

ANTIKA

LA COLÈRE D'HÉRA

SCÉNARIO DE BRUNO GUÉRIN



LA COLÈRE D'HÉRA

Texte et scénario : Bruno GUERIN
Relecture : Emmanuel TEXIER & Alexandre JOLY
Illustrations noir et blanc : Gabriel BULLIK

Après la mort de sa famille, Héraclès se vengea d'Héra en détruisant, partout où il le pouvait, les temples de la déesse, symboles de sa toute puissance. Suite à cette vengeance, sept temples d'Héra sont toujours en ruine et abandonnés. Depuis la mort du héros, et après tout ce temps passé, les hommes ne les ont pas reconstruits. La déesse furieuse a donc décidé de se venger de ces mortels qui ont commis cette négligence vis-à-vis d'elle. Pour cela, elle a donc convaincu son frère, Hadès, de libérer quelques-uns des suppliciés du Tartare pour la servir. Celui-ci ne se fit pas prier puisque le sombre projet de sa sœur va provoquer un afflux de nouvelles âmes dans son royaume.

Notes aux MJ : Il est conseillé au meneur d'intercaler quelques aventures de son cru lors des trajets et entre les épreuves de reconstructions afin d'éviter la simple succession de rencontres linéaires présentées ainsi ici dans un souci de clarté.

Le scénario se déroule obligatoirement après la mort d'Héraclès mais la chute de Troie peut être en cours ou déjà avoir eu lieu.

CHANT I - LES TISONS DE LA COLÈRE

A l'entrée de l'hiver, Némésis, une messagère d'Héra, est envoyée dans toutes les cités de Grèce pour annoncer son courroux aux mortels. Prenant l'apparence d'un prédicateur ou d'un prêcheur, elle s'adresse aux hommes présents dans l'agora de Thèbes, où se trouvent actuellement les personnages.

« - *Puisque vous, mortels, vous vous êtes élevés contre la puissance divine et que vous n'avez point réparé les sacrilèges que votre champion, Héraclès, a commis à l'encontre de la divine Héra, celle-ci va vous reprendre le feu que les Dieux vous ont jadis accordé. L'humanité disparaîtra ainsi dans le froid des âges glaciaires jusqu'à ce que des héros fassent ce qui doit être fait. Adieu mortels !* »

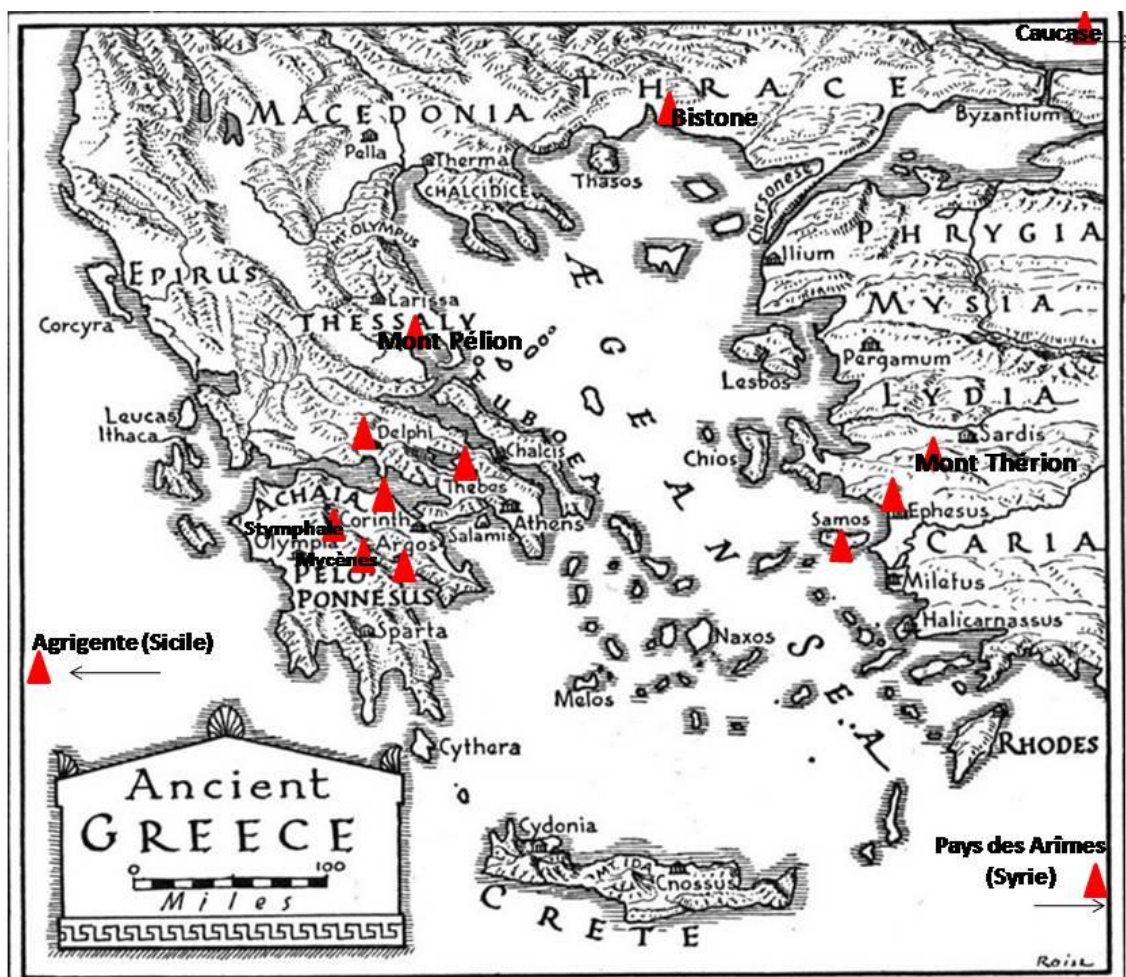


Sur ce, les flammes s'éteignent peu à peu dans tous les foyers de Thèbes, de Béotie et de la Grèce toute entière. La nuit, l'absence de feu laisse place à l'obscurité favorisant les créatures de la nuit. Désormais, il n'est plus possible de manger chaud, de cuire la viande et même de brûler les offrandes faites aux dieux.

Nos héros se retrouvent alors abordés par Alcée, lequel n'est autre qu'Héraclès sous sa forme divine. « - Ami ! J'ai commis une terrible erreur dans ma vie de mortel, et même si Héra, ma belle-mère, m'a poursuivie de sa colère, je n'aurais jamais dû détruire ses temples. Désormais l'humanité va payer pour le prix de ma vanité, à moins que vous vous élevez contre elle en réparant mes erreurs. Allez voir Chiron ! Je sais qu'il est toujours vivant quelque part sur le mont Pélion. Lui saura quoi faire ! Quant à moi, je serai avec vous si le besoin s'en fait sentir, aussi n'hésitez pas à prendre dans mon temple mes trois dernières flèches trempées du sang de l'Hydre et ma massue. »

Note aux MJ :

Pour les besoins du scénario, l'histoire de Chiron a été légèrement modifiée puisque dans la légende Héraclès le blesse mortellement d'une flèche empoisonnée. Nous allons considérer ici, que depuis sa blessure, Chiron agonise de douleur du fait de son immortalité, mais n'est pas encore mort. C'est donc dans cet état d'agonie extrême que les personnages vont le rencontrer.



Les personnages rejoignent donc Iolcos, puis le petit village situé sur le mont Pélion où Chiron s'est installé comme forgeron avec sa famille. Sa forge, située en retrait du bourg, est désormais éteinte. Là, nos héros rencontrent le centaure immortel, agonisant à cause d'une plaie empoisonnée, et sa

famille mortelle : Liana, sa femme humaine, qui le soigne depuis la blessure causée accidentellement par Héraclès, et Athérion, son fils. L'absence de feu se fait sentir, mais l'hospitalité est agréable et courtoise. Malheureusement, Athérion est malade et transi de froid. Sans feu, il est impossible de le réchauffer, et malgré toute sa science, le centaure, dont les forces déclinent, sait que la fin est inéluctable.

Durant la soirée, Chiron leur annonce qu'il souhaiterait devenir mortel et ne pas subir la malédiction de son immortalité. Il ne supporte plus de souffrir éternellement d'une blessure maligne, ainsi que de voir ses amis et ses proches mourir et toujours leur survivre. Puis après avoir exposé les faits qui les ont amenés ici, Chiron annonce aux héros ce qu'ils doivent faire pour contrer la malédiction d'Héra. « - Dans un premier temps, il vous faut retrouver Prométhée, quelque part sur le mont Caucase, car lui saura où se trouve la torche primordiale. Ce n'est que grâce à cette torche, que vous pourrez rallumer les feux sacrés d'Hestia au centre de l'Oikouménè (Delphes) et que de là les feux reprendront dans tous les âtres de la terre. Alors seulement vous pourrez apaiser la colère d'Héra en lui brûlant une offrande, après avoir rallumé les braséros sacrés à la flamme originelle. »

Pendant la nuit, une horde d'une quinzaine de centaures, sous les ordres d'Ixion, est envoyée par Héra pour attaquer le village. Ixion sait être rusé et jouer la comédie. Il est ainsi prêt à faire semblant de se rendre pour approcher de ses cibles et les tuer par surprise.

Ixion

Centaure, roi des Lapithes, il a été puni par Zeus à un châtement éternel, cloué sur une roue enflammée, pour avoir voulu violer Héra. Cette dernière lui offre ici un moyen de rédemption en s'opposant aux héros. Sachant qu'il n'a rien à perdre, il fera tout pour éviter de retourner au Tartare, ce qui en fait un adversaire redoutable pour nos héros, surtout s'ils le laissent en vie car la folie l'a désormais envahi.

SOMA 5 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 1 UBRIS 3 PV 50

Armure : Plastron de bronze (7PA), Bouclier de bronze grand (7PA)

Armes : Épée hoplite (DG 8), Ruade (DG 6)

Particularités :

Ruse

La folie qui l'habite, depuis son passage au Tartare, l'amène à tuer tous ceux qui s'opposent à ses désirs y compris ses alliés. Chaque personne qu'il tue de sang froid lui accorde 1 point d'Ubris supplémentaire en remplacement de ceux utilisés.

