



Légende d'Actaée

Λώγενδε δ'Αχταώε

Avant-propos	3
Qu'est ce qu'un jeu de rôle	3
Comment jouer.....	3
Apports de Légende d'Actaée	3
Les créateurs du jeu.....	3
Site Internet	3
I - L'univers de légende d'Actaée	4
A – La mythologie grecque.....	4
1) Les dieux Grecs.....	4
2) Le monde mythique	4
3) La Grèce à l'époque héroïque	5
B – Les légendes héroïques	5
1) Le plus grand héros grec : Héraclès	5
C - La légende d'Actaée.....	13
1) La tragédie Atlante.....	13
a) La malédiction d'Artémis	14
b) Le savoir de Prométhée.....	15
c) Un peuple de raison.....	15
d) La chute d'Atlantis.....	16
2) Le destin des dieux.....	18
3) L'épopée argienne.....	20
4) L'avènement du dieu Espoir	20
5) La seconde guerre de Troie.....	20
II - Règles du jeu	21
A – Caractéristiques et actions des personnages.....	21
1) Valeurs numériques	21
2) Qualités Innées : caractéristiques passives	21
a) Description des Qualités Innées	21
b) Utilisation des Qualités Innées.....	23
3) Compétences : caractéristiques actives	24
a) Description des compétences	24
b) Utilisation des compétences : principe de base.....	27
c) Notation des tests de compétence	28
d) Succès et échecs critiques	29
4) Spécialités : les points forts du personnage	31
5) Connaissances	31
B – Combattre	33
1) Tours de combat.....	33
a) Définition	33
b) Ordre d'action	33
c) Combattre plusieurs adversaires	34
2) Participer au combat	35
a) Actions du personnage	35

b) Frapper ou tirer	36
c) Intimider l'adversaire	36
d) Test d'attaque.....	37
e) Test de compréhension.....	37
f) Test de défense	38
3) Terminer le combat	39
a) Qui gagne le combat.....	39
b) Blessures	40
c) Douleur.....	42
d) Description de la scène	43
e) Quelques blessures graves.....	44
4) Tableaux récapitulatifs du combat	46
D – Equipement.....	48
1) Nécessaire de l'aventurier	48
a) Armures.....	48
b) Armes de corps à corps	48
c) Armes de jet	49
d) Cavalerie	50
e) Navires	53
2) Objets usuels	53
3) Quelques prix en Grèce archaïque	53
III - Jouer à Légende d'Actaée	54
A - Création de personnage	54
1) Choix du nom.....	54
a) Quelques noms masculins grecs.....	54
b) Noms féminins grecs.....	55
2) Choix des qualités innées.....	56
3) Choix de la profession	56
4) Choix des attributs héroïques.....	56
5) Biographie.....	56
Feuille de personnage joueur.....	57
Feuille de personnage non joueur, archétype ou créature	59
B – Exemples de personnages	60
1) Archétypes de personnages courants	60
2) Personnages célèbres	60
C – Jouer une campagne.....	62
1) Déroulement des scénarios	62
2) Récompenser les joueurs.....	62
3) Idées de campagnes.....	62
C – Conseils pour les joueurs et maîtres du jeu	62

Avant-propos

Qu'est ce qu'un jeu de rôle

Comment jouer

Tout ce qu'il vous faut, c'est une petite poignée de dés à 6 faces, du papier, des crayons, et quelques amis (certains prévoient aussi des gâteaux, des pizzas, et de la bière, mais il est possible de jouer sans).

Apports de Légende d'Actaée

Les créateurs du jeu

Conception des règles :
Pierre Lacroix, Clément Trincat.

Conception de l'univers :
Olivier Escalon, Alexandre France, Pierre Lacroix.

Testeurs :
Alexandre Bordon, Tristan Cambonie, Alexis Chalmet, Mickaël Chemla, Olivier Escalon, Alexandre France, Pierre Lacroix, Samuel Libot, Clément Trincat.

Rédaction du livre des règles :
Pierre Lacroix.

Site Internet

Retrouvez toute l'actualité de Légende d'Actaée et des jeux de rôle dérivés sur notre site :

<http://legende.actaee.free.fr>

Les créateurs du jeu seront ravis de répondre à toutes vos questions.

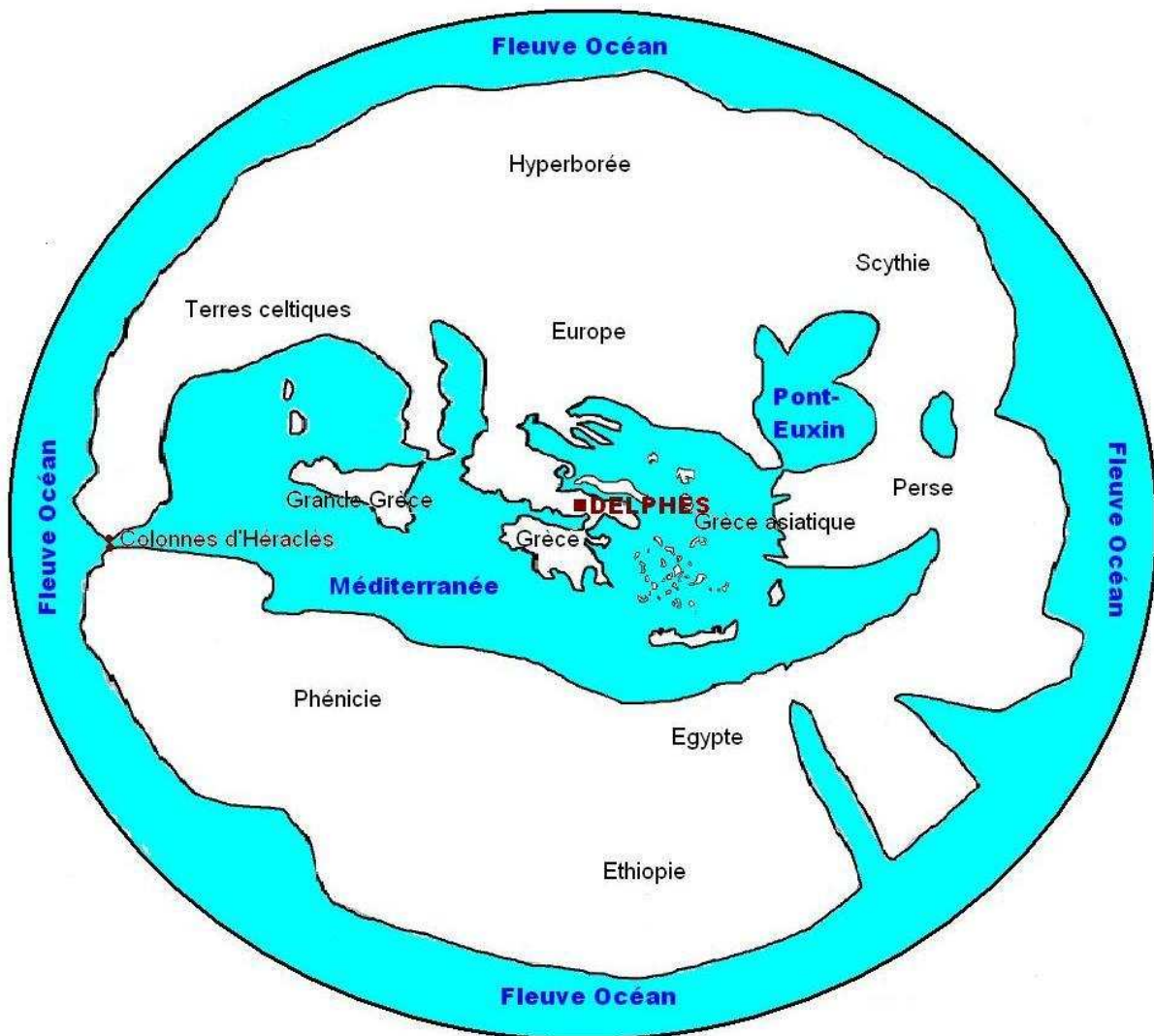
I - L'univers de légende d'Actaée

A – La mythologie grecque

1) Les dieux Grecs

2) Le monde mythique

LEGENDE D'ACTAEE - CARTE DU MONDE



Le monde est un gigantesque disque porté par le titan Atlas. Il est constitué d'un continent unique, divisé en trois zones : l'Europe au nord, l'Asie à l'Est, l'Afrique au sud. Ce continent est entouré par le fleuve Océan, qui constitue la bordure du monde : quiconque voudrait traverser ce fleuve tomberait le monde et errerait à jamais dans le néant.

