youtu.be/r-Bm6N4qbI8?list=PL1AFB5EF4C80ABD58)

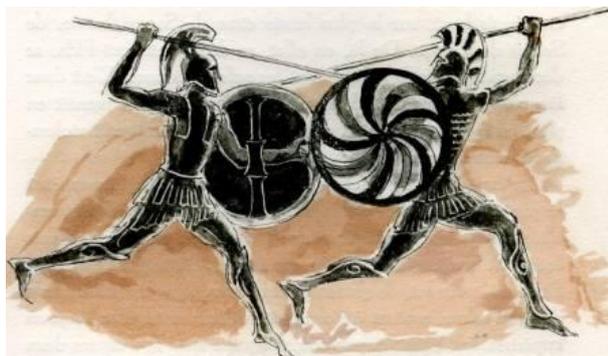
A lors qu'ils sont de retour au palais à faire leur rapport à Artémios, les héros sont interrompus par un esclave : le chef de guerre Ouméran se présente devant les portes de la ville, accompagné d'une centaine de guerriers. Il est venu proposer un marché : en échange de sa clémence, il veut la main d'Électre. Cela lui permettrait de mettre un pied dans le monde hellénique, à la manière



des barbares s'intégrant dans l'Empire romain moribond.

Héralios le devin aurait lu dans les entrailles d'un chevreau qu'un défi doit être lancé pour faire partir la bête Ouméran. Même si un personnage se propose, faites en sorte que les anciens refusent de remettre le destin de la cité dans les mains d'un jeunot, Kranos prend alors la parole et lance le défi. Il affronte Ouméran devant les portes de la ville, pour finalement être occis d'une façon barbare et sanglante par le dorien lequel profane son cadavre (pensez au combat entre la Montagne et la Vipère dans le Trône de Fer).

Après une dernière provocation en direction des murailles, Ouméran se retire avec sa troupe.



2.3) NOMINATION

♪ *Rise of the Argonauts - OST Hero's Vow* : https://youtu.be/9Zr7aY_eodk?list=PL19718FDCEE541226

Faisant acte de la mort de Brakhion, le personnage le plus apte martialement est alors nommé capitaine de la garde par le régent. Il leur indique qu'il annoncera officiellement la nouvelle ce soir, durant le grand banquet donné en l'honneur d'Héra. Faites-en sorte de mettre les autres PJs dans la garde royale.

Les trois sergents, un par enceinte de la cité, se tournent vers leur nouveau capitaine : « *Quelles sont vos instructions pour assurer la défense de Mycènes, Seigneur ?* »

Laissez le PJ répartir les troupes entre les différentes zones de la cité, avec les murailles cyclopéennes comme guides.

2.4) LE COMLOT

♪ *Le nom de la rose (main titles)* — James Horner : <https://youtu.be/7Ysc-Rh0DIQ>

Le banquet va commencer, mais Électre manque à l'appel. Artémios est très inquiet. Kalibatès demande à l'un des personnages (féminin de préférence) d'aller la chercher : Hipparkhos est également absent et l'intendant n'y voit pas un bon présage.

Alors qu'ils vont chercher Électre, les PJs constatent que des individus se trouvent déjà dans ses appartements. Il s'agirait d'hommes de main d'Hipparkhos, ainsi que certains d'entre eux pourront s'en souvenir (jet de Réseau Moyennement facile).

Les PJs vont devoir négocier ou défaire les sept malfrats dont certains sont des vétérans de Troie, menés par Dikastès, le chef de la garde de l'archonte.

Une fois l'opération menée à bien par la ruse, le verbe ou la force, les personnages peuvent ramener Électre de force au banquet. Ils remarquent alors que la princesse préparait son départ pour le camp dorien, préférant se sacrifier plutôt que de laisser commettre un bain de sang.

C'est dans cette ambiance tendue que le banquet va débiter.

2.5) LE BANQUET

♪ *Rise of the Argonauts - OST - 23 - Kythra Forgotten Isle* : <https://youtu.be/9vOljNAvVpw?list=PLC8B03B643E4F5444>

Le banquet en l'honneur d'Héra aura lieu malgré les circonstances tragiques. LY seront présents tous les protagonistes présentés jusqu'ici : Artémios, Kalibatès, Hipparkhos (l'archonte restant), Janos, Théomystos, Korax et Électre. Décrivez

l'ambiance lourde où chacun se regarde avec suspicion.

Seul Korax semble ne pas y prêter attention. Il faut dire qu'il est déjà sévèrement imbibé d'alcool et qu'il n'a pas l'habitude de boire. Il serre Électre de près qui, fidèle à son image de vierge freudienne à demi-frigide, met à point d'honneur à l'ignorer pendant qu'il relate ses hauts faits d'armes dans la défense de Knossos contre les raids des pirates.

2.6) LA FEMME DU FORGERON

♪ *Le nom de la rose (main titles) – James Horner* : <https://youtu.be/7Ysc-RhODIQ>

La femme du maître-forgeron de la ville, Sidérophagos, se fraye un chemin avec force de cris et de hurlements pendant le banquet. Elle vient demander justice pour la mort de son mari qu'elle a trouvé poignardé devant leur maison en rentrant du marché ce soir. Elle révèle que ce n'est pas le premier et que la plupart des forgerons d'expérience du palais et de la cité ont été tués le mois dernier. Par réflexe, Artémios se tourne vers les personnages qui vont commencer à trouver la plaisanterie un peu longue. Mais le nouveau capitaine de la garde peut désormais dépêcher un de ses sergents pour lui rapporter les éléments probants.



Sidérophagos a été poignardé sur le pas de sa porte. Les voisins auraient aperçu une silhouette boitillante et une odeur de pourriture. Il s'agit bien de l'espion de Janos,

Polydès, qui continue à saper les forces vives de la cité. Sans forgeron pour forger les armes, la défense va s'en trouver amoindrie.