Compétences :

Arme naturelle 5, Arme perforante 4, Arme tranchante 5, Athlétisme 4, Bouclier 3, Comédie 3, Commandement 6, Diplomatie 4, Discrétion 2, Esquive 2, Intimidation 4, Pistage 4, Politique 3, Stratégie 3, Vigilance 3.

Centaure

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

Armure : Variable

Armes : Arc court (DG 4), Javeline (DG 4), Ruade (DG 6)

Compétences :

Arme naturelle 2, Arme perforante 2, Arme tranchante 1, Arc 3, Artisanat 2, Athlétisme 1, Discrétion 2, Esquive 2, Pistage 4, Stratégie 1, Vigilance 3.

Chiron et les personnages vont être amenés à défendre les villageois, d'autant qu'Ixion les appelle par leur nom tandis qu'il exécute un à un les paysans. Durant la bataille qui s'ensuit, l'un des héros se trouve être mortellement blessé par l'une des flèches d'Héraclès, car l'un de ses compagnons a pris par erreur l'une des flèches empoisonnées, et a confondu son ami avec un centaure. En fait, c'est la déesse, Erreur, qui est responsable de ces faits. Le personnage empoisonné perd alors un point de Soma définitif et ensuite 6 PV/tr tant qu'il ne réussit pas son jet de Survie FD 14 ou d'Endurance FD 28.

Attention, le personnage ainsi blessé ne doit pas mourir, car nous sommes là dans un moment dramatique scénarisé, et Chiron est là pour s'en assurer grâce à différents pouvoirs, dont la « Purge d'Asclépios ».

De retour à la forge pour soigner les blessés, Chiron et les aventuriers découvrent le corps de Liana percé de javelines. Cette dernière est morte en tentant de protéger son fils, faisant bouclier de son corps, en vain. Dans un cri de douleur et maudissant Héra, Chiron souhaite retrouver les siens et ne plus souffrir. Il décide alors de donner son immortalité au héros empoisonné, au grand dam des dieux, mais il lui fait également ce don afin qu'ils puissent réussir leur mission.

Le blessé subit alors les effets du sang de l'hydre de Lerne, mais l'immortalité que lui donne Chiron, lors du rituel, annule la perte continue des 6 PV/tr. Cependant, le MJ est libre de lui demander régulièrement (après l'utilisation d'Ubris par exemple) un jet de Survie à FD 14 ou d'Endurance FD 28 suivi de la perte de PV si nécessaire, afin de montrer que la blessure se réveille et est toujours là !

CHANT II – LE CERCLE DE FEU

2.D L'oracle de Prométhée

Les personnages doivent rejoindre le mont Caucase, quelque part en Colchide. Ils sont libres d'y aller par voie terrestre et de traverser les territoires thraces et scythes, mais le plus rapide reste de traverser la mer Noire, sur les traces des Argonautes (cf. le supplément « Les Argonautes » pour agrémenter le voyage de quelques péripéties.)

Prométhée a longtemps été enchaîné et torturé sur ce mont, mais il est désormais libre depuis qu'Héraclès l'a libéré, sur ordre de Zeus. Cependant, depuis qu'Héra lui a volé la torche primordiale dont il est le gardien, une gangue de glace a pris tout autour du Titan, l'emprisonnant ainsi en ne laissant que son visage à l'air libre afin qu'il puisse toujours faire des oracles. Aucune magie ne peut venir à bout de la glace entourant Prométhée, et seule la flamme originelle réussira à la faire fondre et le libérer.

Non loin de lui, un aigle lui tient lieu de gardien, mais les personnages peuvent s'apercevoir (Épos de la mythologie FD 8) que l'animal ne lui dévore pas le foie, et qu'à chaque coup qu'il lui porte, ceux sont des plumes de paons qui s'envolent.

Faux Aigle géant du Caucase

Héra a transformé l'un de ses paons en aigle géant afin de garder le Titan, car Prométhée a développé une phobie vis-à-vis des aigles qui l'ont si longtemps tourmenté. Ce paon métamorphosé a donc l'apparence et toutes les



caractéristiques des aigles de Zeus afin de tromper Prométhée.

SOMA 4 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA na UBRIS na PV 40

Armure : Cuir (2PA)

Armes : Serres (DG 8), Bec (DG 8)

Particularités : Vol

Compétences :

Arme naturelle 5, Esquive 2, Perception 7, Stratégie 1.

Après avoir vaincu l'animal, Prométhée bien que toujours prisonnier de la glace, leur dira les éléments suivants :

« - Héra a volé la torche primordiale que j'ai donnée à l'humanité et l'a placée au sommet du mont Thérion (Asie Mineure). Plus vous vous éloignerez du feu originel, et plus il fera froid. Quand la torche primordiale s'éteindra, le feu n'existera plus sur terre, et une ère glaciaire recouvrira le monde, or, sans ma présence, elle s'éteindra d'elle-même au solstice d'hiver (soit dans une lune (21 jours) si les personnages ont pris une voie maritime pour venir, sinon réduisez ce délai à 15 jours). C'est le délai que vous avez pour la rapporter ici sous ma garde, ensuite seulement vous pourrez tenter d'éteindre la colère d'Héra et réchauffer le monde en commençant par son omphalos (Delphes).

Sachez cependant qu'il vous faudra la force d'un dieu pour vaincre le gardien de la déesse, et que le trésor d'Éphèse, gardé par les Amazones, pourrait vous y aider. Et si le temps vous est compté, les chevaux thraces de Bistone vous en feront gagner. »

Le port d'Éphèse se trouve en Asie Mineure, en Lydie, non loin du mont Thérion. Les personnages doivent donc trouver un moyen de transport rapide, le mieux étant de prendre un navire. Il leur faut donc redescendre le mont Caucase pour rejoindre le port de Dioscuria, fondé par Castor et Pollux, lequel se trouve à deux ou trois jours de marche.

De là, il leur faut au mieux neuf jours pour atteindre le port de Phocée en Ionie, après des escales sur les côtes de Bithynie, de Cysique, de Troie, de Lemnos et de Lesbos. Comptez un jour de plus pour rejoindre Éphèse après une escale à Chios et à Samos. Ensuite pour rejoindre le mont Thérion à cheval il leur faut au moins trois jours en partant de Phocée, et seulement deux en partant d'Éphèse.

Désormais, lors de l'aventure, plus les héros se rapprochent de la torche primordiale et plus les feux commenceront tout doucement à reprendre. Pour l'instant, la déesse a placé cette torche sous bonne garde, au sommet du Mont Thérion et le meilleur moyen pour la retrouver ou voir si l'on s'en rapproche est donc de tenter d'allumer un feu (Survie FD 12).

2.2) Les Juments de Diomède

En longeant les côtes de Bistone, les personnages peuvent profiter d'une escale pour suivre les conseils de Prométhée et trouver ces fameux chevaux thraces devant leur faire gagner du temps.

S'ils se renseignent en ville, des ragots parlent de chevaux attaquant et dévorant des



voyageurs. La chose est vraie, car les juments de Diomède ont repris goût à la chair humaine et attaquent à nouveau les voyageurs.

Alors que nos héros quittent la cité pour se rendre dans les steppes environnantes, Hermès leur apparaît. Le dieu protecteur des voyageurs accepte de les aider en rendant leurs chevaux encore plus rapides, à la condition qu'ils découvrent au sein du troupeau les quatre juments immortelles de Diomède et les tuent ou les rendent à nouveau inoffensives.

La légende des Juments de Diomède

Diomède régnait sur le peuple de Bistone en Thrace. Il était le fils d'Arès et de la nymphe Cyrène. Sanglant comme son père, il nourrissait ses quatre juments divines (Déinus, Lampon, Xanthos et Podargos) de chair humaine, en leur livrant des voyageurs égarés, des étrangers et des esclaves, mais jamais les gens de son peuple. Lors de son huitième travail, Héraclès leur a fait dévorer Diomède afin qu'elles redeviennent herbivores. Elles furent données ensuite à Eurysthée, qui les libéra par peur et, elles retournèrent en Bistone. Désormais, des troupeaux de chevaux sauvages, descendant des juments de Diomède, et réputés pour leur vélocité, errent dans cette région de Thrace.

Juments de Diomède

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 1

ARISTEIA na UBRIS na PV 30

Armure : Cuir (2PA)

Armes : Sabots (DG 4), Morsure (DG 4)

Particularités :

Immortelles, elles ne peuvent mourir ni de fatigue, ni de vieillesse.

Compétences :

Arme naturelle 3, Athlétisme 2, Endurance 3, Esquive 3, Vigilance 3.

Identifier les quatre juments de Diomède, parmi un troupeau de vingt chevaux blancs, va demander quelques efforts intellectuels à nos héros.

Tout d'abord, ils doivent réussir à les parquer pour séparer les huit mâles, des douze femelles (Dressage FD 15). Parmi ces femelles, il y a cinq jeunes pouliches qui ne peuvent pas être celles recherchées (Épos des animaux FD 10). Ils trouveront sur trois autres juments un défaut de robe (Équitation FD 12), chose impensable pour des chevaux d'origine divine. Ce qui nous laisse, cinq juments, dont les quatre de Diomède.

Tuer les cinq juments est une option rapide et efficace, mais elles chercheront à se défendre et ce serait dommage de perdre ici l'occasion de posséder des chevaux immortels. Les affamer et rechercher lesquelles veulent mordre est la meilleure façon de les identifier. Il est également possible de voir, lesquelles ne mangent pas du tout d'herbe.

Enfin, les rendre à nouveau herbivore nécessitent de leur donner de la chair humaine avariée afin de les rendre malade et de les soigner ensuite avec des herbes médicinales. La solution est bonne, le tout étant d'avoir de la chair humaine !! Ou toutes autres solutions cohérentes sachant qu'ils manquent de temps, comme leur mettre une muselière et les emporter avec eux.