La Méditerranée (un lac jusqu'à ce qu'Héraclès perce un canal) est une immense mer intérieure, dangereuse, mais aussi berceau de la civilisation : les Cités grecques sont disposées au bord de la mer telles des grenouilles au bord d'un étang.

Delphes est le centre du monde. Pour s'en assurer, Zeus a chargé deux aigles de traverser le monde, et a posé une pierre là où ils se sont rejoints. C'est sur cet emplacement qu'a été consacré le célèbre Oracle de Delphes, où la Pythie dévoile aux hommes la volonté des dieux.

3) La Grèce à l'époque héroïque

B – Les légendes héroïques

La mythologie grecque est remplie de grandes épopées, où des héros affrontent monstres, dieux, et vivent des aventures fabuleuses. Ces mythes sont autant de sources d'inspiration pour le maître du jeu, qui peut les faire revivre à ses joueurs ou s'en inspirer pour élaborer une nouvelle aventure.

1) Le plus grand héros grec : Héraclès

Héraclès, né Alcide, est le plus célèbre héros grec, demi-dieu, personnification de la force, il existe des équivalents de ce héros dans de nombreuses autres cultures : Melkarth pour les Phéniciens, Hercules pour les romains, Gilgamesh en Mésopotamie... C'est un héros du Péloponnèse, contemporain de Thésée (héros de l'Attique, moins fort mais à la cervelle plus fine), ayant vécu quelques années avant l'Iliade, dont il rencontre certains protagonistes (tel le roi Priam). La multitude des auteurs et des écrits sur les exploits d'Héraclès fait que son histoire admet de très nombreuses variantes. L'histoire qui suit n'est que l'une des très nombreuses versions de sa légende.

Les exploits du jeune Alcide


Héraclès est un demi-dieu, fils de Zeus et de la mortelle Alcmène, femme du roi Amphitryon. Zeus désirait engendrer un grand héros, qui aiderait à la fois les dieux et les hommes. Son nom original est Alcide, mais la Pythie de Delphes lui conseillera de prendre le nom d'Héraclès, ce qui signifie « gloire d'Héra », pour apaiser la colère de la femme de Zeus.

Peu après sa naissance, Héra envoie deux serpents pour le tuer dans son berceau, mais le tout jeune héros les étrangle à mains nues.

Alors qu'il a dix-huit ans, Alcide est envoyé par Amphitryon pour tuer le lion de Cithéron, une créature monstrueuse qui ravage les troupeaux. Alcide poursuit le lion jusqu'au royaume voisin, Thespies, où le roi invite le demi-dieu dans son palais. Soucieux d'avoir une descendance divine, le roi Thespios donne chaque soir à Alcide l'une de ses cinquante filles. Alcide, pensant avoir affaire à la même femme chaque soir, l'honore cinquante nuit d'affilée, mais il s'agit chaque soir d'une femme différente. Cinquante enfants naîtrons de ces unions, tous des garçons : les Thespiades.



Ceci fait, le demi-dieu utilise une massue aussi grosse qu'un tronc d'arbre pour abattre le lion de Cithéron. Il revêt sa peau



en guise d'armure. Cette tenue sera celle qu'il abordera pendant la suite de ses aventures : il sera ainsi décrit comme un homme de forte stature revêtant une peau de lion et portant une lourde massue.

La folie d'Alcide

Le lion abattu, Héraclès rentre chez lui et croise un groupe d'émissaires minyens, se rendant à Thèbes pour réclamer au roi Créon un tribut annuel de cent bêtes. Héraclès prend la défense de Créon, et tranche le nez et les oreilles de tous les émissaires pour s'en faire un pendentif !

Furieux, le roi minyens Erginos marche contre Thèbes. Amphitryon est tué pendant les combats, mais grâce à Héraclès, Thèbes finit par gagner la guerre et impose aux minyens un tribut de deux cents bêtes par an. En guise de remerciement, le roi Créon donne à Héraclès la main de sa fille, Mégara. Le demi-dieu aura huit enfants et commence à mener une vie rangée...

Mais Héra, toujours en colère, complotte contre le héros. Elle déclenche chez lui un accès de folie qui le pousse à jeter au feu sa femme et ses enfants !

Héraclès se rend à la Pythie de Delphes pour se purifier après son crime. La Pythie lui conseille de prendre le nom de « gloire d'Héra » (c'est à partir de ce moment qu'Alcide s'appelle Héraclès) et de se mettre sous les ordres d'Eurysthée.

Les douze travaux d'Héraclès

Eurysthée, roi de Mycènes et cousin d'Héraclès, est jaloux de sa force ainsi que de ses droits sur son trône. Mais pour se racheter auprès des dieux et d'Héra, le héros doit le servir et accomplir pour lui dix tâches (dont deux ne seront pas validées, d'où le nombre douze). S'il y parvient, il sera digne de l'Olympe.

Premier des douze travaux : rapporter la peau du lion de Némée

La région de Némée est dévastée par un lion monstrueux qui a massacré la population. Les paysans que le demi-dieu rencontre lui décrivent un animal invulnérable et aux griffes plus tranchantes que du verre. En habile chasseur, Héraclès le traque plusieurs jours et le surprend derrière un buisson. Il tire une série de flèches, mais celles-ci rebondissent sur la peau du félin, aussi dure que du métal ! De rage, il se jette sur le lion et lui assène terrible un coup d'épée : la lame se plie en deux ! Héraclès utilise alors sa terrible massue, taillée dans un tronc d'olivier, et l'écrase sur le crâne du félin. Le coup ne fait rien d'autre que de résonner dans la tête de l'animal, qui est un peu sonné et s'enfuit dans sa tanière. Héraclès poursuit le lion dans sa tanière. Un violent combat au corps à corps commence, le lion de Némée mord le héros à la main et lui arrache un doigt. Mais Héraclès finit par ceinturer l'animal, et parvint à le serrer si fort qu'il étouffe. Ceci fait, Héraclès dépèce l'animal en utilisant ses propres griffes. Il s'habille de sa peau, plus robuste que celle du lion de Cithéron. Puis il rentre triomphalement à Mycènes, et Eurysthée et si intimidé qu'il se cache dans une jarre et interdit au héros de pénétrer en ville : les prochains travaux lui seront données par l'intermédiaire d'un messenger.

Deuxième des douze travaux : vaincre l'hydre de Lerne

Héraclès doit se rendre à Lerne, une région près d'Argos terrorisée par une hydre. Son neveu Iolaos l'accompagne. L'hydre de Lerne est un dragon à cent têtes, dont l'une est immortelle, et dont le venin est si toxique que son haleine seule suffit à empoisonner les mortels. Son repaire se trouve dans une tourbière sans fond. Pour obliger la créature à sortir, Héraclès décoche des flèches enflammées sur la végétation alentour. Effrayée, la bête surgit des marais. S'engage un terrible combat, mais chaque fois qu'Héraclès écrase l'une des têtes avec sa massue, deux têtes repoussent à la place.