2.7) LA GRANDE IMPROVISATION

♪ *Ghost Ship Soundtrack 02 Santos Dies* : <https://youtu.be/XoAFvQaGU6E>

Korax tente de séduire Électre, mais sans succès, celle-ci ne parlant que de son frère Oreste. Théomystos verse du poison dans le verre de la princesse alors qu'une servante porte les verres sur un plateau. Mais la coupe est attrapée par jeu par Korax qui s'empoisonne et meurt en plein banquet, avec force convulsion et bave aux lèvres. Héralios crie à la malédiction sur Électre, cherchant à perturber encore plus Artémios.



Dans le chaos qui s'ensuit, Théomystos, voyant que son plan a échoué, se jette avec une lame sur la jeune femme. Artémios non loin s'interpose. Les PJ ont le choix : sauver le régent ou la princesse, mais l'un des deux finira aux portes de la mort ce soir. Ils doivent réussir un jet de réflexe (Esquive/Souplesse) difficile pour intercepter Théomystos.

Dans la confusion, un des personnages aperçoit le pied-bot parler à l'oreille de Janos avant de disparaître. Mettez en scène une poursuite dans les cuisines, au milieu des serviteurs et des plats du banquet. Mais

finalement, le PJ se heurte banalement à un porteur qui perd son panier rempli de poissons. Polydès connaissant comme sa poche les coins et recoins du palais et de la cité, considérez que cet avantage contrebalance son défaut physique.

JOUR 3 -

ASSIÉGÉ DE TOUTES PARTS

3.1) UN DERNIER COMPTE À RÉGLER

♪ *Rise of the Argonauts, 32 The Dark Titaness :*

[https://youtu.be/kB-](https://youtu.be/kB-98QFo2sI?list=PL19718FDCEE541226)

[98QFo2sI?list=PL19718FDCEE541226](https://youtu.be/kB-98QFo2sI?list=PL19718FDCEE541226)

Durant la nuit, alors qu'il retourne à ses appartements, le personnage ayant violente Mantis est attaqué par le vrykolakas. Celui-ci va l'attendre alors qu'il est dans ses appartements, probablement « occupé ». Les esclaves risquent donc de tomber les premières.

N'hésitez pas à pousser le PJ dans ses derniers retranchements : combats sans arme, utilisation du mobilier (et des esclaves) pour ralentir la bête, fuite vers la fenêtre, chute du balcon, tentures qui s'enflamment suite à la chute d'un brasero. À chaque tour de combat, un élément du décor doit être cassé, renversé, et se mettre en travers du personnage ou du monstre.

Les renforts font fuir le monstre au moment où tout semble perdu.

Dans l'ombre, Janos est témoin du combat et va s'éclipser, quelle qu'en soit l'issue.

Se posera alors la question de comment le vrykolakas a bien pu entrer ? La porte n'est pas fracturée et un tas de ballots de marchandises sont contre la dernière muraille, où le marchand les a sciemment laissés.

Vrykolakas Mantis

SOMA 5 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA na HUBRIS na PV 50

Armure : Aucune

Armes : Griffes (DG 6)

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

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

Compétences :

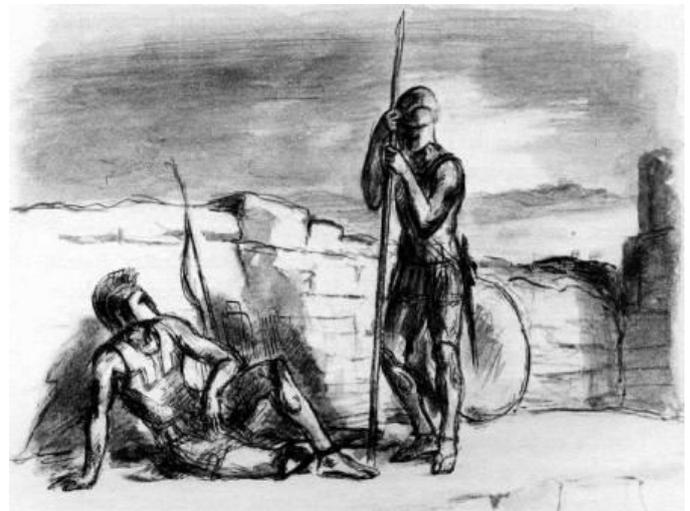
Arme naturelle 3, Athlétisme 7, Discrétion 8, Esquive 3, Grimper 4, Stratégie 3, Vigilance 4.

3.2) MAUVAISE NOUVELLE

♪ *Audiomachine – Helios :*

<https://youtu.be/igNRqR-2MSg>

Un messager se présente pour annoncer un regroupement de Doriens à vingt stades (2 km environ) de la ville. On voit clairement la tente d'Ouméran au centre. S'ensuit une journée d'attente pénible. Les assiégeants envoient régulièrement des éclaireurs qui s'approchent pour tester les défenses. Laissez l'occasion au nouveau capitaine de la garde d'organiser les défenses.



Alors que la nuit tombe, Janos enflamme des amphores d'huiles dans le quartier des marchands de la première enceinte et s'immole par le feu, provoquant un incendie généralisé. C'est le signal qu'attendaient les Doriens, lesquels ont été prévenus par l'espion (Polydès), pour passer à l'attaque.

À cette vue, les personnages observent (Jet Sensibilité FD 8) qu'Héralios devient livide : ce n'était pas du tout prévu, la folie de Janos a finalement pris le dessus.

3.3) L'ASSAUT

♪ *Two steps from hell – Black blade* :

<https://youtu.be/z28lwyQjuTY>

<https://youtu.be/3VZjJlu45Nk?list=PL1AFB5EF4C80ABD58>

Dans une ambiance crépusculaire, les envahisseurs donnent finalement l'assaut. Les scènes suivantes donneront de la matière aux aèdes à venir et chacun des personnages ne pourra effectuer qu'une tâche par phase.