Après cela, les PJs doivent dompter les chevaux qu'ils auront choisis en réussissant trois jets d'opposition Dressage contre Endurance des chevaux. Hermès tiendra parole et les rendra alors véloces comme le vent. Dès lors les durées de transports équestres sont divisées par deux.

2.3) Le trésor des Amazones

Que les personnages décident de se rendre à Éphèse, ou non, au large de Lesbos ils croisent la route d'une épave dérivant au gré des courants. Le navire fume encore de l'incendie qui a ravagé sa mâture et une partie de la coque. Si les personnages décident de monter à bord, ils constatent avec stupeur que l'ensemble des marins et des passagères ont été tués. En fouillant quelque peu (Fouille FD 9), les personnages trouvent une tablette de bois gravée indiquant que la prêtresse Daphné de Délos, en possession de ce document, est honorée des plus hautes distinctions de la déesse de la chasse du sanctuaire de Délos afin de prendre en charge le sanctuaire d'Éphèse.

Si les personnages ont décidé de se rendre dans la cité d'Éphèse, ils se rendent vite compte que voler le trésor des Amazones ne sera pas aussi simple qu'il n'y paraît, à moins d'avoir un voleur divin dans leur groupe.

En effet, les femmes guerrières sont désormais les gardiennes du temple d'Artémis, et c'est là qu'est conservé leur bien le plus précieux. De plus le prêtre Euryalos garde sur lui constamment la clé permettant d'accéder au sous-sol du temple où sont entreposées toutes les richesses du clergé d'Artémis.

Le temple se retrouve actuellement sans prêtresse d'Artémis, car Élissa, la dernière à avoir occupé ce sacerdoce, est morte il y a quelque temps déjà. La cité attend donc qu'une nouvelle prêtresse vierge soit envoyée de Délos pour reprendre la charge vacante. Actuellement ce sont les prêtres, avec Euryalos à leur tête, qui officient et assument une grande partie des rituels religieux, aidés des ancelles et des prophétesses. Le temple, quant à lui, reste sous la garde vigilante des Amazones, commandées par Kalliopes.

Kalliopes l'Amazone

C'est une Amazone qui a combattu dans sa jeunesse auprès de Molpadia. Elle a donc participé à la guerre de l'Attique pour récupérer la ceinture d'Hippolyte offerte par Arès aux Amazones et pour libérer Antiope des mains de Thésée. Après l'échec du siège d'Athènes, Kalliopes rejoignit Éphèse et fit don de la ceinture d'Hippolyte et de sa vie à la déesse Artémis. Depuis, de nombreuses Amazones l'ont rejointe et désormais seules les Amazones sont autorisées à protéger le temple de la déesse.

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

Armure : Baudrier de cuir sur le torse (2PA), Ceinture de bronze (3PA)

Armes : Arc turquois (DG6), Lance hoplite (DG6)

Particularités : Protégée par Artémis

Compétences :

Arme perforante 4, Arc 4, Athlétisme 3,



Commandement 3, Discrétion 4, Endurance 3, Esquive 2, Épos géographie 2, Marchandage 3, Parler grec 2, Parler barbare 3, Persuasion 2, Pièges 3, Pugilat 2, Résistance 2, Souplesse 2, Stratégie 3, Survie 3, Vigilance 3.

Amazone

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 UBRIS 2 PV 30

Armure : Bracelet de force clouté (2PA), Ceinture de force en cuir (1PA)

Armes : Arc court (DG 4), Lance (DG 6), Hache (DG 8)

Compétences :

Arme tranchante 2, Arme perforante 2, Arc 2, Esquive 2, Perception 1, Pistage 3, Stratégie 2, Vigilance 2.

- Les personnages peuvent se rendre compte de la difficulté du méfait à accomplir et passer leur chemin, laissant derrière eux le trésor que Prométhée leur conseillait d'obtenir.

- Une des femmes du groupe, grâce à la tablette trouvée dans le navire, peut tenter de se faire passer pour la nouvelle prêtresse venant de Délos et ainsi elle pourra avoir accès aux trésors du temple. Mais il lui faut être capable de duper les prêtres et les servantes du lieu. Pour cela, elle doit être à même de connaître la Théologie et les Us et coutumes liés aux cérémonies d'Artémis. Cette solution, sacrilège à plusieurs niveaux, n'apportera rien de bon à long terme. L'usurpatrice se verra accablée de trois points de Némésis, et le groupe d'un point. Qui plus est Artémis pourchassera par la suite les responsables de cette mascarade, jusqu'à ce que l'usurpatrice (si elle est vierge) devienne réellement l'une de ses prêtresses, laquelle sera enfermée dans un temple pour la servir jusqu'à sa mort.

- Les héros peuvent tenter de négocier, mais cela se révélera impossible, à moins d'avoir prouvé leur valeur aux yeux de Kalliopes. Les Amazones ne faisant pas confiance aux hommes, seule une femme du groupe de héros pourrait arriver à la convaincre de négocier un prêt de l'objet.

Jouer sur le fait que le temple possède un trésor capable de les aider dans leur quête pour redonner le feu aux hommes, peut permettre de convaincre Kalliopes de les aider. Car en absence de feu aucun rituel de purification n'est possible et les flammes de l'autel sont éteintes depuis trop longtemps... C'est la seule raison qui justifie que Kalliopes accompagne le groupe, afin de leur prêter la ceinture d'Hippolyte (+3 en Soma et +30 PV) le moment venu.

Cependant, si ce n'est pas elle qui porte la ceinture au combat, cela devra être une femme, ou alors l'homme qui la vaincra au pugilat alors qu'elle porte l'artefact d'Arès.

- Les personnages peuvent tenter de voler le trésor, mais pour cela il leur faut être discret et tromper la vigilance des gardiennes d'Artémis, sinon la sanction sera immédiate. S'ils se font surprendre, c'est la mort qui les attend.

Une fois dans les profondeurs du sanctuaire, les héros doivent ouvrir la porte du souterrain grâce à la clé qu'Euryalos porte autour du cou. Ils doivent donc la lui avoir subtilisée au préalable. Puis, une fois dans le saint des saints, ils ne découvrent que des tablettes d'argile, de cire et des papyrus recouverts d'écritures grecques, cunéiformes ou hiéroglyphiques, comportant tous les savoirs des hommes. Au pied de la statue d'Artémis un boudrier (la ceinture d'Hippolyte) est posé en offrande.

- Il sera très difficile aux personnages d'élucider les secrets sur la mort de la prêtresse Daphné dans le laps de temps qu'ils auront à l'aller, mais s'ils y arrivent, ils obtiennent la confiance absolue de Kalliopes, et Artémis pourrait reporter sa vengeance sur les coupables. D'ailleurs, si nos héros parlent de leur découverte en mer à la chef amazone, celle-ci reverrait son jugement sur le petit



groupe d'aventuriers afin de leur prêter main forte, au moins pour découvrir la vérité. Et cette vérité n'est pas belle.

Le prêtre Euryalos, profitant de la mort de la grande prêtresse Éliissa, a vu ses pouvoirs et sa richesse s'accroître. Aussi a-t-il payé des pirates pour assassiner la nouvelle prêtresse en provenance de Délos. Pour le découvrir, il est nécessaire de suivre le prêtre, de nuit, alors qu'il se rend au temple pour prendre une partie des offrandes d'or, et de le surveiller ensuite alors qu'il se rend sur le port pour payer un soi-disant marchand du nom de Kolkas. Le kubernètès Kolkas est notoirement connu pour n'être qu'un pirate du cru, et il a décidé de faire chanter Euryalos. Le prêtre envisage d'ailleurs d'élaborer un stratagème pour s'en débarrasser. Il compte lui vanter les richesses du temple et la vieillesse de la capitaine des gardes amazones. Ensuite, il n'aura qu'à prévenir Kalliopes pour que Kolkas et les siens ne soient plus qu'un souvenir, à moins qu'il n'utilise les personnages pour éliminer le pirate en échange de son aide dans le cas où ils se seraient adressés directement à lui.

L'attaque des pirates contre le temple peut d'ailleurs être un excellent moyen de diversion pour entrer dans les lieux, mais les capturer pour dévoiler la trahison d'Euryalos est plus profitable.

Kolkas

Ce kubernètès (capitaine), originaire de Samos, possède un petit navire et quelques hommes peu recommandables. Officiellement transporteur indépendant et marchand d'esclave à l'occasion, il vole les négociants qui lui font confiance, et pratique la contrebande et la piraterie. Accepter l'offre d'Euryalos était pour lui une évidence, le faire chanter également. C'est un homme froid et sans scrupule qui ne voit que ses intérêts.

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 UBRIS 2 PV 30

Armure : Bracelet de force clouté (2PA), Plastron en cuir (4PA)

Armes : Hache (DG 8), Glaive (DG 4)

Compétences :

Arme tranchante 3, Commandement 3, Épos de la géographie 2, Esquive 2, Intimidation 3, Marchandage 3, Navigation 3, Parler grec 2, Perception 1, Pugilat 3, Stratégie 2, Vigilance 2.

Pirate

SOMA 2 SOPHOS 1 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 UBRIS 1 PV 20

Armure : Bracelet de force clouté (2PA), Bracelet en cuir (1PA)

Armes : Glaive (DG 4)

Compétences :

Arme tranchante 2, Esquive 2, Intimidation 1, Marchandage 2, Navigation 2, Parler grec 2, Perception 1, Pugilat 2, Stratégie 2, Vigilance 2.

Au final, voler la ceinture d'Hippolyte dans le temple d'Artémis sans le consentement éclairé des Amazones ne plaira pas à la déesse, même si c'est pour la bonne cause. Elle punira chaque aventurier d'un point de Némésis. Par contre, dévoiler la trahison d'Euryalos, lequel sera ensuite exécuté par Kalliopes, apportera à chaque héros un point d'Aristeia et la déesse pourrait passer outre quelques manquements.