Voyant son oncle s'embourber dans le combat contre l'hydre, Iolaos a soudain une idée : il brûle une blessure de la créature pour la cautériser et empêcher les têtes de repousser. Héraclès s'arme alors d'une serpe d'or, et tranche les têtes pour qu'Iolaos les brûle. Il attrape enfin la tête immortelle, et l'enterre sous un rocher.



Après cela, Héraclès va recueillir le venin et l'appliquer sur ses flèches : désormais, elles causeront la mort assurée à tout mortel, et des blessures incurables chez les immortels. Ces flèches seront aussi la cause indirecte de la mort du héros, bien des années plus tard... De retour auprès d'Eurysthée, celui-ci refusera de valider l'exploit, car Héraclès a été aidé par Iolaos.

La constellation du cancer

Un crabe vivant dans le marais va prendre la défense de l'hydre et pincer Héraclès au pied. Le héros agacé écrasera l'animal du talon, mais Héra récompensera le courage du crustacé en le transformant en constellation.

Troisième des douze travaux : capturer indemne la biche de Cérynie

Eurysthée comprend qu'une épreuve basée sur la force n'est pas le bon moyen pour humilier Héraclès. C'est pourquoi il lui donne une mission qui mettra à mal son habileté et sa vitesse : capturer vivante la biche de Cérynie. Il s'agit d'un animal sacré réputé pour sa rapidité, aux sabots d'airain et aux cornes d'or. Héraclès piste l'animal, mais pour ne pas risquer de le tuer il renonce à décocher une flèche et se lance à sa poursuite. Il court après l'animal sans relâche, mais sans parvenir à l'attraper. Après un an de chasse acharnée, qui aura amené Héraclès jusqu'en Hyperborée, la biche finit par faire une halte près d'un fleuve. Héraclès bande alors son arc et tire une flèche entre l'os et le tendon, immobilisant une patte de l'animal sans répandre la moindre goutte de sang. Artémis s'offense de la capture de l'animal sacré, mais Héraclès lui explique que la biche n'est point blessée. Artémis accepte alors que la biche soit amenée à Eurysthée à la condition qu'elle soit relâchée immédiatement après.

Pholos, les centaures et le sage Chiron

En route pour son quatrième travail, Héraclès reçoit l'hospitalité du centaure Pholos, qui l'invite dans sa grotte et lui offre un véritable festin, donnant de la viande cuite alors que lui-même se contente de viande crue. A la fin du repas, Héraclès lui réclame du vin, mais Pholos hésite à l'ouvrir car il appartient à la communauté des centaures. Devant l'insistance du héros, Pholos ouvre la jarre, mais les centaures attirés par l'odeur du vin attaquent la grotte. Héraclès

massacre ses assaillants avec ses flèches empoisonnées par l'hydre de Lerne. Il les poursuit même, et lorsque les centaures se cachent auprès du sage Chiron, celui-ci est malencontreusement atteint par une flèche. Affligé, Héraclès tente de soigner Chiron, mais n'y parvient pas. Le pauvre Chiron souffre au point de ne plus vouloir de son immortalité : il demande à Zeus de lui reprendre, et celui-ci accepte, donnant à la place l'immortalité à Prométhée. Quant à Pholos l'hospitalier, il se demande comment ces petites flèches ont pu tuer de si grandes créatures que les centaures. Il prend une flèche dans sa main, s'en pique le doigt, et meurt immédiatement.

Quatrième des douze travaux : capturer le sanglier d'Erymanthe

Après ce triste épisode, Héraclès reprend sa quête. Il doit capturer un énorme sanglier qui ravage la région de Psophis, sur le mont Erymanthe, en Arcadie. Pour trouver la bête, il abat la forêt mais sans parvenir à le faire sortir de son repaire. Il change alors de tactique et pousse de terribles cris, qui effrayent l'animal. Il pourchasse alors l'animal jusqu'aux neiges éternelles, le harcelant en lui jetant des pierres. L'animal s'épuise, et Héraclès en profite pour l'attirer dans un trou rempli de neige. L'animal tombe dans le piège, et Héraclès le maîtrise à mains nues et l'attache avec un nœud coulant. Il charge la bête sur son dos et la ramène à Mycènes. Quand le lâche Eurysthée verra l'animal, il sera terrifié et se cachera une nouvelle fois dans sa jarre.

Cinquième des douze travaux : nettoyer les écuries d'Augias

Eurysthée, voulant humilier le demi-dieu avec une tâche ingrate, ordonne à Héraclès de nettoyer la fange des écuries d'Augias. Augias, roi d'Elis, est le fils du dieu du Soleil et possède un troupeau magnifique. Les étables, où sont enfermées plus de 3000 bœufs, n'ont pas été nettoyées depuis trente ans. Elles sont encombrées d'un fumier si épais que l'odeur nauséabonde se répand dans les environs et infeste les cultures. Héraclès, trop digne pour perdre son temps à pareille besogne, décide qu'il nettoiera tout en une seule journée. De plus, il décide de demander un salaire : sans évoquer la mission d'Eurysthée, il propose à Augias de nettoyer ses écuries contre le dixième de son troupeau. Le roi accepte parce qu'il pense la tâche impossible, et son fils Philée est témoin du marché. Ceci fait, Héraclès ouvre par deux coups de massue deux grandes brèches dans le mur d'enceinte des étables, puis il détourne les fleuves Alphée et Pénée, faisant passer leurs eaux au travers des écuries. Il rebouche ensuite les brèches. Les étables redeviennent propres et saines. Héraclès retourne voir Augias, mais celui-ci nie avoir jamais passé de marché avec le héros. Philée se range du côté d'Héraclès, et Augias décide de faire expulser les deux hommes de son royaume. Héraclès promet de revenir faire la guerre à Augias une fois que ses travaux seront accomplis. Lorsqu'Héraclès se présente devant Eurysthée, celui-ci refuse de valider le travail. Il a en effet eu vent du marché passé avec Augias, et oppose au héros le fait qu'il n'avait pas le droit de demander de salaire pour les travaux qu'il accomplissait.

Le centaure Eurytion

Sur le chemin du retour Héraclès traverse une petite cité où un mariage forcé est en passe d'avoir lieu. Le roi Dexaménos est contraint de marier sa fille Mnésimaché au centaure Eurytion. Ce dernier menace de dévaster la région si on ne cède son désir. Quand Héraclès reçoit l'hospitalité du roi, celui-ci lui demande d'empêcher ce mariage. Héraclès, toujours prêt à massacrer un centaure, se bat contre Eurythion lors de la cérémonie, et parvint à le tuer.

Sixième des douze travaux : tuer les oiseaux du lac Stymphale

Le sixième travail d'Héraclès est d'éliminer les oiseaux du lac Stymphale. Ces derniers, consacrés au dieu Arès, ont un bec d'airain et des ailes de bronze, et ils dévorent avec acharnement les habitants de la région tandis que leurs fientes empoisonnées détruisent les récoltes. Héraclès savait que son arc et ses flèches trempées dans le sang de l'hydre viendraient à bout de ces oiseaux, mais un problème se posait : les oiseaux nichaient à l'abri, et il ne savait comment les débusquer. C'est alors qu'Athéna apparaît à Héraclès. Elle offre au héros des crotales (ancêtres des castagnettes) de bronze conçues par le dieu forgeron Héphaïstos. Héraclès en joue, et un son terrible en sort, au point d'effrayer les oiseaux. Héraclès dégaine son arc et massacre les volatiles. Tuer les oiseaux du lac Stymphale est la dernière épreuve qui aura lieu dans le Péloponnèse. Par la suite, Eurysthée va tenter d'éloigner le héros en lui donnant des travaux dans le monde entier, et jusqu'aux enfers...