► 1^{re} PHASE

♪ *Strength of a Thousand Men - Two Steps from Hell* : <https://youtu.be/qwJj2EpC8vg>

- **La chaîne de feu** : une cinquantaine d'habitants font des chaînes pour réduire l'incendie qui ravage le quartier. En les protégeant, les personnages peuvent limiter la destruction de la ville.
- **Tenir la porte** : les héros peuvent également tenir la porte principale. Il faudra pour cela défaire 6 ennemis à chaque tour. En cas d'échec, les cours intérieures seront perdues les unes après les autres ;

► 2^e PHASE

♪ *Two Steps From Hell Nemesis – Nemesis* : <https://youtu.be/T9Ej80wM4wI>

- **La princesse** : juste avant de partir à l'assaut, les PJs sont interpellés par une servante d'Électre. La jeune fille est partie se rendre à Ouméran afin qu'il épargne la cité. Si les héros ne la rattrapent pas, Ouméran pourra se revendiquer légitime souverain de Mycènes et pourra contracter des alliances avec les autres cités avant de réclamer son dû. (jet de Politique FD 8)
Ils peuvent l'intercepter alors qu'elle est à mi-chemin du camp dorien. Mettez en scène une course poursuite avec une Électre à la traîne qui ralentit les PJs et des

javelots qui tombent dans tous les sens avant de devoir percuter une troupe d'éclaireurs situés entre nos héros et les murailles de Mycènes. S'ils décident d'aller la chercher, ils ne pourront pas organiser tout ou partie de la défense.

- **Le général** : Ouméran est au centre de la mêlée, semant la confusion et la terreur au moyen de ses cornes et de son énorme masse. Mais il sera sensible à un défi, car il tient à s'helléniser et tout ce qui peut asseoir sa légitimité est bon à prendre ; un duel pour définir l'armée vainqueur lui convient tout à fait, sûr qu'il est de gagner.
- **La famille** : les personnages ont beau être des héros, ils ont aussi une famille. Leurs membres sont normalement à l'abri dans le palais ou ses dépendances. Toutefois, le fils de 8 ans de l'un des PJs (ou un autre proche) manque à l'appel. C'est ce que sa femme en pleurs vient lui signaler au moment où l'attaque des Doriens commence. Le PJ devra alors se décider s'il part à la recherche de son enfant ou non. En faisant cela, il laissera une partie de la ville sans commandement et la première cour sera perdue.



CONCLUSION

♪ 20 Miserere (The Mission) :
<https://youtu.be/OLPIDeCcAzg>

Selon qu'ils ont réussi ou non à tenir la cité, les PJs n'abordent pas la fin du siège de la même façon :

1. Ils n'ont pas réussi à circonscrire l'incendie **OU** ils n'ont pas pu tenir la porte **OU** ils n'ont pas réussi à vaincre Ouméran : ils se retrouvent retranchés dans le palais avec 10 gardes. Ils n'ont plus qu'une option : quitter la ville avec Électre à la faveur de la nuit.
2. Ils ont réussi à circonscrire l'incendie **ET** tenu la porte **ET** vaincu Ouméran : ils tiennent encore la seconde enceinte et les Doriens ont subi trop de perte

pour pouvoir tenir les environs. Un messager peut être envoyé pour obtenir de l'aide à l'extérieur ou une mission commando de nuit peut être organisée pour brûler les vivres de l'ennemi.

Dans les deux cas, va se poser la question du choix final des personnages :

Vont-ils prendre la couronne de Mycènes puisque désormais le pouvoir leur tend les bras même si la ville est quasiment réduite en cendre ?

L'aube se lève sur une cité en ruine, jonchée de cadavres. Les PJs constatent, signe des temps, que la statue d'Héra est brisée et jetée au sol. Le temps des dieux et des héros semble désormais terminé et il ne reste plus que celui des hommes.

FIN



GALERIE DE PERSONNAGES

Artémios

Régent de Mycènes

Loyal, faible.

Vouté, vieux, barbe filasse.

Artémios est l'ancien intendant d'Agamemnon. Il a été placé par les archontes pour tenir la couronne de Mycènes qui semble maudite. Il ne parvient pas à s'imposer aux brutes qui l'entourent. Il a vu grandir Électre qu'il considère comme sa fille. Il est accompagné par son aide de camp Kalibatès.

SOMA 2 SOPHOS 4 SYMBIOSE 3

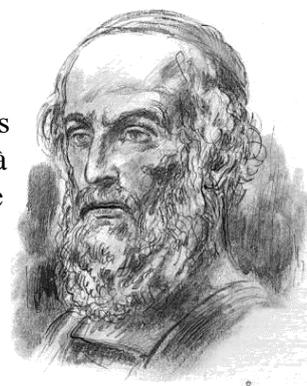
ARISTEIA 2 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Aucune

Armes : Poignard d'apparat (DG 2)

Compétences :

Arme tranchante 2, Arme de jet 2, Bouclier 2, Commandement 3, Conduite d'attelage 3, Diplomatie 4, Esquive 1, Épos de la géographie 4, Épos de la mythologie 5, Épos des us et coutumes 4, Marchandage 3, Navigation 1, Persuasion 5, Politique 6, Réseau 4, Stratégie 2, Théologie 3.



Brakhion

Archonte et capitaine de la garde de Mycènes.

Descendant d'Arès, borgne, silencieux, inquiétant, intelligent.

Brakhion est le plus dangereux des archontes, car il est aussi utile. C'est grâce à lui et à ses qualités de chef que la ville est efficacement protégée. Dès sa mort pendant le scénario, les PJ vont rencontrer des problèmes pour asseoir leur autorité et se rendre compte que Brakhion tenait efficacement sa troupe.

SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 1

ARISTEIA 2 HUBRIS 2 PV 40

Armure : Cuirasse de bronze (9 PA), Casque de bronze (5 PA)

Armes : Épée hoplite (DG 8)

Compétences :

Arme tranchante 5, Arme de jet 4, Bouclier 3, Commandement 5, Esquive 2, Épos de la géographie 4, Intimidation 4, Persuasion 4, Politique 3, Réseau 3, Stratégie 5.