2.4) Le mont Thérion

Que nos héros aient récupéré ou non la ceinture d'Hippolyte, ils poursuivent leur route vers le mont Thérion. Zeus, par l'intermédiaire de signes ou d'augures, voire par des rêves ou la rencontre avec un vieillard, tente de conseiller les personnages :

« - *Le chemin le plus court n'est pas toujours la ligne droite. Il est souvent abrupt mais sous le couvert des arbres l'épuisement est moindre. Arrivée à un embranchement, la route opposée à sénestre (gauche) vous mènera sur une piste à flanc de falaise qu'il vous faut suivre par-delà les éboulements. Sachez, seulement qu'en entrant dans le cercle de feu d'Héra, vous y laisserez la vie ou votre immortalité.* »

Aux pieds enneigés de la montagne, les personnages trouvent un refuge où brûle une petite flamme, signe avant-coureur qu'ils ne sont plus très loin du but, tandis qu'au sommet du mont Thérion, une lumière bleue vacille dans la nuit.

Le refuge se trouve être l'embranchement dont leur a parlé Zeus avec deux chemins qui en partent. Sur la droite, la piste à flanc de falaise permet aux personnages, en escaladant l'éboulis (Grimper FD 8, 11, 14), d'arriver derrière Antée et de le surprendre. Ainsi avec un minimum de discrétion, cela peut permettre d'éviter un combat difficile, quoique Héra fera en sorte d'alerter le géant, obligeant les héros les plus lents à le retenir si les plus discrets entrent dans la grotte et termine la mission. Dans le cas contraire, s'ils prennent le chemin de chèvre sur la gauche, ils tombent directement sur Antée qui leur refuse systématiquement le passage, par ordre d'Héra. Ce combat est extrêmement difficile, mais les personnages sont toujours pleins de ressources.

Une fois en haut, et après avoir éliminé le gardien, les personnages arrivent devant une grotte d'où émane une clarté bleuâtre éblouissante et une chaleur froide qui leur fait du bien.

Antée

Ce géant, fils de Poséidon et de Gaia, et ancien roi de Lybie, a l'apparence d'un humain ayant des feuilles de lierres en guise de cheveux. Il tire sa puissance de la terre, sa mère. Il est ainsi capable de se régénérer tout en augmentant de taille, mais Héraclès l'a vaincu, il y a de cela plusieurs années, en le soulevant de terre.

Pour les besoins de sa vengeance, Héra l'a sorti du Tartare où sa mort l'avait conduit, à la condition qu'il la serve, chose qu'il fait avec application.

SOMA 4/8 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 UBRIS 2/4 PV 40/80

Armure : Diadème, Casque de bronze (5PA),

Ceinture de force en bronze (3PA)

Armes : Épée de bronze (+2 ; DG 6), Lance (DG 6)

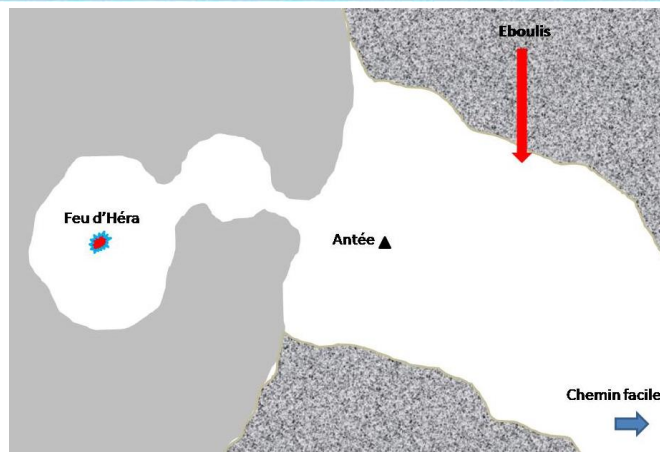
Particularités :

À chaque round de combat où il touche la terre, il grandit et son SOMA augmente d'un point jusqu'au maximum indiqué. Les PV maximums augmentent alors de 10PV par tour pour chaque point de Soma qu'il gagne et ce jusqu'à atteindre 80 PV. Il régénère 1D10 PV par tour tant qu'il touche le sol. S'il ne touche pas le sol, il perd un point en SOMA, ainsi que les PV correspondants et cesse de régénérer.

Compétences :

Arme tranchante 4, Arme perforante 3, Esquive 4, Pugilat 7, Souplesse 1.





Une fois dans la grotte, les héros constatent que la torche primordiale de Prométhée est déjà à demi éteinte et qu'elle est au milieu d'un halo de flammes bleutées et glaciales. Le cercle de flammes d'Héra, dans lequel se trouve la Torche primordiale, absorbe la chaleur de vie ou fait disparaître l'immortalité de celui qui y pénètre.

- Si aucun joueur n'est immortel, et qu'aucun ne souhaite mourir pour l'humanité, alors le monde sombre dans une ère glaciaire, et le froid finira par les tuer eux aussi.

- Si un personnage est devenu immortel grâce à Chiron, c'est à lui de perdre ce don pour la réussite de la mission, prenant alors le risque que le poison ne termine ensuite son œuvre. La perte de son immortalité ne lui donne que quatre tours de répit avant que les effets des flammes d'Héra sur sa Soma ne débutent.

- Si un héros mortel décide d'entrer dans le cercle, son dieu protecteur lui apparaîtra pour tenter de le raisonner : «- *Je ne t'ai pas protégé jusqu'ici pour que tu te suicides ainsi.* »

Si le héros persiste dans son choix et entre tout de même dans le cercle, il perd 1 point de Soma par tour passé dans le cercle, ainsi que les PV qui vont avec. Il doit donc se dépêcher pour jeter la torche à ses amis ou ressortir avec. Il faut compter au moins 1 tour pour entrer, et autant pour ressortir. Par contre, descendre la torche nécessite de réussir une épreuve de force (jet d'Athlétisme à FD 14), et cela prend 1 tour par tentative. Le pouvoir « vitesse d'Hermès » permet de diviser par deux le temps passé dans le cercle.

Si le personnage tombe d'épuisement (Soma 0) dans le cercle, alors un autre héros peut venir le sauver avec les mêmes risques et conséquences, sauf que le pouvoir toucher glacial (cf. ci-dessous) ne lui sera pas accordé.

Si un personnage est tombé à Soma 0 (OPV), Zeus, sous la pression d'Héraclès, accorde au héros qui s'est ainsi sacrifié pour l'humanité, de récupérer la moitié de son Soma perdu. Si par contre le héros meurt (Soma -1, mort), il sera nécessaire de le récupérer aux Enfers pour le sauver.

Dans tous les cas, les héros se retrouvent dans un état de fatigue extrême en ressortant du cercle. S'ils étaient immortels en entrant, ils perdent leur immortalité, et il leur faut au moins une journée de repos avant de pouvoir reprendre la route.

Dans le cas où le volontaire a perdu au moins un point de Soma, il portera à jamais les stigmates de ce choix héroïque. Son corps est désormais froid comme la glace, aucun feu ne le réchauffera, il sera blême et grelottant, mais en contrepartie il obtient le pouvoir « Toucher Glacial ».

« Toucher glacial » : ce pouvoir fonctionne par contact. La cible doit faire un jet de sauvegarde à FD 12+ pour ne pas être transformée en statue de glace, mais la personne qui survit au pouvoir subit tout de même une blessure causée par le froid de DG 8+ sans aucune protection d'armure.

À l'image de Midas qui transformait tout en or, notre héros gèle tout ce qu'il touche directement de sa main nue, et a 50% de malchance de perdre une extrémité de son corps à cause du gel à chaque utilisation (un doigt de la main, un orteil, une oreille, son nez, un œil...).

Une fois la torche ressortie du cercle de feu, les yeux de paon d'Héra apparaissent dans les flammes bleutées, puis tout s'éteint, hormis la torche primordiale qui reprend de la vigueur.

Héraclès apparaît alors à l'entrée de la caverne et se propose de ramener rapidement la torche primordiale à Prométhée, tandis qu'ils allument une torche au feu originel afin de rallumer le feu sacré d'Hestia à Delphes, le centre du monde.

Les personnages n'auront plus ensuite qu'à atténuer la colère d'Héra en restaurant les sept temples de la déesse en rallumant leur feu avec la flamme originelle prise sur la torche primordiale. Héraclès peut bien évidemment leur donner la liste des temples qu'il a détruits dans son accès de colère envers la déesse. Les personnages n'ont plus ensuite qu'à définir dans quel ordre ils vont s'en occuper une fois le feu sacré d'Hestia rallumé en la cité de Delphes.

CHANT III – LE FEU SACRÉ D'HESTIA

Le voyage jusqu'à Delphes n'est pas conté ici et le meneur aura tout loisir de rajouter quelques péripéties en chemin comme par exemple une tempête provoquée par Poséidon sur les ordres de sa sœur pour éteindre la torche primordiale.

Voilà que nos héros arrivent enfin dans la cité d'Apollon située au centre de l'Oikouménè. C'est là, dans le temple d'Apollon, que brûle le feu sacré d'Hestia, son culte étant fortement lié à celui de son neveu.

Après avoir mené les préparatifs de l'allumage du feu sacré de la cité avec les prêtresses, puis organisé la grande procession dans les rues de Delphes, nos aventuriers sont enfin face au brasier sacré situé au pied de la statue d'Hestia assise sur l'omphalos. La déesse du foyer est là devant eux et le porteur de la torche n'a plus qu'à la lui donner pour finaliser la cérémonie. Hestia la lui prend. Sa flamme brûle alors d'une vigueur nouvelle, avant que la déesse ne la plonge dans le foyer imbibé d'huile qui attend la flamme sacrée pour réchauffer le vaste monde.

Mais rien n'y fait ! Le feu ne prend pas. La foule commence à gronder de fureur et la garde d'Apollon a beaucoup de mal à évacuer le temple dans le calme. Alors que les personnages sont à deux pas d'elle, Hestia s'effondre en larmes, gémissant « - *Dionysos tu m'as trahi !* ».