Septième des douze travaux : dompter le taureau de Crète

Le fameux taureau blanc de Crète (père du minotaure, voir l'histoire de Thésée) s'est échappé et dévaste les récoltes de l'île. Héraclès accoste sur l'île de Crète et décide de dompter le puissant taureau en lui montrant qui est le plus fort. Il attrape le taureau par les cornes, le force à s'agenouiller, puis l'entrave, le porte sur ses épaules, et le ramène au roi Minos.

Huitième des douze travaux : capturer les cavales mangeuses d'hommes de Diomède


Le roi de Thrace Diomède (à ne pas confondre avec Diomède d'Argos, héros de l'Iliade), est homme cruel, fils du dieu de la guerre Arès. Il possède des juments indomptables dont les narines projettent du feu, et qui se nourrissent de chair humaine. Cela amuse Diomède à tel point qu'il leur donne en pâture tous les étrangers qui entrent en Thrace. Héraclès attaque le palais de Diomède, capture le roi, et le donne en pâture à ses propres pouliches qui le dévorent. Le héros harnache ensuite les juments avec des cordages, et les amène par navire jusqu'à Argos.

Laomédon, le roi de Troie

En chemin vers le Pont-Euxin pour son neuvième travail, Héraclès va se rendre à Troie. Il apprend alors que la princesse Hésione a été enlevée et sur le point d'être offerte à un monstre marin. Cette punition est l'œuvre des dieux Apollon et Poséidon, que Laomédon avait refusé de payer après qu'ils eurent fortifié les murailles de Troie. Héraclès promet au roi de sauver sa fille, s'il consent à lui offrir les deux superbes juments que Zeus avait autrefois offertes au roi en échange de son fils Ganymède. Laomédon accepte, mais Apollon et Poséidon mettent Héraclès en garde, car le roi n'a aucune parole. Héraclès trouve alors Hésione, enchaînée sur une falaise et sur le point d'être dévorée par un poisson géant. Héraclès tue la créature, sauve la princesse et la rend à son père. Mais ce dernier refuse de payer le héros. Héraclès s'en va, mais fou de colère, promet qu'il reviendra faire la guerre contre son royaume.

Neuvième des douze travaux : voler la ceinture d'Hippolyte

Admète, la fille d'Eurysthée, a entendu dire qu'Hippolyte, la reine des amazones, détenait une ceinture en écailles de fer, unique par son élégance et sa splendeur. Héraclès doit la voler. Les



amazones de Cappadoce, prêt du Pont-Euxin, sont un peuple de femmes guerrières, qui tuent les hommes une fois qu'ils ont procréé, et forment leurs filles à l'épée et au tir à l'arc (allant jusqu'à se mutiler un sein pour mieux tirer). Héraclès débarqua avec une petite troupe, les bras chargés de nombreux présents. Ils furent bien accueillis, et le héros parvint même à séduire la reine et à la convaincre de lui donner sa ceinture. Mais Héra se déguise en amazone et répand de fausses rumeurs sur le héros : il serait venu asservir les amazones et enlever leur reine. Les amazones attaquent l'armée d'Héraclès, qui prise par surprise doit se replier. Mais le demi-dieu se bat si bien qu'il redonne courage à son armée, qui reprend le dessus. Héraclès affronte Hippolyte et la tue. Il s'empare alors de la ceinture.

Voyage aux confins du monde


Le dixième travail d'Héraclès va le mener au bout du monde, c'est-à-dire en Espagne. Pour cela il va devoir longer les côtes africaines, traversant le Lybie où il affrontera Antée. Arrivé au bout du monde, à l'intersection entre l'Afrique de l'Europe, il décide de laisser une trace de sa venue. Il frappe le sol avec une telle force qu'un séisme frappe le monde entier, et que l'Afrique et l'Europe se séparent en laissant sur place deux colonnes rocheuses (l'ancien nom de Gibraltar et Ceuta : les colonnes d'Hercules). Mais en séparant les deux continents, il a involontairement ouvert une brèche entre les deux continents : le lac méditerranéen devient une mer qui se jette dans le fleuve Océan. Héraclès ne peut plus passer. De plus, il est incommodé par le soleil, ardent dans cette région. A chaque fois qu'il trouve un coin d'ombre pour se reposer, le soleil le suit, comme s'il l'observait. Très en colère contre l'astre, il prend son arc et le menace. Pour apaiser le héros, Hélios, le soleil, lui prête la coupe d'or qui le transporte à travers l'océan et le guide jusqu'aux rivages où il remonte au ciel pour éclairer la Terre. Héraclès embarque alors dans la coupe d'or et parvint au terme de son voyage, dans la demeure de Géryon.

Antée le géant lutteur

Antée est le roi de Lybie, fils de Poséidon et de Gaia, la Terre. C'est un terrible lutteur, invincible car il reprend ses forces chaque fois qu'il est en contact avec sa mère, la terre. Chaque fois qu'un voyageur passe sur son territoire, il le défie à la lutte et le tue. Or, Héraclès passe par là pour se rendre chez Géryon, et le géant le défie. Héraclès, beaucoup plus fort qu'Antée, parvient à la projeter au sol. Mais alors qu'il est par terre, les muscles du géant se revigorent et toute fatigue disparaît. Après avoir fait choir plusieurs fois son adversaire, et alors qu'il commence à fatiguer, Héraclès comprend le lien de son adversaire avec le sol. Le demi-dieu empoigne le géant, le serre si fort qu'il lui brise les côtes, et le soulève de terre pour que sa mère ne puisse point le soigner. Il le tient ainsi en l'air jusqu'à ce qu'il meurt. La femme d'Antée, Iphinoé, a assisté à la scène, et séduite, s'offre à Héraclès. De cette union naîtra un fils : Palaimon.

Dixième des douze travaux : tuer le géant Géryon et voler son troupeau

Arrivé chez Géryon, Héraclès est surpris par Ortho, un chien géant à deux têtes. Le héros se débarrasse de lui d'un coup de massue. Il s'en prend ensuite aux bouviers, mais l'un d'eux parvient à prévenir son maître. Géryon est un géant possédant trois corps et six jambes. Lorsqu'il attaque Héraclès, ce dernier lui décoche trois flèches qui atteignent chacune de ses têtes : le venin de l'hydre fait le reste. Plus personne ne s'oppose à ce qu'Héraclès s'empare des bœufs géants.



De charybde en scylla

Le voyage du retour sera tumultueux. De nombreux voleurs de bétail tenteront de voler Héraclès, et auront pour cela le crâne écrasé d'un coup de massue. Héraclès passera par la Gaule, puis par Rome, rencontrera des peuples barbares qu'il civilisera et sera honoré sous le nom d'Hercules. Au large de la Sicile, le monstre marin Charybde, fille de Poséidon et de Gaia, en permanence affamée, va dévorer une partie du troupeau et sera pour cela transformée en gouffre par Zeus. Héraclès croisera ensuite la route de Scylla, une nymphe transformée par la magicienne Circée en un monstre informe ayant douze moignons en guise de pieds et six têtes de chiens. Elle dévorera quelques bœufs et Héraclès la tuera (elle sera ensuite ressuscitée, ce qui lui permettra de s'en prendre quelques décennies plus tard à Ulysse). Héraclès parviendra finalement à Mycène avec la majorité de son troupeau, tout cela pour le voir sacrifier à Héra...