Électre

Princesse de Mycènes

Fille d'Agamemnon et de Clytemnestre, elle fait donc partie des Atrides comme Oreste, Iphigénie et Chrysothémis. Appelée également Laodicé, son nom signifie « ambrée » probablement lié à son teint hâlé. Présente le jour de l'assassinat de son père par Égisthe, l'amant de sa mère, elle cachera son frère, Oreste, et l'aidera à fuir Mycènes pour Athènes avec la complicité de sa nourrice. Huit ans plus tard, elle accompagne et aide son frère, alors âgé de vingt ans, pour venger leur père suite à l'oracle de la pythie et tuer Égisthe et leur mère. Alors qu'Oreste est soumis à la vengeance des Érinyes, Électre échappe à leur courroux.

Elle épousera plus tard son cousin Pylade, dont elle aura deux fils : Strophios et Médon.

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 10

Armure : Aucune



Armes : Aucune

Compétences :

Arts lyriques 2, Arme tranchante 1, Artisanat 2, Discrétion 2, Endurance 1, Esquive 2, Épos mythologie 2, Épos des us et coutumes 3, Lire/écrire grec 2, Parler grec 3, Parler barbare 1, Politique 3, Résistance 1, Réseau 4, Séduction 3, Stratégie 1, Théologie 2, Vigilance 2.

Héralios

Devin et traître à Mycènes.

Fourbe, illuminé (en public), sans scrupule.

S'il faut trouver un méchant, c'est celui-ci. Héralios tient plus du devin que du charlatan. Il croit sincèrement à ses prédictions, mais ayant dû parfois jouer sa vie dessus, il a appris à adapter les interprétations à ses besoins. Il manipule ainsi les puissants par réflexes sans s'en rendre compte. Il a passé un pacte avec Nestor pour faire tomber doucement Mycènes et rejoindre ensuite Pylos où une position confortable l'attend.

SOMA 2 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 2 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Aucune

Armes : Dague sacrificielle (DG 2)

Compétences :

Alchimie 2, Arme tranchante 2, Diplomatie 2, Divination 3, Esquive 3, Épos des plantes 3, Lire/écrire grec 3, Intimidation 2, Marchandage 4, Parler grec 4, Persuasion 4, Pièges 2, Politique 3, Réseau 3, Résistance 2, Stratégie 2.



Hipparkhos

Archonte de Mycènes

Défiguré par une cicatrice énorme en travers du visage

Malsain, fou.

Hipparkhos est l'archétype de celui qui n'a pas supporté la guerre. Ayant violé (oui, c'est une habitude) une prêtresse d'Aphrodite, celle-ci l'a maudit : il ne peut prendre son plaisir qu'en se faisant mal et en faisant mal aux autres pendant l'acte. Le résultat est un individu aux penchants dérangeants, que toute la cour connaît, mais fait semblant d'ignorer. Si l'un des joueurs incarne un personnage féminin ou un jeune garçon, il tentera de le serrer dans un coin pour l'entraîner de préférence contre son gré dans une séance plus que pénible.

SOMA 3 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 HUBRIS 2 PV 30

Armure : Cuirasse de Cuir (5 PA), Casque de bronze (5 PA), Bouclier moyen de bronze (7 PA)

Armes : Glaive (DG 6)

Compétences :

Arme tranchante 4, Arme de jet 3, Bouclier 3, Commandement 4, Esquive 2, Intimidation 3, Persuasion 3, Politique 4, Réseau 3, Résistance 1, Séduction 3, Stratégie 5.

Janos

Marchand et traître à Mycènes.

Janos n'a plus le goût de vivre, depuis qu'il a perdu sa femme, Mantis, peu après la naissance de leur fils, il y a 6 ans déjà, mais il ne s'en est jamais remis : elle s'est suicidée et son âme erre depuis dans le Tartare, sans repos. Alors lorsqu'un devin rencontré à la cour, Héralios, lui a promis la paix pour sa femme ainsi que leur réunion, il était prêt à tout accepter. Ce qu'il a fait : organiser la chute de Mycènes avec son homme à tout faire, Polydès.

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Aucune

Armes : Aucune

Compétences :

Arme contondante 2, Esquive 2, Évaluation 3, Lire/écrire grec 1, Intimidation 1, Marchandage 4, Parler barbare 2, Parler grec 2, Persuasion 3, Politique 3, Pugilat 2, Réseau 3, Résistance 1, Stratégie 2.

Kalibatès

Aide de camp du régent de Mycènes.

Intelligent, bavard, jeune et richement habillé.

Kalibatès est un serviteur lettré d'Artémios qui se repose sur lui pour gérer les affaires courantes. Kalibatès semble bien jeune, mais est roué aux intrigues de cour par sa mère qui lui a appris les ficelles avant de mourir d'infection. Il est dévoué à Artémios, mais ne peut qu'assister avec tristesse aux brimades dont son mentor est victime.

SOMA 2 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Plastron de cuir (4PA), casque de cuir (2 PA), Bouclier moyen de bronze (7 PA)

Armes : Épée de bronze (DG 6)

Compétences :

Arme de jet 3, Arme tranchante 3, Athlétisme 3, Commandement 1, Diplomatie 3, Équitation 2, Esquive 3, Évaluation 4, Gestion de patrimoine 3, Lire/écrire grec 2, Intimidation 1, Marchandage 4, Parler barbare 2, Parler grec 2, Persuasion 2, Politique 4, Pugilat 2, Réseau 3, Résistance 2, Stratégie 3, Théologie 2.



Korax

Ambassadeur de Knossos à Mycènes.

Korax est les yeux et les oreilles de son roi à Mycènes. Il le renseigne sur les mouvements des navires en partance de la ville pour fournir aux pirates les informations nécessaires aux embuscades qu'ils tendent non loin des côtes.