Il ne lui faut seulement que quelques secondes pour reprendre ses esprits, mais déjà nos amis ont entendu l'essentiel de ses remords. Sous le sceau du secret, Hestia accepte de répondre à leurs questions et leur avoue l'inavouable :

« - *Non ! Jamais je n'aurai dû, même transie de froid, céder aux demandes du maître hivernal de Delphes (Dionysos) et partager sa couche après un capiteux breuvage (vin). Maintenant qu'il m'a volé mon hymen, je ne puis plus être la servante des feux sacrés, à moins que vous ne soyez à même de retrouver ma virginité d'antan. Sachez que je ne serai pas ingrate avec vous et que toujours votre âtre sera sous ma protection !* »

Les personnages n'ont vraiment pas le choix s'ils veulent sauver le monde du froid perpétuel.

Qu'ils réussissent un jet de Théologie (FD Difficile), ou interrogent Hestia et les prêtres sur le maître hivernal de Delphes, ils apprennent qu'il s'agit de Dionysos. En effet, alors qu'Apollon est le

protecteur de Delphes six mois de l'année, au printemps et à l'été, Dionysos prend cette charge à l'automne et à l'hiver. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour laquelle, il est également doué pour l'art de la divination.

Dionysos présidant aux cérémonies officielles quand elles ont lieu, il n'est pas difficile de le retrouver en temps normal. Cependant avec l'extinction des feux sacrés, les cérémonies ont cessé. Aussi retrouver le dieu de la vigne et du vin ne sera pas une mince affaire, même s'il est bien présent à Delphes. En fait, il papillonne au sein des maisons de la cité, séduisant tout ce qui porte un jupon, tout du moins si le jupon existait ! En conséquence, nos héros risquent fort de découvrir Dionysos en galante compagnie, mettant à mal la réputation d'une jeune fille ou d'une femme mariée.

Il ne fait pas bon de menacer Dionysos, si l'on souhaite rester sain de corps et d'esprit, mais le dieu n'est pas avare de paroles pour peu que nos héros l'invitent à une soirée avec du vin, des femmes et de la musique. Bien que tout cela risque de tourner à l'orgie, les personnages qui resteront sobres apprendront de Dionysos qu'il a commis un crime pour en effacer un autre.

Le crime de Dionysos est le suivant :

Visitant chaque femme de Delphes comme à son accoutumé, Dionysos fut séduit par une magnifique jeune femme qu'il n'avait encore jamais rencontré. Cette jeune vierge se nomme Apollonia, et elle ne put se refuser aux avances de Dionysos. Seulement, Apollonia n'est autre que la pythie d'Apollon. Quand Dionysos l'a appris, il a cherché comment lui redonner sa virginité afin qu'elle puisse poursuivre sa charge sans qu'Apollon ne sache la vérité à son retour au printemps. Apprenant auprès de son père, Zeus, que l'hymen d'une vierge immortelle pouvait redonner sa virginité à une jeune fille déflorée, Dionysos entreprit de voler l'hymen d'Hestia après l'avoir abreuvé d'un fin nectar lors d'une nuit froide.

Dionysos redonna alors sa virginité à la jeune Pythie et la retrouva ainsi à maintes reprises, jusqu'au jour tout récent, où Héra lui ordonna de lui remettre l'hymen sacré de sa sœur.

Une fois que nos enquêteurs ont découvert qui possède actuellement l'hymen d'Hestia, ils peuvent tout à loisir voler l'artéfact à Héra grâce à certains pouvoirs des descendants d'Hermès, faire chanter Dionysos pour qu'il s'en charge en le menaçant d'avertir Apollon, ou annoncer la vérité à Hestia.

Cette dernière solution est probablement la meilleure. La déesse en appelle alors à sa sœur, Héra, afin qu'elle lui rende son bien. La reine des dieux apparaît alors en faisant la leçon à sa sœur aînée, et elle n'accepte de lui redonner son hymen qu'à la condition que les personnages relèvent son défi.

« - Relever mes temples, laissés en ruines après le passage d'Héraclès et faites en sorte que la foule s'y presse à nouveau, mais il vous faudra pour cela réussir les mêmes épreuves que votre digne prédécesseur, alors seulement vous aurez racheté les fautes des mortels. »

Dans le cas où les personnages feraient un autre choix pour redonner sa virginité à Hestia, n'hésitez pas à utiliser la pythie pour les lancer sur la restauration des temples d'Héra s'ils veulent annuler la vengeance de la déesse à l'encontre des mortels.

Si Apollon devait être mis au courant, alors Apollonia se verrait maudite par le dieu solaire, lequel la défigurerait ainsi que les prochaines pythies afin qu'elles n'attirent jamais plus les ardeurs des hommes.

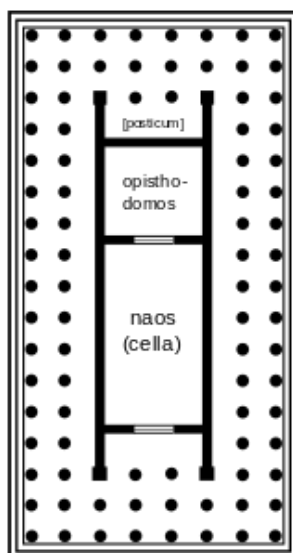
CHANT IV - LES 7 TEMPLES D'HÉRA

Désormais sur les conseils de la pythie, ou pour tenir la promesse faites à Héra, les personnages doivent se rendre dans les sept temples qu'Héraclès a détruit afin de remettre l'autel d'Héra en place et rallumer la flamme au pied de la statue de la déesse. De plus, les héros doivent convaincre les habitants alentours de retourner prier Héra et terminer la reconstruction du temple.

Une des difficultés durant l'ensemble de cette campagne est de conserver allumée, une flamme provenant de la torche de Prométhée. Comme toute flamme, cette dernière nécessite de prendre quelques précautions, même si une pluie torrentielle ou une tempête ne saurait l'éteindre. Ainsi, elle ne doit pas être plongée dans l'eau et il lui faut toujours du combustible, car seule la torche primordiale brûle sans se consumer. Dans le cas contraire, il leur faudra retourner dans le Caucase pour la rallumer à la torche primordiale où, tout du moins, dans l'un des temples précédemment rallumé à cette flamme.

Malgré les bonnes actions que font les personnages envers elle, Héra continue à les mettre à l'épreuve. Ce n'est qu'à l'issue de leur tâche, qu'elle sera finalement satisfaite de la réouverture de ses temples et qu'elle récompensera les personnages.

Chaque temple est construit sur ce schéma classique :



Durant les trajets, le meneur est libre de rajouter quelques aventures supplémentaires, afin de rendre encore plus épique cette campagne. Évidemment les personnages restent libres de l'ordre dans lequel ils vont restaurer les temples.

Remarquez également que certains dieux vont également venir en aide aux personnages, tels Zeus, Poséidon, ou Athéna... Pour les besoins du scénario, j'ai choisi ces divinités, mais il est plus probable que ce soient les aïeux des personnages qui les stimulent.

4.D Le Temple de Samos

Bien que ce soit le temple le plus proche du mont Thérion, puisqu'il se trouve sur une île de la mer Égée, au large d'Éphèse, il ne peut être rallumé qu'après les feux d'Hestia. Lorsqu'ils arrivent dans la ville de Samos, de grandes festivités se préparent pour le mariage de la nièce du prêtre d'Héra. Serviteur de la déesse, Machanidas est trop vieux et pas assez riche, et il

n'a donc pu restaurer le temple dans son ensemble. Aussi voit-il comme un signe divin l'arrivée des personnages. Ces derniers n'auront pas trop de mal à finir de restaurer le temple, mais surtout à rallumer la flamme de l'autel.

Les règles de l'hospitalité font que les héros sont invités aux festivités nuptiales sans pouvoir s'y soustraire. Chaque invité dépose un présent pour les mariés, et nos compagnons doivent faire de même.

Azan, le marié, est un Arcadien, qui a connu sa femme, Mnésimaché, lors d'une escale à son retour de Troie. Sa famille arrive donc d'Arcadie avec de magnifiques présents, car c'est l'homme dans ces îles qui paye une dot à la famille de sa future femme, avant de l'emmener.

Parmi les invités se trouve Eurytion, un centaure habitant non loin du village, lequel aurait été blessé de ne pas être invité. Il a la réputation d'être fier, rapide et très fort.

Durant tout le temps des préparatifs, la fiancée est tenue cachée sous un voile. Le festin commence et le vin coule à flot. À la fin du repas, Mnésimaché enlève son voile et donne un cadeau à chaque invité. Sa beauté est telle, qu'Eurytion garde les yeux rivés sur elle. Quand arrive son tour pour recevoir son présent, il s'approche d'elle et l'enlève, certain que personne n'est capable de la lui reprendre.

Les personnages comprendront facilement qu'il leur faut aider la nièce du prêtre d'Héra en récupérant la jeune fille avant qu'elle ne perde sa vertu.

Eurytion, le centaure

SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 UBRIS 2 PV 40

Armure : Variable

Armes : Arc court (DG 4), Javeline (DG 4), Ruade (DG 6)

Compétences :

Arme naturelle 4, Arme perforante 3, Arme tranchante 2, Arc 3, Artisanat 2, Athlétisme 5, Discrétion 2, Esquive 2, Pugilat 4, Séduction 2, Stratégie 1, Vigilance 3.

Si les personnages tardent trop, Eurytion violera la mariée dans les collines et Azan ne désirera plus l'épouser. Héra étant la déesse du mariage, ce sera un affront pour elle. Nos héros, s'ils veulent lui être agréables, doivent donc, coûte que coûte, faire en sorte que le mariage ait lieu sous ses auspices (-1 point de Némésis).

Pour cela ils doivent reprendre Mnésimaché à Eurytion. Ils ont environ 10 tours avant que le centaure n'arrive à ses fins. Il leur faut retrouver sa trace (Pistage FD 9) et courir vite (Athlétisme FD 12) pour arriver à temps, chaque point d'échec occasionnant 1 tour de perdu.