Onzième de douze travaux : rapporter les pommes d'or du jardin des Hespérides

Le jardin des Hespérides est un jardin d'immortalité réservé aux dieux, où poussent de formidables pommes d'or. Pour cueillir ces pommes, Héraclès doit d'abord trouver ce lieu fantastique. Pour cela, il se rend dans le Caucase où le Titan Prométhée est enchaîné. Prométhée est un sage qui connaît tout. Héraclès le libère de ses chaînes, et pour ne pas désobéir à Zeus qui a voulu que Prométhée reste enchaîné à jamais au Caucase, il lui donne une bague sertie d'une pierre de cette montagne. En échange, Prométhée indique à Héraclès où se situe le jardin. Héraclès retourne au bout du monde. Le jardin est proche, mais Héraclès sait qu'il ne pourra pas entrer car il est réservé aux immortels, et gardé par les Hespérides qu'il ne veut pas tuer car ce sont les filles d'Athéna. Il rend alors visite au titan Atlas, qui a été condamné à soutenir la voûte terrestre, et suivant une idée de Prométhée, lui fait une offre. Il lui propose de soutenir la voûte à sa place, si le titan va lui cueillir les pommes. Atlas accepte, et s'exécute pendant qu'Héraclès soutient seul le poids du monde. Le titan rentre avec un panier rempli de pommes d'or. Il les donne à Héraclès, mais refuse de reprendre sa place. Le demi-dieu fait mine d'accepter de soutenir la voûte, mais demande à Atlas de la tenir encore quelques heures, le temps qu'il aille chercher un coussin pour rendre la tâche plus confortable. Le titan reprend naïvement sa place, pensant que cela sera provisoire, et Héraclès s'enfuit avec les pommes d'or. Après avoir montré ces fruits à Eurysthée, ils seront rendus aux Hespérides.

Lycaon, le fils d'Arès

Au cours de ses pérégrinations pour trouver le jardin des Hespérides, Héraclès rencontre un guerrier du nom de Lycaon, qui le défie. Le demi-dieu, qui n'a jamais été battu, accepte le combat sans se méfier et se rue sur son adversaire. Mais à son grand étonnement, Lycaon évite ses coups, et lui en rend ! Jamais un mortel n'avait pu mettre en déroute le fils de Zeus. En réalité, Lycaon est le fils d'Arès, et le dieu de la guerre dirige son fils pour humilier Héraclès. Zeus est témoin de la scène, et il décide d'arrêter ce combat. Il lance un éclair qui frappe le sol entre les deux protagonistes. Le combat s'achève par un match nul, et Héraclès reprend sa quête, rassuré de savoir que son père veille toujours sur lui.

Le dernier des douze travaux : descendre aux enfers et enchaîner Cerbère

Cela fait bientôt douze années qu'Héraclès s'échine à réaliser les travaux d'Eurysthée, et ce dernier consent à le libérer à l'issue de cette quête. Mais le dernier travail se doit d'être le plus

dangereux : Héraclès doit aller en enfer et enchaîner le gardien Cerbère. Les enfers peuvent être rejoints par différentes grottes qui conduisent sous terre, et l'une d'elles se situe à Cap Tenare. Après avoir réalisé des cérémonies de purification au temple d'Eleusis, Héraclès entre dans la grotte et arrive dans une région désolée, froide et désertique, sans aucune forme de vie. Les seules choses en mouvement sont les fleuves des enfers : le Léthé qui fait perdre la mémoire à ceux qui le boivent, le Styx qui détruit la chair mais rend invincibles ceux qui y survivent, l'Achéron, le Coccyte, et le Pyriphégéon... Héraclès sait qu'il serait dangereux de traverser ces fleuves à la nage. C'est alors qu'il aperçoit la barque de Charon, le passeur qui fit traverser les âmes des défunts en l'échange d'une pièce d'argent. Charon n'a pas le droit d'embarquer les vivants, mais Héraclès ne lui laisse guère le choix et saute dans sa barque. Les âmes damnées et les fantômes s'approchent de l'embarcation, mais Héraclès les menace et elles s'écartent de sa route. Un seul fantôme n'est pas intimidé, c'est celui de Méduse (tuée peu d'années avant par Thésée), mais un autre fantôme intervient et protège Héraclès : il s'agit du défunt héros Méléagre. Ce dernier propose en échange sa fille Déjanire en mariage à Héraclès, qui accepte. Héraclès va finalement rencontrer Perséphone, la femme d'Hadès le dieu des enfers, qui va l'inviter dans son palais. Puis il rencontre Hadès, beaucoup moins accueillant, qui impose une série de conditions pour capturer Cerbère : aucun mal ne doit lui être fait, il doit être vaincu à mains nues, et être restitué ensuite. Héraclès accepte, et va trouver l'animal. Cerbère est un chien gigantesque, à trois têtes, et dont le pelage est constitué d'une nuée de serpents. Héraclès ceinture le monstre au niveau de son coup, maîtrisant les trois têtes à la fois, et ne cédant pas malgré les morsures des serpents constituant son pelage. Cerbère s'avoua alors vaincu, et accepta Héraclès comme nouveau maître. Il suivit le héros jusqu'à Mycène, où Eurysthée est de nouveau terrorisé en voyant le monstre, et se cachera dans sa fameuse jarre. Quant à Héraclès, il sera enfin libre après avoir rapporté Cerbère.

La revanche d'Héraclès

Ses douze années d'esclavage achevées, Héraclès a encore quelques comptes à régler. Il monte une armée pour combattre les rois Augias et Laomédon, qui l'ont tous deux insulté en refusant d'honorer leurs paroles. Il commence par se rendre à Troie, où il tue Laomédon et tous ses fils. Mais il épargne le fils cadet de Laomédon, Priam, qui est un homme juste, et il le place sur le trône de Troie. Héraclès et son armée entreprennent de rentrer au Péloponnèse pour attaquer l'Elide, dont le roi est le perfide Augias. Mais une tempête fait échouer son embarcation sur l'île de Cos. Athéna apparaît alors au héros. Elle lui explique que les dieux de l'Olympe sont en guerre contre les géants, et que Zeus a eu la prédiction qu'il ne gagnerait que si son fils l'y aiderait. Héraclès suit alors Athéna, et prend part à la Gigantomachie : ses flèches enduites du poison de l'Hydre font un véritable carnage parmi les géants. Ceci fait, Athéna permet à Héraclès et son armée de regagner le Péloponnèse. La guerre contre Augias n'est qu'une formalité pour le héros, qui tue son ennemi et place sur le trône Philée, fils du souverain déchu, qui avait par le passé témoigné en sa faveur.

Héraclès aux pieds d'Omphale

De passage à Tirynte, Héraclès est accusé à tort d'un vol de bétail (le coupable en réalité le grand père d'Ulysse), ce qui le met en rage et le pousse à tuer son ami Iphitos. Pour racheter ce crime, il sera pendant trois ans l'esclave d'Omphale, la reine de Lybie et aura un fils avec elle, Lamos. Omphale imposera au héros une interversion des rôles : elle portera la peau de lion pendant qu'il revêtira la robe des femmes et devra apprendre à coudre. Il faillit partir en voyage avec les argonautes, mais cassa sa rame et partit en forêt avec son amant Hylas pour en trouver une autre. Mais les naïades, également éprises du jeune homme, le

noyèrent. Héraclès chercha Hylas nuit et jours, et les argonautes durent se résoudre à partir sans lui. Après trois années d'humiliation, Héraclès se libéra du joug d'Omphale.