Kranos

Archonte de Mycènes

Brutal, courageux à la bêtise, aime les vaches domestiques.

Kranos, comme son nom le laisse supposer, n'est pas un intellectuel. Issu d'une famille de guerrier, vétéran de Troie, c'est le guerrier brutal par excellence. Ne reconnaissant que la force, il testera les personnages à diverses reprises (en exigeant la préséance dans la salle du trône, en remettant en cause leurs compétences martiales à toute occasion). Une attitude pondérée et pleine de sang-froid sera interprétée comme de la faiblesse. Seule une brutalité équivalente peut gagner son respect.

SOMA 5 SOPHOS 1 SYMBIOSE 1

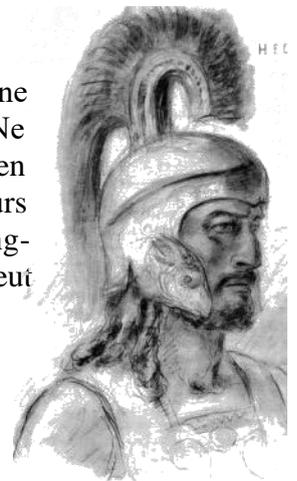
ARISTEIA 1 HUBRIS 3 PV 50

Armure : Cuirasse de bronze (9 PA), Casque de bronze (5 PA)

Armes : Épée hoplite (DG 8)

Compétences :

Arme tranchante 4, Arme de jet 3, Bouclier 3, Commandement 3, Esquive 2, Intimidation 5, Persuasion 2, Politique 2, Réseau 2, Stratégie 3.



Nestor

Roi de Pylos (*cf. Mythologika*)

Vétéran de la guerre de Troie, où il était déjà le plus ancien, le vieux roi est inquiet : la fin du temps des héros signifie la fin du monde qu'il a connu. Il va tout faire pour détourner les périls de sa ville et sacrifiera Mycènes sans hésiter.

Nestor est un vestige d'une époque révolue : il croit malgré tout à l'honneur, et craint les dieux. Mais il considère qu'il est de son devoir de protéger sa ville à tout prix, y compris son envoi au Tartare pour sa duplicité à l'encontre de son allié Atride.

Polydès

Espion et traître à Mycènes

Pied-bot, sournois, rusé et sale.

Il s'agit de l'âme damnée de Janos, et va servir de contact avec Ouméran. C'est lui qui a mis le marchand en contact avec le chef barbare, via ses fréquentations douteuses nouées durant ses voyages. Polydès est un petit qui survit au milieu des puissants. Il ne se fait aucune illusion sur sa valeur aux yeux de ses maîtres. Il profite donc de tout avantage qu'il peut glaner, dépensant son argent en vêtements, alcool et femmes dès qu'il le peut.

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Bracelet de force en cuir (1 PA)

Armes : Dague émoussée (DG 1)

Compétences :

Arme contondante 2, Arme tranchante 1, Athlétisme 1, Discrétion 2, Esquive 2, Évaluation 3, Intimidation 2, Marchandage 1, Parler barbare 2, Parler grec 2, Persuasion 3, Pugilat 3, Réseau 2, Résistance 1, Stratégie 1, Vigilance 3, Vol à la tire 2.



Théomystos

Archonte de Tirynthe

Affable et sympathique.

Mûr, ancien guerrier désormais bedonnant.

Ancien amant de Clytemnestre, Théomystos est consumé par son désir de vengeance. Il veut faire souffrir Oreste. Ne pouvant l'atteindre directement, il a décidé de tuer Électre pour y parvenir. Mais son obsession se transformera en rage le moment venu et lui fera perdre sa lucidité.

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armure : Aucune

Armes : Dague d'apparat (DG 2)

Compétences :

Arme de jet 2, Arme tranchante 4, Athlétisme 2, Commandement 3, Diplomatie 3, Esquive 2, Gestion de patrimoine 3, Lire/écrire grec 3, Intimidation 3, Marchandage 3, Parler grec 3, Persuasion 4, Politique 4, Réseau 3, Résistance 1, Séduction 2, Stratégie 2, Théologie 1.

Ouméran

♪ *God Of War 3 [OST] - 01 - God Of War III Overture* :

<https://youtu.be/r-Bm6N4qbI8?list=PL1AFB5EF4C80ABD58>

Chef de tribu dorien, Péloponnèse.

Brutal, sanguinaire, et physiquement monstrueux, Ouméran est l'archétype du fléau divin.

Fils illégitime et caché du Minotaure qui aurait engrossé une amazone, Ouméran pourrait être l'ancêtre d'Attila. Toutefois, s'il boit dans le crâne de ses ennemis, il n'est pas pour autant stupide. Il

a bien compris qu'il était instrumentalisé par l'instigateur de la chute de Mycènes, mais il se réserve le droit, une fois la cité rasée, de tourner son regard sur d'autres horizons, dont Pylos fait partie.

SOMA 5 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 HUBRIS 3 PV 50

Armure : Cuirasse d'écailles (8PA, 5PE)

Armes : Hache à deux mains (DG 12)

Capacité :

Coup vicieux, permet de frapper une seconde fois son adversaire avec un seul dé de compétence, valable une fois par combat.

Compétences :

Armes tranchantes 5, Arme de jet 2, Commandement 5,

Dressage 3, Équitation 4, Esquive 2, Épos des us & coutumes 2,

Intimidation 5, Marchandage 3, Parler barbare 3, Persuasion 4,

Politique 4, Résistance 2, Stratégie 3, Théologie 5, Réseau 4.



Les Doriens

♪ Audiomachine – Helios : <https://youtu.be/igNRqR-2MSg>

► **Les sans-dieux** : les Doriens ont avant tout peur de leur chef et sont prêts à mourir pour lui. En conséquence, la plupart sont drogués et se battraient même dans les pires états (jambes coupées, transpercés de toutes parts qui continuent à s'empaler pour atteindre l'ennemi, etc.).