Une fois qu'ils ont sauvé Mnésimaché, ils doivent convaincre Azan de l'épouser, surtout s'ils n'ont pas pu empêcher le viol, afin que le mariage ait lieu. Si Azan ne veut rien savoir, l'ultime solution est que l'un des héros épouse la jeune femme, lui évitant le déshonneur et le rejet des siens.



4.2) Le Temple de Thespies

A lors que les personnages traversent la Béotie pour rejoindre Thespies, non loin de Thèbes, ils rencontrent un berger, nommé Teutaros, armé d'un arc. S'ils l'interrogent pourquoi avoir un arc pour garder des moutons, Teutaros leur dit :

«- Un ours féroce ravage les troupeaux du roi de Thespies. Il a fait son antre dans un vieux temple abandonné (celui d'Héra) sur le mont Hélicon. Cet ours est si agile et rusé que nul ne peut le rattraper, même à cheval, et le roi a promis une de ses cinquante filles à qui tuerait l'animal. Je veux tenter ma chance de devenir prince ! »

Les personnages comprendront vite que, pour reconstruire le temple, il va leur falloir tuer l'animal, devenir prince pouvant être une récompense secondaire intéressante.

Les héros se dirigent donc vers les bois de la montagne, où se trouve la source d'Hippocrène que Pégase fit jaillir. Là, ils entendent les Muses, lesquelles chantent pour une magnifique femme nue (Artémis) prenant son bain, un arc d'ivoire à portée de main.

Surprenant les personnages, une Muse hoquette de surprise et leur conseille de s'éloigner au plus vite, s'ils ne veulent pas subir le même châtement que les autres. Cependant, si l'un des héros est surpris par la déesse en train de la regarder nue, il est immédiatement métamorphosé en animal (sanglier, ours, ou lion pour un guerrier fort et viril, ou en daim, cerf ou oiseaux pour les autres) et la déesse chassera, au sens propre, le curieux.

Le mieux est donc soit de s'écarter discrètement des lieux et de passer son chemin, soit d'avoir la pudeur de ne pas regarder, de détourner les yeux et de signaler sa présence. Ce dernier comportement nécessite d'avoir ensuite suffisamment d'aplomb et de répartie pour s'adresser à la déesse et aux Muses.

Si le personnage est relativement beau ou belle, la déesse pourrait s'amuser de lui ou d'elle et l'inviter dans son bain sous les petits rires perçants des Muses. Si une femme n'a rien à craindre de l'offre permettant à la déesse de vérifier sa chasteté et ainsi lui proposer de la servir, il n'en est pas de même pour un homme, qui, s'il accepte, terminera sous la forme d'un sanglier.

Si la discussion s'engage avec la déesse, ils apprendront qu'Artémis est là, elle aussi, pour chasser l'ours, qui n'est autre qu'un malheureux chasseur qu'elle a transformé. Apprenant que les personnages sont là pour faire de même, elle leur propose une compétition entre chasseurs. Son arc, ou retransformer l'une de ses victimes, sera le prix si elle perd. Cependant, si elle gagne, elle se réserve le temps de la chasse comme réflexion.

Ainsi elle peut imposer aux jeunes femmes du groupe de rester vierges et devenir ses servantes. Dans le cas où il n'y a pas de femme vierge dans le groupe, elle peut demander un volontaire, lequel sera transformée en jeune femme vierge (« Changement de sexe ») afin qu'elle (il) se mette au service de la déesse, à moins que ce volontaire ne devienne l'un de ses chiens de meute pour quelques lunes.

Retrouver l'animal avant la déesse nécessite que nos aventuriers réussissent un jet de Pistage supérieur à celui d'Artémis, ou qu'ils arrivent à mettre la déesse sur une fausse piste. Un personnage métamorphosé en animal peut mettre ses nouvelles compétences au service de la chasse. Quand les héros arrivent au temple d'Héra, l'ours géant est là et selon leurs actions et réussites, Artémis peut ou non être également présente.

Ours mythique

Ce chasseur a été transformé en ours par la déesse, pour l'avoir vue dans le plus simple appareil. Sa connaissance de la chasse en fait un animal rusé qui ne tombera pas dans le premier piège venu, et il est capable de duplicité pour échapper à ses poursuivants.

SOMA 8 SOPHOS 3 SYMBIOSE 4

ARISTEIA na UBRIS na PV 80

Armure : Peau (4PA)

Armes : Griffes (DG 8), Morsure (DG 10)

Particularités : Instinct animal, Ruse

Compétences :

Arme naturelle 5, Esquive 3, Perception 3, Pièges 4, Pistage 4, Stratégie 3, Survie 3, Vigilance 4.

Une fois l'animal mort, les personnages doivent régler les termes du pari avec Artémis, ce avant de se rendre à Thespies annoncer la mort de l'ours, et demander ou non la main d'une des princesses. Ils pourront ensuite rouvrir le temple d'Héra. Un mariage sous les auspices de la déesse (-1 point de Némésis) constituera un évènement des plus appropriés pour inaugurer ce lieu sacré.

Alors qu'ils s'apprêtent à partir pour l'étape suivante, nos héros voient alors deux femmes s'adresser à eux, et dont les symboles peuvent aider à les identifier :

La première aux plumes de paon (Héra) : «- *Retournez donc à Thespies, où vous pourrez connaître les joies de la vie. Ni faim, ni soif, ni solitude auprès de cinquante jeunes filles. Je suis l'envoyée d'Aphrodite et vous connaîtrez l'abondance, la richesse et le pouvoir, au sein d'un mariage de puissance.* »

La seconde aux plumes de chouette (Athéna) : «- *Oubliez ce discours trompeur, synonyme d'ennui, de perversité, de dégoût et d'oubli. Continuez votre chemin pour acquérir Gloire et Immortalité. La route sera longue et semée d'embûches. Vous côtoierez la mort mais vous n'amollirez ni votre corps, ni votre esprit ou votre âme, et rien n'empêche une femme d'être au bout du chemin.* »

Héra, sous l'apparence trompeuse d'Aphrodite, reste dans son rôle de tentatrice vis-à-vis des personnages, voulant démontrer qu'ils ne souhaitent que la facilité, le pouvoir et la richesse, alors qu'Athéna les encourage vers les chemins ardu de l'Immortalité. Il est tout à fait possible de remplacer Athéna par Éris, la Discorde, qui serait également dans son rôle du dépassement de soi, mais les personnages peuvent ne pas interpréter le message de la même façon, surtout si la campagne de Troie a été jouée !

4.3) Le Temple de Corinthe

Les personnages se rendent donc aux abords de Corinthe. Molorchos, un paysan, dont le fils a été dévoré non loin d'Argos, leur propose l'hospitalité de sa mesure, le temps nécessaire à la reconstruction du temple situé dans le marais de Lerne (ne donner le nom du lieu uniquement sur un jet réussi d'Épos de la géographie FD 10). Une nuit dans la fange n'étant pas agréable, les personnages apprécieront certainement l'offre.

Le premier jour, alors qu'ils se rendent au temple, les personnages constatent qu'il n'y a personne, mais que pourtant des échafaudages, des échelles, des pierres de taille et des outils sont présents sur le site. Il semble bien que le temple soit en chantier mais qu'aucun ouvrier ne soit présent, ni aujourd'hui, ni le lendemain. Nos héros peuvent tout de même rallumer la flamme de l'autel après l'avoir terminé, ce qui leur prendra quelques jours.

Le soir, Molorchos leur explique que les habitants de Corinthe ont voulu reconstruire le temple, mais que petit à petit des accidents ont eu lieu. Plusieurs ouvriers ont disparu sur le chemin du chantier et son fils en fait partie. Depuis, personne ne veut plus revenir travailler au temple.

La seconde nuit, avant de poursuivre la restauration du temple, les héros font le rêve suivant :

« *Un cheval leur parle (symbole de Poséidon, l'ébranleur du sol) leur disant de se rendre dans la grotte du dragon d'Arès où se trouve les huit gueules (l'hydre) desquelles jaillit la source de Dircé alimentant les fontaines du temple d'Héra.* »

Le lendemain, en arrivant à la grotte, d'où sortent huit filets d'eau, formant la source du marais de Lerne, les personnages trouvent deux chevaux attelés à un char léger et robuste, avec deux grandes roues à rayons croisés, une caisse en bronze et un timon renforcé. Un mendiant (Zeus) les observe assis au pied d'un arbre.

«- *N'est-il pas superbe ! Il vous faudra, pour le garder, suivre cette source à travers le marais jusqu'au temple d'Héra et éliminer toute la corruption que vous croiserez, afin de permettre aux bâtisseurs de reprendre leurs travaux.* »

Le marais de Lerne est très grand et relativement profond. L'eau monte au moins jusqu'aux genoux et de nombreux trous d'eau se trouvent par-ci par-là. Le char permet de le parcourir rapidement mais il leur faudra éviter les trous d'eau (Conduite d'attelage FD 12) pour ne pas s'enliser ou déchausser. De plus, il ne peut prendre que trois personnes au maximum.

En guise de corruption, avant d'arriver au temple, les personnages croisent finalement l'hydre de Lerne qu'Héraclès a vaincue jadis en ces lieux en enfouissant sa tête immortelle sous un rocher. Mais depuis, avec les soubresauts de la terre, la pierre a roulé et l'hydre a réussi à se dégager et à se régénérer peu à peu. Elle a ensuite repris sa fonction de gardien du temple d'Héra, provoquant la fuite des ouvriers venus pour le reconstruire.

Hydre de Lerne

SOMA 18 SOPHOS 8 SYMBIOSE 3

ARISTEIA na UBRIS na PV 180

Armure : Cuir écailleux (8PA)

Armes : Morsure x7 (DG 8), Queue (DG 6)

Particularités :

Vision de Nyx, Ruse, Immortelle.