La mort et l'apothéose d'Héraclès

Héraclès se souvient de la promesse faite à Méléagre et part épouser sa fille Déjanire. Mais cette dernière est très belle et a un prétendant : le fleuve Achélos. Ce dernier se transforme en taureau pour combattre le héros. Héraclès triomphe, usant de la même technique que contre le taureau de Crète. Il épouse Déjanire, et vit plusieurs années paisibles. Mais un jour, son tempérament colérique reprend le dessus : il tue Eunomos, un serviteur qui avait renversé du vin sur lui. Atterré par ce crime, il décide de s'exiler avec sa famille. Lors du voyage, il rencontre Nessus, un centaure qui lui propose de les aider à franchir le fleuve Evenos. Héraclès accepte, et pose Déjanire sur le dos du centaure. Mais une fois de l'autre côté du fleuve, Nessus tente de violer la belle. Héraclès encoche une flèche empoisonnée et la tire sur le centaure. Ce dernier, agonisant, parle à Déjanire. Il lui dit de recueillir son sang, qui est un puissant philtre d'amour, et qui sera nécessaire si Héraclès se désintéresse un jour d'elle. Or, ce sang est souillé par le venin de l'Hydre. Bien des années plus tard, Déjanire sera jalouse d'une jeune et belle captive nommée Iolè. Elle verse alors le « philtre d'amour » de Nessus sur la tunique d'Héraclès, le jour d'une cérémonie en l'honneur de Zeus. Héraclès l'enfile, et sa peau lui brûle atrocement. Même en enlevant la tunique, la douleur reste abominable et le héros convulse et devient fou. La pauvre Déjanire comprend son erreur et se suicide. La pythie de Delphes ordonne à ce qu'on érige un bûcher pour le pauvre Héraclès. Le héros commence est brûlé vif, et meurt en quelques minutes. Mais soudain, un éclair frappe le bûcher et son corps disparaît : Zeus a ressuscité son fils et l'a amené sur l'Olympe. Parmi les immortels, Héraclès peut désormais vivre heureux. Héra se réconcilie avec lui, mimant un accouchement en le faisant sortir de son vêtement, en signe d'adoption. Elle lui offrit en mariage sa fille Hébé, et lui donna sa propre constellation.

Signification de la légende d'Héraclès

Héraclès est vu très clairement par les grecs comme un civilisateur. Ses premières tâches sont de maîtriser les forces de la nature personnifiées par des monstres. Les prédateurs de l'homme sont tués sans pitié (lions de Cithéron et de Némée, Hyde de Lerne, oiseaux de Stymphale...), puis les animaux qui sont utiles à l'élevage sont domptés et capturés (taureau de Crètes, Cerbère le chien de garde, biche de Cérynie...). Héraclès affronte les barbares qu'il rencontre hors de Grèce, souvent personnifiés sous les traits des centaures. Il affronte également les grecs, lorsqu'ils qui transgressent les lois de la civilisation : Diomède qui donne de la chair humaine à ses chevaux, les amazones qui refusent la répartition naturelle entre hommes et femmes ("la guerre est l'affaire des hommes, la maternité, celle des femmes..."), Antée qui ne respecte pas les lois de l'hospitalité en tuant les voyageurs, Augias et Laomédon qui ne tiennent pas parole. Héraclès est un homme impulsif et violent qui tue parfois avant de réfléchir, mais il accepte les lois de la civilisation, et lorsqu'il les outrepatte, il se rachète. Au total, il aura passé quinze ans de sa vie esclave de plein gré pour racheter ses crimes.

C - La légende d'Actaée

1) La tragédie Atlante

a) La malédiction d'Artémis

Bien des siècles avant la guerre de Troie, la Cité de Mycène dominait l'est de la méditerranée. L'un de ses princes était un aventurier sans précédent, et répondait au nom d'Hactaros.

Ayant affrété une flotte de dix navires de guerre, Hactaros explora la méditerranée, conquis de nombreuses provinces, et commença jusqu'en Asie mineur. Sa fortune grandit, mais sa soif de pouvoir restait inassouvie, le poussant sans cesse à s'aventurer plus loin.

Son expédition s'arrêta pourtant brusquement lorsque, au gré d'une simple escale de ravitaillement, il rencontra l'amour.

Elle s'appelait Atlanta, reine des Atalantes, le peuple de femmes guerrières que les grecs surnommèrent plus tard Amazones. Conformément à ses traditions, elle ne faisait rien pour se mettre en valeur, mais sa beauté était naturelle : un rien l'habillait et tous ses gestes étaient emplis de grâce et de majesté.

Hactaros parvint à séduire la belle, mais la Loi des Amazones empêchait leur union. La reine assurait la fonction religieuse de Grande Prêtresse d'Artémis, représentante mortelle de la déesse, vierge et insoumise face aux hommes.

Sur les conseils d'Atlanta, Hactaros alla consulter l'Oracle de Delphes sur l'éventualité d'une union. La Pythie prononça une terrible sentence : « *de la profanation de la prêtresse d'Artémis ne ressortira qu'une descendance sans cœur* ». Mais ayant décidé à l'avance qu'il ne se soumettrait pas aux prédictions, Hactaros s'était versé de la cire dans les oreilles et ne les écouta pas. La prédiction fut couchée sur manuscrit par un scribe et scellée dans une enveloppe.

De retour auprès de sa bien-aimée, il lui déclara que les dieux étaient favorables à leur union, et l'épousa.

La rencontre des deux souverains provoqua la rencontre de deux peuples : les mercenaires mycéniens et les guerrières amazones s'unirent et formèrent une Cité qu'Hactaros baptisa « Atlantis » en hommage à sa femme.

Atlanta tomba enceinte. Hactaros décida que si l'enfant était un garçon, il s'appellerait Atlante, en hommage à la fois à sa mère et à sa Cité.

L'accouchement fut difficile, au point que les médecins vinrent trouver le roi pour lui demander s'ils devaient sauver la mère ou l'enfant. La naissance dans la douleur de l'héritier au trône était le pire des présages. Hactaros ne comprenant pas pourquoi le sort s'en prenait à lui, décida de consulter les prédictions de l'Oracle. Horrifié par ce qu'il lu, il couru au chevet de sa femme et supplia les médecins de la sauver. L'enfant fut extrait, mort, dénué de cœur.

Hactaros organisa des funérailles, et donna un nom à son enfant sans vie : Ectarus. En ancien mycénien ce nom signifiait « père indigne », mais dans le langage courant atlante, ce mot fut synonyme de « sans-cœur » ou de « maudit ».

La santé de la reine Atlanta s'améliora, mais son cœur était inconsolable. Elle pleura la mort de son enfant pendant une année. Un jour, ses larmes cessèrent brusquement de couler : non

pas qu'elle fut apaisée, mais parce que son corps était devenu incapable de pleurer. Ses yeux devinrent rouges, un trait qu'elle transmit à toute sa descendance...

b) Le savoir de Prométhée

Hactaros ne supportait pas de voir sa femme se morfondre, et décida de consulter le titan Prométhée, qui était réputé détenir toute la connaissance du monde, pour lui demander de lui enseigner comment ressusciter son fils.

Prométhée refusa de l'aider dans cette entreprise contre nature. Il dit au roi : « Je pourrais certes t'enseigner davantage de sciences, mais cela te coûterait ton âme... ». Hactaros était un grand roi et un grand homme de science, mais la sagesse lui faisait défaut. Ce qui était un avertissement, il le prit comme une proposition de pacte.

Aidé de tous les scientifiques et magiciens d'Atlantis, il confectionna la « pierre d'âme », un cristal capable d'emprisonner l'âme humaine.

Hactaros passa une dernière nuit avec sa femme, pendant laquelle il conçut un héritier. Puis au matin, il se planta la pierre dans le cœur, siège de l'âme humaine. Il alla alors trouver Prométhée accompagné de ses scribes. Il demanda au Titan de respecter son serment, puis s'arracha la « pierre d'âme » du cœur pour la lui donner.