Doriens

SOMA 2 SOPHOS 1 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Bouclier moyen de bois (6 PA), Plastron de cuir clouté (3 PA), Casque en cuir (3 PA)

Armes : variable

Compétences :

Armes (var) 3, Commandement 2, Bouclier 2, Équitation 2, Esquive 2, Intimidation 2, Parler barbare

2, Perception 2, Résistance 1, Stratégie 2, Vigilance 2.

► **Les monstres** : Ouméran a vaincu le chef d'une tribu de bucentaures, ces êtres mi-homme, mi-taureau et ces bucentaures constituent désormais une partie de son armée.

Bucentaure

SOMA 6 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 HUBRIS 3 PV 60

Armure : Variable

Armes : Hache à deux mains (DG 12), Ruade (DG 8), Charge (DG 6 + spécial*)

Particularités :

*Charge : si l'attaque est réussie, l'adversaire perd 2D d'actions à son prochain lancer, de plus si la charge est réussie avec un différentiel de 5, alors il y a piétinement de la cible (rajouter +6 aux dégâts).

Compétences :

Arme naturelle 3, Arme tranchante 2, Artisanat (Forge) 2, Athlétisme 4, Esquive 2, Pistage 4,

Stratégie 1, Vigilance 2.

LES PERSONNAGES JOUEURS (PROPOSITION)

Les Pjs sont des membres de la cour de Mycènes. Ils occupent tous une position proche du pouvoir, qu'ils soient guerriers revenus de Troie, militaires fraîchement promus, prêtres ayant l'oreille des puissants ou marchands intrépides faisant la liaison avec les îles grecques.

Thusia (Athéna) – « le sacrifice »

Avantage/Défaut : Descendant de Ripsaspis

Fille d'un traître, elle veut se racheter en mettant la bonne personne au pouvoir et en le conseillant, pour cela elle propose ses services au régent, ainsi que ceux de ses cousins.

Philomakos (Arès) – « qui aime le combat »

Avantage/Défauts : Ripsaspis, avidité

Descendant d'Arès, c'est un guerrier, mais pas un chef. Il cherche le pouvoir, car il pense que Mycènes est devenue faible et c'est amollie par ses décennies de prospérité. Il croit qu'il vaut mieux attaquer le premier, mais il n'est pas écouté et en a conçu une importante amertume. Son désir profond est de briller à l'occasion d'une « bonne guerre ».

Scorpios (Hermès) — « le scorpion »

Avantage/Défaut : beau parleur, menteur, rusé

Voleur, menteur, escroc à ses heures perdues, Scorpios veut le pouvoir, mais personne ne lui donnera. Il va donc utiliser un prête-nom. Il tentera malgré tout de séduire Électre, on ne sait jamais.

Magos (Zeus) – « le magicien » (avec les femmes)

Avantage/Défaut : allégeance, coureur de jupons, chef de groupe

Lors d'une nuit de beuverie, Magos a prêté allégeance à Scorpios qui était peut-être moins saoul qu'il en avait l'air. Il ne veut pas du pouvoir, seules les femmes l'intéressent et il espère séduire Thusia. Il est déjà père de plusieurs enfants.

CRÉDITS

Annexe 1 — Playlist

Daemonia Nympe – Daemonos : <https://youtu.be/9tFPGTIr0Zw>
WoW OST – Graveyard : <https://youtu.be/hKdb2GT4Taw>
[http://tabletopaudio.com/Windswept plains](http://tabletopaudio.com/Windswept%20plains)
Empyrium - Where At Night The Wood Grouse Plays : <https://youtu.be/AcJzso7Xnw>
Rise of the Argonauts - OST - 23 - Kythra Forgotten Isle :
<https://youtu.be/9vOljNAvVpw?list=PLC8B03B643E4F5444>
Two steps from hell – Black blade : <https://youtu.be/z28lwyQjuTY>
God Of War 3 [OST] — 02 — Call To Arms :
<https://youtu.be/3VZjJlu45Nk?list=PL1AFB5EF4C80ABD58>
LE NOM DE LA ROSE (main titles) — JAMES HORNER : <https://youtu.be/7Ysc-Rh0DIQ>
Ghost Ship Soundtrack 02 Santos Dies : <https://youtu.be/XoAFvQaGU6E>
Rise of the Argonauts, 32 The Dark Titaness :
<https://youtu.be/kB-98QFo2sI?list=PL19718FDCEE541226>
Strength of a Thousand Men - Two Steps from Hell : <https://youtu.be/qwJj2EpC8vg>
Two Steps From Hell Nemesis – Nemesis : <https://youtu.be/I9Ej80wM4wI>
God Of War 3 [OST] - 01 - God Of War III Overture :
<https://youtu.be/r-Bm6N4qbI8?list=PL1AFB5EF4C80ABD58>
Audiomachine – Helios : <https://youtu.be/igNRqR-2MSg>

Annexe 2 – Plan de Mycènes

http://www.arretetonchar.fr/wp-content/uploads/2013/IMG/jpg/mycenes_plan-2.jpg
<http://ideesrevues.com/wp-content/uploads/2015/04/main2.jpg>
<http://spinmove8.tripod.com/sitebuildercontent/sitebuilderpictures/myceneasite.gif>

Annexe 3 — Illustrations

« Le remord d’Oreste » de Bouguereau
« Clytemnestre hésitant à frapper Agamemnon endormi » de Baron Pierre-Narcisse Guérin
Illustrations N/B tirées de l’Iliade de Bertold Mahn
« Électre sur la tombe d’Agamemnon » de Frederic Leighton
« Atrée et Thyeste »
« Hector » de Mythic Battles - Panthéon

HISTORIQUE

Fille d'un ripsaspis, qui a trahi les siens en fuyant le champ de bataille, Thusia veut redorer son nom et celui de sa famille. Utilisant ses aptitudes, elle cherche à conseiller et à mettre les bonnes personnes au pouvoir, d'où le fait de proposer ses services et ceux de ses cousins dont Scorpios au régent. Elle est totalement fidèle à Mycènes afin d'effacer les erreurs de son père à Troie et retrouver les faveurs d'Athéna.