Régénération des têtes, à chaque fois qu'une tête est coupée, deux nouvelles repoussent jusqu'à son maximum de 7. À chaque repousse, elle regagne 5PV/tr jusqu'à revenir au maximum, de plus pour chaque tête supplémentaire, son niveau d'arme naturelle augmente de un. Cependant, la tête centrale est immortelle et ne peut pas être tuée, Héraclès ne l'aurait qu'enterrée sous un énorme rocher.

Souffle empoisonné (Force 15 - DG 9) sur un rayon de 5 mètres.

Sang empoisonné, le sang de l'hydre occasionne la perte d'un point de Soma définitif et tant que la victime rate son jet de Survie au poison à FD 18, le poison continue à lui faire perdre 4 PV/tr. La blessure occasionnée ne se referme vraiment jamais.

Compétences :



Arme naturelle 2 (+1 par tête supplémentaire), Esquive 4, Fouille 4, Natation 5, Stratégie 3, Vigilance 6.

Une fois la corruption du marais éliminée, les personnages pourront encourager les habitants des environs et de Corinthe à reprendre la reconstruction du temple, celle-ci n'ayant été interrompue que par la présence de l'hydre qui les terrorisait. Encore faudra-t-il apporter la preuve de la mort du monstre. Tuer l'hydre, occasionne un gain +3 points de Némésis, car c'est un animal sacré d'Héra.

4.4) Le Temple de Stymphale

Après avoir déjà accompli quelques exploits, nos héros poursuivent leur route et continuent de prendre soin de la flamme originelle. La cité de Stymphale, située à deux jours de marche de Corinthe, se trouve sur les rives du lac du même nom. C'est leur nouvelle destination.

Le lac de Stymphale, situé au nord des montagnes d'Arcadie, est entouré de grandes pinèdes, et le temple d'Héra se trouve sur l'un des nombreux îlots. Depuis quelques temps, de nombreux oiseaux, ayant échappé à Héraclès, sont revenus nicher sur l'îlot, occasionnant de nombreux dégâts aux cultures et attaquant même parfois les hommes pour leur crever les yeux et sucer leur sang. Il est impossible d'envisager une quelconque restauration du temple sans s'être débarrassé au préalable de cette plaie. Les habitants de la cité ont bien tenté de leur côté de faire le nécessaire mais cette vermine les en a empêché. Plusieurs personnes ont déjà été dévorées par ces créatures.

Il y a actuellement une trentaine de couple d'oiseaux, dont il faudrait détruire les nids car ils se reproduisent très vite. Les oiseaux ne se laisseront pas tuer sans réagir, aussi si les personnages pensent à interroger les habitants, ces derniers leur indiquent qu'Héraclès avait reçu d'Athéna une crécelle de bronze forgée par Héphaïstos pour les attirer (cf. Artéfact du livre de règle) et des castagnettes de bronze pour les faire fuir. Après avoir exécuté son sixième travail, Héraclès les auraient abandonnées dans le temple d'Héra.

Se rendre au temple nécessite de traverser le lac en barque ou à la nage. Dans la journée, la traversée sera remarquée et se fera sous les attaques des oiseaux, mais à la faveur de la nuit celle-ci peut se faire sans heurt puisque les oiseaux nichent dans leur « dortoir ». Une fois que nos aventuriers ont accédé au temple, il leur faut juste réussir un jet de Fouille à FD 8 pour retrouver l'un des objets perdu par Héraclès. Dès lors, attirer les oiseaux pour les tuer, ou les faire fuir pour détruire leurs nids, n'est plus qu'une formalité. Il ne reste qu'ensuite à consacrer de nouveau le temple à la déesse, remonter son autel, allumer le braséro sacré et avertir ensuite les habitants de Stymphale qu'ils peuvent retourner prier la déesse sans crainte.

Oiseaux de Stymphale

SOMA 1 SOPHOS 3 SYMBIOSE 1

ARISTEIA na UBRIS na PV 10

Armure : Aucune

Armes : Bec acéré (DG 3), Pointes (DG 4)

Particularités : Vol et leur grand nombre

Compétences :

Arme naturelle 3, Commandement 2, Esquive 2, Vigilance 3.

Castagnettes de Bronze

Forgées par Héphaïstos, cet objet produit une détonation puissante faisant fuir de peur quiconque l'entend. Pour ne pas prendre ses jambes à son cou, il faut savoir d'où provient ce son ou réussir un jet de Résistance à FD 10.

Durant leur présence à Stymphale, et alors que les personnages campent non loin du lac pour préparer leur action, ils sont réveillés en pleine nuit par une cérémonie d'orgie et d'anthropophagie se déroulant au sommet du mont Lykaion en l'honneur de Zeus.

S'ils ne font rien, une jeune villageoise de Stymphale va être dévorée devant leurs yeux par une dizaine de jeunes hommes du village, lesquels se transformeront ensuite en loups-garous et s'égareront dans la nature. S'ils sont découverts, certains d'entre eux ne pouvant retenir leurs plus bas instincts s'en prennent ensuite aux personnages, scellant définitivement leur destinée.

Lycanthrope

Le culte lycanthropique de Zeus est restreint à l'Arcadie. Lors du rite de passage à l'âge d'homme, les jeunes Arcadiens viennent vénérer Zeus en goûtant à la chair humaine. Leur transformation en loup est alors immédiate, et ne durera qu'un an seulement, à la seule condition que durant cette période ils ne goûtent pas de nouveau à la chair humaine.

SOMA 6 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 UBRIS 3 PV 60

Armure : Naturelle (1PA)

Armes : Morsure (DG 6), Poings (DG 3)

Particularités:

Point faible, les armes d'argent doublent leurs dégâts qui ne peuvent pas être régénérés.

Instinct animal, Régénération (+2 PV/tr)

Compétences :

Arme naturelle 2, Discrétion 4, Esquive 2, Pugilat 3, Stratégie 2, Vigilance 5.

Les personnages auront donc résolu le mystère de la disparition de certains villageois de Stymphale, mais les adorateurs de Zeus prendront ombrage de leurs exactions, tout comme Zeus d'ailleurs qui leur octroiera un point de Némésis pour avoir interrompu un culte sacré rendu en son honneur.

4.5) Le Temple d'Argos

Situé dans le Péloponnèse, à une journée de Stymphale, de Corinthe ou de Mycènes, le temple d'Argos, proche de la cité, nécessite seulement quelques jours de travaux pour être réparé. La guerre de Troie, qui s'est éternisée, est seule responsable du manque d'argent permettant sa reconstruction (tout au moins selon les dires des Argiens).

Durant les restaurations, nos héros découvrent un jeune lionceau, timide, caché sous des dalles. Durant les trois premiers jours de travaux du temple, ils ne voient pas sa mère et le lionceau, un jeune mâle joueur, semble affamé.

Libre alors aux héros de prendre le lionceau avec eux pour l'élever et ou non. L'appivoiser reste relativement facile (Dressage FD 8) surtout que pour l'instant il a encore besoin qu'on le nourrisse. Le domestiquer sur du long terme est déjà plus difficile (Dressage FD 10), surtout lorsqu'il va grandir et qu'il sera en âge de chasser seul, mais l'avoir éduqué très jeune permettra de s'en faire un compagnon dangereux et sauvage, mais malheureusement parfois imprévisible. Le dresser à faire des tours et à être un auxiliaire de chasse ou de combat efficace, écoutant au doigt et à l'œil, se révélera presque impossible (Dressage FD 15).

Si les personnages adoptent le jeune félin, sa mère, qui observait le groupe depuis son arrivée au temple en espérant pouvoir allaiter son petit, se met à leur poursuite pour le récupérer.

Si les personnages laissent le jeune lion au temple, celui-ci se mettra probablement à les suivre, mais la lionne attaquera dans la plus grande discrétion un aventurier isolé pour nourrir son petit. Il s'agit d'une lionne de Némée, descendante du lion qu'Héraclès a tué, il y a longtemps.

Lionne de Némée

Le lion de Némée a eu quelques progénitures avec des lionnes européennes, et cette lionne est l'une d'entre elles. Elle ne possède pas l'ensemble des caractéristiques mythiques de son père mais reste néanmoins un adversaire redoutable.

SOMA 9 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3

ARISTEIA na UBRIS na PV 90

Armure :

Cuir épais (5PA contre les armes contondantes) immunisée aux armes tranchantes et perforantes ainsi qu'au feu et à la magie.

Armes : Morsure (DG 8), Griffes (DG 6)

Particularités : Déplacements sans traces, Instinct animal, Vision de Nyx

Compétences :

Arme naturelle 5, Athlétisme 3, Discrétion 2, Esquive 1, Grimper 3, Stratégie 3, Vigilance 3.

4.6) Le Temple de Mycènes

Arrivés dans la cité de Mycènes, les personnages constatent que le temple d'Héra, situé à l'extérieur de la cité, est intact, et occupé. En se renseignant auprès des habitants, ils apprennent que le temple est bien celui qu'Héraclès a détruit, mais à l'époque, le roi Agamemnon avait fait le nécessaire. Le temple se trouve donc être neuf comme au premier jour.

En allant consulter les prêtres d'Héra, ceux-ci confirment les dires du peuple. Les personnages n'ont donc, semble-t-il, qu'à les convaincre de la nécessité de rallumer les feux sacrés qui sont déjà en activités dans le temple, avec la Flamme originelle qu'ils portent, mais étrangement le grand prêtre, Photios, s'y refuse.

Le simple fait d'entrer dans le temple et d'être exposé aux flammes de la perversion provoque chez les personnages qui ratent leur jet de Résistance FD 9 des envies sexuelles et de luxures qu'ils n'ont jamais eu jusqu'alors : homosexualité, séduire une femme mariée, fornication à plusieurs, pratiques étranges comme la nécrophilie ou la zoophilie...

Certains défauts qu'ils peuvent avoir doivent leur donner un malus (exemple : coureurs de jupons, amours sans lendemain...) et leurs envies correspondront à une particularité du personnage. Ainsi la nécrophilie pourrait être le désir d'un descendant d'Hadès, et la zoophilie celui d'un descendant d'Artémis.