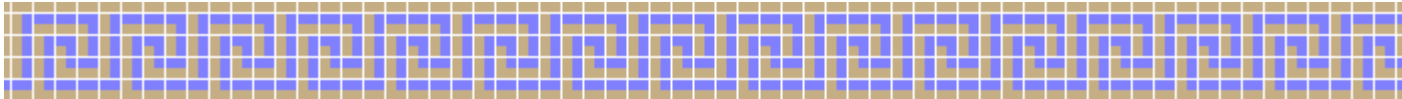
Le Titan, conscient qu'il faisait une erreur, était néanmoins tenu par son serment. A genoux face à lui, le jeune roi agonisait. Prométhée se mit à lui enseigner de nouvelles connaissances, que les scribes du roi notaient consciencieusement. Mais ces connaissances étaient sans rapport avec la résurrection : il était question de géographie, de physique, de mathématiques... Hactaros trouva la force d'interrompre Prométhée pour lui demander comment ramener son fils, mais ce dernier lui rétorqua qu'il n'avait pas précisé quels savoirs il était tenu de dévoiler. Hactaros fut terrassé par la douleur et le désespoir, et mourut.

Atlanta accoucha d'un second fils, qui devint le roi Atlante 1^{er} dit le Sans Cœur. Doté d'une ambition démesurée et d'un total mépris pour la vie humaine, ce dernier mobilisa sa population pour produire et conquérir. Le peuple d'Atlantis connut les pires conditions d'existence de son histoire, mais son sacrifice permit de bâtir les fondements d'une civilisation grandiose.

Grâce aux enseignements de Prométhée, le royaume était capable d'utiliser des matériaux inconnus tels que l'orichalque, le « métal qui flotte ». Rapidement, une armada de navires en orichalque fut construite. Les atlantes devinrent un peuple de scientifiques et de pirates, dont l'invincible armada pillait toute la méditerranée.

c) Un peuple de raison

Au fil des générations, les Atlantes devinrent un peuple de science et de raison, et ils renoncèrent à honorer les Dieux. Pourquoi implorer Poséidon alors que l'on dispose de navires insubmersibles ? Pourquoi implorer Athéna et Arès alors qu'une armée invincible nous protège ? Pourquoi honorer Apollon-Hélios lorsque l'on sait créer une lumière artificielle ?



Le seul Dieu dont le culte se maintint fut celui des deux frères Titans. Epiméthée resta vivre auprès des atlantes chez qui il put mener une vie oisive. Prométhée quant à lui fut puni par Zeus, et enchaîné sur le Caucase, où un Aigle venait chaque jour lui dévorer le foie. Les rois atlantes continuèrent cependant à honorer Prométhée, en tant que source de leur pouvoir, mais aussi car il ne leur avait toujours pas dévoilé le secret que les rois convoitaient : l'immortalité. Cette quête était au centre de leur culte, la mort étant la seule frontière qui les différenciait des dieux.

Lors de leur rite funéraire, aux cours d'une grandiose cérémonie, la pierre d'âme était enfoncée dans le cœur du roi fraîchement défunt, pour que son âme rejoigne celle des anciens rois, et soit ainsi offerte au Titan.

Deux siècles avant la guerre de Troie, la puissance de l'Atlantide avait dépassé toute commune mesure. Des navires en orichalque parcouraient le monde, pillant tout sur leur passage, et même les plus grands rois devaient s'acquitter d'un impôt en esclaves et en ressources.

d) La chute d'Atlantis


Les dieux de l'Olympe punirent les atlantes en élaborant un plan machiavélique : Pandore (« qui a les dons de tous ») fut créée sur l'ordre de Zeus. Elle fut ainsi fabriquée dans de l'argile par Héphaïstos ; Athéna lui donna ensuite la vie, lui apprit l'habileté manuelle et l'habilla ; Aphrodite lui donna la beauté ; Apollon le talent musical, enfin Hermès lui apprit le mensonge et l'art de la persuasion.

Zeus offrit la main de Pandore à Épiméthée. Bien qu'il eu promit autrefois à son frère Prométhée de se méfier des cadeaux venant de Zeus, Épiméthée accepta cette femme splendide. Pandore apporta dans ses bagages une boîte mystérieuse contenant tous les maux de l'humanité, notamment la Vieillesse, la Maladie, la Guerre, la Famine, la Misère, la Folie, le Vice, la Tromperie et la Passion, ainsi que l'Espoir. Cette boîte, il lui fut interdit de l'ouvrir, mais les Dieux savaient que sa curiosité finirait par prendre le dessus.

A défaut d'être un dieu, le souverain d'Atlantis s'était proclamé « Maître du Monde ». Il s'appelait Xenopol, et était épris de Pandore. La naïveté du titan Epiméthée lui permettait d'accéder facilement au lit de la belle. Mais il savait que bientôt, il serait vieux et malade alors qu'elle, serait éternellement jeune. Tous les biens qu'il possédait étaient éphémères, et il ne supportait pas l'idée que Pandore l'oublie et prenne d'autres amants. Xenopol envoya des émissaires dans le monde entier pour trouver une solution à sa mortalité, et se rendit lui-même à l'Oracle de Delphes. La Pythie, parlant au nom d'Apollon, lui apprit que l'immortalité lui serait accessible s'il ouvrait la boîte de Pandore.

De retour à Atlantis, Xenopol demanda chaque soir à Pandore d'ouvrir sa boîte pour le rendre immortelle. Et chaque soir cette dernière refusa.

Mais Athéna comprit que Pandore finirait par céder, et savait que la punition ne toucherait pas seulement les Atlantes, mais l'ensemble des Hommes. Soucieuse de donner une seconde chance à l'espèce humaine et de protéger les innocents, elle alla trouver le roi d'Athènes,



Arthaès 1^{er}, et lui ordonna de diriger une expédition pour combattre les Atlantes et leur reprendre la boîte de Pandore avant que la boîte ne soit ouverte.

Sous la pression d'Athéna, la Cité d'Athènes s'allia provisoirement avec toutes les grandes Cités hellènes, telles que Sparte, Corinthe, Argos, et Thèbes. La mobilisation générale fut ordonnée, et tous les citoyens en âge de combattre répondirent à l'appel. Ce fut la plus grande armée jamais rassemblée avant la guerre de Troie.

C'est ainsi que des milliers de Trières hellènes partirent à l'assaut de l'invincible flotte Atlante. Le combat naval fut brutal et sans pitié. On raconte que la mer toute entière se teinta de rouge.

Avec moins de cent navires d'orichalques, les Atlantes tenaient la dragée haute à la flotte de leurs envahisseurs, mais submergés par le nombre, ils ne pouvaient pas les empêcher d'accoster à Atlantis.

Le roi Arthaès débarqua sur l'île avec plusieurs milliers d'hommes. Ils entrèrent à Atlantis, massacrant et brûlant tout dans la Cité. Malgré les richesses incroyables des Atlantes, Arthaès ordonna à ses hommes de tout détruire et de ne rien récupérer. Toute l'expédition aurait été réduite à néant si l'un de ses hommes s'était approprié la boîte de Pandore et l'avait ouverte.

L'armée d'Arthaès fut mise à mal par la garde du palais royal. Blessé lui-même par une flèche d'orichalque, le roi d'Athènes pria Athéna de lui venir en aide. Il jura que son âme et celles de ses descendants ne trouveraient pas le repos tant que Xenopol serait en vie.

Dans la salle du trône Atlante, Arthaès aidé par Athéna, blessa mortellement Xenopol. Puis le roi d'Athènes voulu détruire la Pierre d'âme des rois Atlantes. Epiméthée, qui jusque là ne voulait pas interférer dans les querelles humains, arrêta le bras d'Arthaès, au motif que la Pierre d'âme était la propriété de son frère.