POUVOIRS

Béni d'Athéna

Vous trouvez toujours des partisans et des alliés pour rallier votre cause.

Egide d'Athéna

Durée 6 tr Portée soi-même

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

Regard de la Méduse (3 pts d'Hubris)

Durée permanent Portée 5 m Sauvegarde (FD10) annule

Vous pétrifier vos ennemis d'un regard.

ANTIKA

NOM: *Thusia "le sacrifice"*

POUR

AGE: *30 ans* RACE: *Humain* DESCENDANT DE: *ATHENA*
 SEXE: *F* CARRIÈRE: *Politicien* ORIGINAIRE DE: *Argolide (Mycènes)*
 TAILLE: *1m58* MÉTIÈRE: *Conseillère* DESCRIPTION:
 POIDS: *49 kg* MAIN DIRIGÉE: *D / A / G* PC

SOMA

PV **20**

2

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

LIBRIS

1

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

SOPHOS

3

ARISTEIA

4

SYMBIOSE

2

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

AVANTAGES: *Génie*

Héroïsme

Intuitif

DÉFAUTS: *Descendant de ripsaspis*

Bon samaritain

Mère ingrate

POUVOIRS: *Béni d'Athéna*

Egide d'Athéna

Regard de Méduse

OR: *0*

OF

ÉQUIPEMENTS:

	PA	Dégât	PE	Prix
<i>Chiton</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	
<i>Bracelet cuir</i>	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	
<i>Styler</i>	<i>0</i>	<i>2</i>	<i>0</i>	
	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	
	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	
	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	

HISTORIQUE

Cousin de Thusia, c'est un voleur, un menteur invétéré. Sa ruse est célébrée parmi les voleurs de Mycènes, mais il est aussi recherché par des brigands qu'il a roulés.

Scorpios désire le pouvoir mais sachant que personne ne le lui donnera, il compte utiliser un prête-nom pour arriver à ses fins, comme Magos qui lui a prêté serment après qu'il l'ai saoulé. Il compte malgré tout tenter de séduire Électre, au cas où.

POUVOIRS

Discretion absolue

Vous pouvez disparaître totalement de la vue de vos Adversaires pour réapparaître plus loin. Il ne s'agit ni de téléportation ni d'invisibilité, juste de la discrétion.

Vitesse d'Hermès

Durée 3 tr Portée contact Sauvegarde na
La cible reçoit une rapidité exceptionnelle lui permettant d'augmenter le nombre d'actions physiques d'1D tous les deux niveaux.

Cambriolage divin (3 pts d'Hubris)

Vous pouvez voler n'importe quel objet mythique ou appartenant aux dieux et celui-ci ce retrouve à côté de vous à votre réveil (ou autrement).

ANTIKA

NOM: *Scorpios "le scorpion"*

POUVOIR

AGE: *29 ans* RACE: *Humain* DESCENDANT DE: *HERMES*
SEX: *M* CARRIÈRE: *Voyageur* ORIGINAIRE DE: *Argolide (Mycènes)*
TAILLE: *1m72* MÉTIER: *Voleur* DESCRIPTION:
POIDS: *70kg* MAIN DIRECTRICE: *D / A / G* PC

SOMA

VP 30

3

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

LIBRIS

2

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

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

2

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

AVANTAGES: *Beau parleur (+2)*

Voleur divin

Rusé

DÉFAUTS: *Menteur*

Kleptomane

Recherché

POUVOIRS: *Discretion absolue*

Vitesse d'Hermès

Cambriolage divin

OK: 0

OF

EQUIPEMENTS:	PA	Dégât	PE	Prix
<i>Cuirasse cuir</i>	4	0	3	
<i>Bracelet cuir</i>	1	0	0	
<i>Falcata</i>	0	7	3	
	0	0	0	
	0	0	0	
	0	0	0	

ANTIKA

NOM: *Philomakos "qui aime les combats"*

JOUEUR

AGE: *32 ans* RACE: *Humain* DESCENDANT DE: *ARES*
 SEXE: *M* CARRIÈRE: *Combattant* ORIGINAIRE DE: *Argolide (Mycènes)*
 TAILLE: *1m71* MÉTIÈRE: *Capitaine* DESCRIPTION:
 POIDS: *70 kg* MAIN DIRIGTRICE: *D / A / G* *PC*

HISTORIQUE

Philomakos est un guerrier mais pas un chef, même s'il a acquis le rang de capitaine sur le champ de bataille. Peu lui importe les pertes, seul compte la victoire. En temps de paix, il agit de même, surtout avec les femmes, et un « Non » n'est pas une réponse acceptable pour lui, et il a ainsi profiter de nombreuses femmes lors d'orgie avec certains archontes qu'il a approché dans sa quête du pouvoir. En effet, Philomakos considère que Mycènes est devenue Faible et c'est amollie après des années de prospérité. Pour lui l'attaque est toujours la meilleure défense, mais il est rarement écouté, aussi il espère une bonne guerre pour démontrer sa théorie.

POUVOIRS

Danse de guerre

Vous récupérez la moitié des PV perdus et vous gagnez une Action tout les 2 niveaux de la compétence physique jusqu'à la fin du combat.

Paralyse de Phobos

Durée 1 tr Portée vue Sauvegarde (FD8) annule
 Vous paralysez vos ennemis de peur d'un simple regard.

Frénésie de Bia (1 à 3 pts d'Hubris)

Durée spc Portée soi-même Sauvegarde na
 Pour chaque point d'Hubris dépensé, le personnage gagne 1 en Soma, plus 1D d'action supplémentaire quelque soit le nombre de pts d'Hubris dépensé. Si une attaque touche, on considère que tous les autres jets touchent.