Photios

Ce prêtre d'Héra a été perverti par Aphrodite et n'est finalement qu'un dommage collatéral dans la guerre que se livrent les deux déesses. Lorsque les feux ont pu être rallumés au temple Aphrodite lui a donné les feux de la jalousie, de la concupiscence et de l'amour charnel pour rallumer les braseros sacrés. Ces feux brûlent désormais dans le cœur de ceux qui viennent prier au temple mais également des autres prêtres qui n'y sont pour rien.

(Si cette aventure se déroule pendant la guerre de Troie, cela explique pourquoi Clytemnestre trompe Agamemnon avec Égisthe et pourquoi ils l'assassinent à son retour.)

SOMA 2 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 UBRIS 1 PV 20

Armure : Aucune

Armes : Aucune

Particularités :

Prêtre déchu d'Héra, protégé d'Aphrodite

Compétences :

Arme tranchante 2, Esquive 2, Marchandage 3, Politique 2, Stratégie 2, Théologie 3, Vigilance 1.

Lors de leur passage en ville, les personnages constatent (Sensibilité FD8) que de nombreuses femmes et hommes leur proposent de coucher avec eux pour une nuit, voire parfois en présence de leur conjoint. Bref, les personnages doivent se rendre compte par eux-mêmes que les sacrements du mariage (symbole d'Héra) ne sont plus respectés dans la cité qui lui est dédié, pas même par les prêtres d'Héra qui se rendent chez des femmes mariées pour assouvir leurs pulsions.

Si les personnages ont un peu de mal à comprendre ce qu'ils doivent faire ici, c'est Iris qu'Héra leur envoie pour les conseiller.

«- Éteignez les feux de la perversion dans cette cité et rallumer la flamme telle que vous l'avez décidé ! Alors seulement le mariage reprendra ses droits face à la luxure. »

Les héros doivent donc prendre sur eux pour ne plus être tentés par Aphrodite. Ils doivent entrer au temple d'Héra pour y éteindre de force les braséros sacrés avant de les rallumer avec la flamme originelle. Photios s'élève contre ce « sacrilège », mais il est finalement le seul à le faire une fois les feux pervers éteints.

Dans le temple, la statue d'Héra prend alors la parole devant les témoins présents et tout en lançant une plume de paon (Plume d'Héra) afin de tuer son prêtre déchu, elle dit :

«- Tous ici, Mycéniens. Vous reviendrez dans mon temple refaire les serments de fidélité contractés devant moi lors de votre mariage. Quiconque s'y soustraira subira mon courroux ! »

L'effet est instantané et la colère de la déesse protectrice de la cité est suffisamment explicite pour qu'immédiatement l'annonce soit faite partout en ville. Les prêtres, après s'être eux-mêmes purifiés, orchestrent une grande cérémonie de purification des habitants de la cité et reçoivent de chaque couple leur serment de fidélité.

4.7) Le Temple d'Agrigente

Cette ville se trouve en Sicile, non loin de Paestrum, où un autre temple d'Héra est encore en activité. Il s'agit de l'endroit le plus éloigné de cette quête. Nos héros doivent donc embarquer sur un navire, avec tous les risques que cela impliquent.

Alors qu'ils arrivent à Agrigente, dans la vallée des temples, ils commencent à relever les ruines du temple d'Héra, mais celui-ci retombe sans cesse à cause des nombreuses secousses sismiques qui se font ressentir.

En se renseignant aux alentours, les paysans leur racontent qu'il s'agit du souffle de Typhon, un monstre que Zeus a terrassé il y a bien longtemps déjà et qui se trouve enseveli sous le mont Typhonium (Etna).

Consulter un oracle leur permet d'apprendre qu'il leur faut calmer le monstre avant de reconstruire le temple, mais à moins de le tuer, le seul moyen serait de réunir le couple qu'il formait avec sa femme, Échidna, la mère des monstres. Aux dernières nouvelles, cette dernière vit recluse actuellement dans une grotte au pays des Arîmes (Syrie).

*« Nulles pierres bâties ne s'élèveront à nouveau dans la Vallée sacrée
Tant que souffleront les soupirs de Typhon
Dont le cœur de pierre ne bat que pour sa bien-aimée
Laquelle a donné ses enfants à élever à Héra
Et est désormais recluse aux pays des Arîmes. »*

Les personnages doivent choisir entre tuer un monstre que Zeus n'a pas réussi à tuer. Et même si celui-ci est désormais immobilisé sous un volcan, y rentrer pour le tuer, c'est risquer des effusions de lave, ce qui est une action complètement suicidaire !

Typhon

SOMA 20 SOPHOS 8 SYMBIOSE 6

ARISTEIA na UBRIS na PV 200

Armure : Cuir (5 PA)

Armes :

Morsures de serpents x50 (DG 4 + poison*)

Morsures de dragon x50 (DG 8 ou souffle**)

Particularités :

* Poison (Force 18) provoque une perte de 10 PV si le jet de résistance est raté.

** Souffle de feu, provoquant sur 10 mètres et 30°, DG 15 par le feu.

Compétences :

Arme naturelle 30, Discrétion 3, Esquive 3, Pugilat 30, Survie 2, Vigilance 3.

Sinon il leur reste la possibilité de se rendre au pays des Arîmes et de convaincre la mère des monstres d'accepter de les accompagner pour rejoindre son mari, Typhon. S'ils ont déjà tué eux-mêmes certains monstres de sa descendance (l'hydre de Lerne ou le lion de Némée par exemple), les négociations seront plus délicates ...

Dans ce cas, après quelques mésaventures orientales pour découvrir la grotte où se terre Échidna, celle-ci les attaque avant même de les écouter, dès lors qu'ils sont entrés chez elle.

Les personnages peuvent jouer sur le fait que beaucoup de ses enfants ont été tués par Héraclès et non pas par eux, et qu'ils servent actuellement Héra, la nourrice de ses enfants.

Bref, il leur faut être convaincant (malus de 2 par monstres de sa descendance qu'ils ont tués) alors même qu'ils la combattent. Ils doivent donc uniquement se défendre, car elle ne les écouterait pas immédiatement, à moins qu'ils ne sachent attirer son attention, comme lui présenter un lionceau de Némée (son arrière-petit-fils). Ils peuvent aussi l'immobiliser pour la ramener de force, mais cela leur compliquera la tâche ensuite.

Échidna

SOMA 13 SOPHOS 9 SYMBIOSE 3

ARISTEIA na UBRIS na PV 130

Armure : Écailles de serpent à partir de l'abdomen (4PA)

Armes : Queue (DG 15 + spécial*), Morsure (DG 3 + venin**)

Particularités :

* Sur une réussite exceptionnelle, elle peut immobiliser son ennemi et lui faire perdre par constriction (5PV/tr). Il faut réussir un test de Souplesse contre elle pour en réchapper.

** Venin, poison de Force 15 provoquant la perte de 6PV/tr jusqu'à réussite de la sauvegarde.

Immortelle, Jeunesse éternelle

Compétences :

Arme naturelle 5, Alchimie 6, Épos des créatures fabuleuses 12, Discrétion 6, Esquive 6, Grimper 2, Pugilat 4, Stratégie 1, Théologie 4.

Durant le trajet qui les ramène en Sicile, les rencontres qu'ils peuvent faire peuvent être amusantes à jouer quand leur cargaison sera découverte par des brigands ou autres pirates.

Une fois les deux tourtereaux à nouveau réunis au sein de la grotte de l'Etna, la terre cesse de trembler et les personnages peuvent définitivement reconstruire le temple. Ils pourront même demander l'aide d'Héphaïstos pour cette tâche, car une de ses forges se trouvent également sous l'Etna.

Avoir reformé le couple Typhon et Échidna, vous permettra de créer de nouveaux monstres qui viendront errer sur terre.

Cependant, alors que les PJs se rendent au village de Paestrum pour annoncer aux prêtres d'Héra qu'ils peuvent retourner dans la vallée des temples et ainsi réoccuper celui d'Héra, ceux-ci leur rétorquent : *« Il n'est nul besoin d'aller si loin quand un temple est désormais ici dans la cité. »*

Folle de rage, Héra, avec l'aide de Typhon, provoque alors une éruption volcanique, dont les tremblements font s'écrouler le temple de la ville de Paestrum. Les projections volcaniques détruisent partiellement la ville, provoquant de nombreux incendies. Le message est clair, le temple d'Héra de Paestrum est détruit, désormais les habitants doivent réoccuper l'ancien temple d'Agrigente que les héros ont reconstruit.



4.8) Épilogue


Ayant enfin remis en service les sept temples qu'Héraclès avait détruits, et au vue de leur persévérance, ce malgré les épreuves qu'elle leur a fait endurer, Héra apparait finalement aux héros :

«- Persévérants, même dans l'adversité, vous l'êtes et j'aime ça. Je pense que vos noms méritent leur place dans l'Histoire, afin que vous deveniez vous aussi immortels. J'observerai désormais vos faits et gestes. Et peut-être qu'un jour, je ferai de nouveau appel à vous. »

Héra bonne perdante ? Pas forcément, car elle complotte toujours quelque chose.

En attendant, les personnages peuvent bénéficier de son aide, ou elle deviendra neutre envers ceux qui sont « Haïs d'Héra ».

Héra, tout en duplicité, proposera également à l'un des héros (de préférence un bâtard de Zeus) de devenir son champion. Pour cela elle lui accorde sa protection ainsi que le pouvoir de « Contrôler les monstres d'Échidna », et pour 3 points d'Ubris celui d'« Appel d'un monstre d'Échidna ». Si le PJ accepte, il est possible que son ascendant ne voit pas cela d'un bon œil, mais refuser l'offre d'Héra n'est pas non plus une bonne option.



Tous ont mérité un bonus en points de compétences selon leur interprétation et quelques 21 points de Némésis en moins pour l'ensemble des temples restaurés (-3 par temple). Les personnages gagnent également au moins 1 point d'Aristeia, ou 1 point d'Ubris maximum supplémentaire, selon la façon qu'ils ont eu de jouer cette campagne : dans la mesure ou la démesure.

FIN