SOMA

PV 40

4

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

LIBRIS

4

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

SOPHOS

2

ARISTEIA

1

SYMBIOSE

2

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

AVANTAGES: *Guerrier d'Arès*

Force des Titans

0

DÉFAUTS: *Ripsaspis*

Furie sanguinaire

Avidité

POUVOIRS: *Danse de guerre*

Paralyse de Phobos

Frénésie de Bia

OR: 0

OF

ÉQUIPEMENTS:	PA	Dégât	PE	Prix
<i>Casque cuir intégral</i>	3	0	2	
<i>Plastron bronze</i>	7	0	6	
<i>Bouclier bronze (M)</i>	7	0	5	
<i>Lance hoplite</i>	0	6	3	
	0	0	0	
	0	0	0	

HISTORIQUE

Lors d'une nuit de beuverie, vous avez malencontreusement prêté allégeance à Scorpios, lequel était probablement moins saoul qu'il en avait l'air. Magos ne désire pas le pouvoir, seules les femmes l'intéressent et il espère séduire Thusia. Électre pourrait l'intéresser, mais ayant déjà ne nombreux enfants à charge, il ne se voit pas l'époux d'une reine.

POUVOIRS

Impose le respect (1 pt d'Hubris)

Une fois par scénario, vous pouvez imposer votre point de Vue, si les dieux vous y autorisent.

Foudre de Zeus

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

Colère de Zeus (3 pts d'Hubris)

Durée 2 tr Portée vue Sauvegarde (FD 10) ½ DG
Le ciel se couvre sur une zone de 20m et les éclairs frappent l'ensemble des personnes présentent alliés et ennemies (10 DG / tr) et le armure ne compte pas. Les personnes ratant leur jet de sauvegarde tombent au sol.

ANTIKA

NOM: *Magos "le magicien"*

POUR

AGE: *36 ans* RACE: *Humain* DESCENDANT DE: *ZEUS*
SEX: *M* CARRIÈRE: *Politicien* ORIGINAIRE DE: *Argolide (Mycènes)*
TAILLE: *1m69* MÉTIER: *Conseiller* DESCRIPTION:
POIDS: *67 kg* MAIN DIRIGTRICE: *D / A / G* *PC*

SOMA

LIBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

VP 20

2

1

2

1

2

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

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

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

AVANTAGES: *Chef de groupe*

Force herculéenne

Maître Chiron

DÉFAUTS: *Hai par Héra*

Coureur de jupons

Allégeance

POUVOIRS: *Impose le respect*

Foudre de Zeus

Colère de Zeus

OR: 0

OF

ÉQUIPEMENTS:

	PA	Dégât	PE	Prix
<i>Casque cuir intégral</i>	3	0	2	
<i>Ceinture bronze</i>	3	0	3	
<i>Glaive</i>	0	4	2	
	0	0	0	
	0	0	0	
	0	0	0	

HISTORIQUE

Banoclès est un prêtre fidèle d'Héra, déesse protectrice de la cité. Sa proximité du pouvoir et désormais du régent, l'amène parfois à être en opposition avec Héralios, l'oracle de la cité, car il n'interprète pas les signes comme lui. Cependant, Banoclès n'a pas gain de cause à ce sujet auprès du régent et il espère pouvoir obtenir davantage d'écoute auprès de ses conseillers.

POUVOIRS

Pouvoirs des prêtres d'Héra

Les pouvoirs de la liste d'Héra sont à votre disposition.

Jet Théologie > PM x 3

Vous pouvez lancer un sort par jour gratuitement, les suivants vous coûteront 1 pt d'Hubris.

Puissance divine

Durée 1 tr Portée soi-même Sauvegarde na

Le lanceur peut rajouter sa Sophos à ses attaques.

Plume d'Héra (3 pts d'Hubris)

Durée 10 tr Portée soi-même Sauvegarde na

Plume de paon à pointe d'or de la taille d'une lance Et est considéré comme tel. Elle fait 6 de dégât et ne tient pas compte de l'armure. Cependant si elle touche le cœur de la cible celle-ci meurt empoisonnée dans les 1D10 tr sans échappatoire.

ANTIKA

NOM: *Banoclès "le fidèle"*

JOUEUR

AGE: *45 ans* RACE: *Humain* DESCENDANT DE: *HERA*
 SEXE: *M* CARRIÈRE: *Religieuse* ORIGINAIRE DE: *Argolide (Mycènes)*
 TAILLE: *1m73* MÉTIER: *Prêtre* DESCRIPTION:
 POIDS: *72 kg* MAIN DIRECTION: *D / A / G* PC

SOMA

LIBRIS

SOPHOS

ARISTEIA

SYMBIOSE

PV 20

2

1

3

2

2

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

Agriculture 0
 Alchimie 0
 Artisanat Forge 0
 Artisanat Charpentier 0
 Artisanat 0
 Epos animaux 0
 Epos plantes 2
 Epos géographie 0
 Epos mythologie 2
 Epos créatures fabuleuses 0
 Epos Us & coutumes 2
 Gestion Patrimoine 3
 Ingénierie 0
 Lire/écrire grec 2
 Lire/écrire barbare 0
 Lire/écrire Egyptien 0
 Médecine 0
 Navigation 1
 Occultisme 0
 Pièges 0
 Résistance 2
 Stratégie 2
 Survie 0
 Théologie 4

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

AVANTAGES: *Lait d'Héra*

Sociable (+2 interaction)

Noble naissance

DÉFAUTS: *Intrigant*

Arrogant

Secret honteux

POUVOIRS: *Sort de prêtres d'Héra*

Puissance divine

Plume d'Héra

OR: 0

OF

ÉQUIPEMENTS:

	PA	Dégât	PE	Prix
<i>Chiton</i>	0	0	0	
<i>Bracelet bronze</i>	3	0	3	
<i>Dague</i>	0	2	1	
	0	0	0	
	0	0	0	
	0	0	0	