Pendant ce temps, Pandore resta au chevet de son amant mourant. Puis, se rappelant le souhait de Xenopol, elle ouvrit la boîte, espérant rendre ainsi son amant immortel.

Mais dès que la boîte fut entrouverte, les Maux du monde commencèrent à s'échapper. Pandore et Epiméthée furent touchés de plein fouet par la Vieillesse et la Maladie et moururent.

Avant d'être terrassé par tous les Maux, Arthaès eut le temps de jeter la Pierre d'âme dans la boîte de Pandore et de la refermer. Mais seul l'Espoir était encore prisonnier à l'intérieur de la boîte.

La Folie se répandit sur l'île, les scientifiques se mirent à pratiquer des expériences irraisonnées, les machines Atlantes se dérèglèrent, des miasmes et des fumées toxiques se répandirent pendant que les habitations s'effondraient.

Une gigantesque explosion retentit, dont la force fut telle qu'elle fut entendue de Troie jusqu'à Ithaque. La croûte terrestre se déchira, et laissa s'engouffrer la mer sous la forme d'un terrible ras de marée. La Cité entière succomba sous les eaux.



« Dans l'espace d'un seul jour et d'une nuit terribles, toute votre armée athénienne fut engloutie d'un seul coup sous la terre et, de même, l'île Atlantide s'abîma dans la mer et disparut » (Platon – récit du *Timée*)

Dans les ruines de la Cité engloutie, subsistait une petite boîte. Cette boîte contenait une jeune divinité appelée Espoir, qui attendait patiemment d'être révélée aux mortels.

2) Le destin des dieux

Zeus était enfin satisfait de sa position. Il avait vaincu les anciens dieux, puis les titans, le dragon Typhon, les atlantes, et enfin les géants. Il avait joué un rôle d'arbitre pendant la guerre de Troie qui avait créé la discorde entre les dieux, et son autorité n'en avait été que renforcé. Plus personne ne semblait s'opposer à lui, tandis que sa fille Athéna et son fils Héraclès l'aidaient à fonder un monde de justice.

Mais après avoir affronté tant d'ennemis, Zeus savait que cet âge d'or ne serait pas éternel, d'autant que lorsqu'Héraclès avait délivré Prométhée, ce dernier l'avait mis en garde qu'un jour les dieux seraient détrônés de l'Olympe. Zeus alla donc consulter les Moires, les trois femmes qui tissent les fils du Destin.

Les Moires parlèrent en ces termes :

« Divin Zeus, tu connaîtra bientôt ton apogée. Un roi de Macédoine nommé Alexandre répandra ton culte jusqu'aux Indes. Puis le peuple de Rome conquerra la moitié du monde, t'honorant à leur tour sous le nom de Jupiter. Tu seras encore le roi des dieux pendant un millénaire. Mais un jour, les mortels se détourneront des dieux. Ils n'auront plus peur des forces de la nature, ces forces mêmes que tu incarnes, car ils sauront les maîtriser. Ils n'auront plus besoin d'honorer et de craindre les dieux, et ils ne le feront plus. Les dieux, sans fidèles, s'affaibliront et retourneront dans le néant. Tu seras remplacé par un dieu unique qui incarnera à lui seul tout ce qu'ils ne parviendront pas à expliquer. Et ce dieu disparaîtra à son tour au fur et à mesure que la raison humaine expliquera chaque chose en ce monde. Les mortels auront une théorie pour chaque chose, et elle deviendra la vérité : Apollon ne tirera plus le Soleil sur son char, mais ce sera un astre autour duquel la terre tournera. Le monde des hommes sera sphérique, à la fois plus vaste, mais aussi minuscule au regard de l'univers infini qu'ils auront inventé. Cet univers sera si étendu qu'aucun dieu ne saurait en être le maître, pas même un dieu unique, alors il disparaîtra à son tour, laissant les mortels seuls dans un univers de raison. Les fils du Destin s'étiolaient alors, et personne ne peut plus prédire ce que deviendront les hommes. »

Zeus fut horrifié par cette prédiction. Il avait créé les mortels pour l'honorer et le servir, jamais il n'avait imaginé qu'ils puissent le faire disparaître. Qui plus est sans même le combattre. Il savait que les sacrifices et prières des mortels augmentaient sa force, mais sans penser qu'ils conditionnaient ainsi son existence. Il demanda aux Moires comment modifier ce Destin. Elles répondirent ainsi :

« Divin Zeus, mortels et immortels sont interdépendants, et il faut qu'ils le demeurent. Si tu veux continuer à exister, il faut que les mortels endurent des épreuves qu'ils ne sauraient surmonter sans ton aide, et que tu endures des épreuves que tu ne saurais surmonter sans leur aide. Tu dois garder un rôle de guide pour les mortels. Pour cela, tu dois laisser venir à toi de puissants ennemis, et laisser les mortels devenir de grands héros. Va en enfer, trouver Pandore, « celle qui possède tous les dons », et honore là. De cette union naîtra « celle qui

distribue tous les dons ». Une nouvelle race de héros naîtra à son contact, et partout les hommes auront la preuve que les dieux sont parmi eux. Mais pour que ces héros existent, il leur faudra des épreuves et des monstres terribles. Si terribles qu'ils menaceront ton trône, peut être même qu'ils te terrasseront. Mais tel est le prix à payer si tu espères durer pour l'Eternité. »

A ces mots Zeus se rendit en enfer pour trouver Pandore, tout heureux que la seule chose qu'il ait à faire pour briser la malédiction soit de s'accoupler avec la plus belle femme du monde. Mais Pandore était aux côtés de Xenopol, et ce dernier voulu défendre sa concubine. Zeus souffla sur Xenopol, qui s'envola tel un fétu de pailles, puis il enleva la belle Pandore.

Resté en enfer, Xenopol pria Héra pour lui révéler cet adultère. La déesse du foyer devint folle de rage et jura de tuer le fruit de cette nouvelle offense. Puis Xenopol implora Némésis la déesse de la vengeance, lui expliquant qu'il avait déjà été puni en voyant son royaume englouti, et ne méritait pas cette nouvelle souffrance. Némésis écouta la supplique, et prit Xenopol dans ses bras, le sortant ainsi des enfers.

3) La déesse Actaée

Vingt ans plus tard, la rumeur racontait qu'un être énigmatique parcourait le monde nonchalamment, sans se soucier des humains. Une jeune fille sans nom, innocente, trop belle pour être mortelle.

Artémis et Athéna la découvrirent lors d'une partie de chasse en forêt. Artémis crut rencontrer une Nymphé (un esprit de la Nature prenant l'apparence d'une jeune fille) égarée. Elle lui proposa de prendre demeure dans une forêt proche de la Cité d'Argos, où la présence d'une divinité protectrice serait la bienvenue.

Athéna fut troublée par le visage de la jeune nymphé. Elle vint lui rendre souvent visite afin de s'en faire une amie, et finit par comprendre pourquoi son visage lui semblait si familier. Elle ne pouvait être que la fille de Zeus et de Pandore.

Les dieux avaient fait de Pandore la plus belle femme du monde pour être un cadeau digne d'un Titan. De là, il n'était pas étonnant que Zeus lui ait fait la cour et l'ait honorée en secret.



Athéna comprit également quelle était sa nature profonde. Alors que Pandore était « celle qui a reçu tous les dons », l'existence de cette jeune fille rétablissait l'équilibre. Elle était « celle qui restitue tous les dons ».

En sa présence, les mortels voyaient leur potentiel amplifiés. Les dons, qualités, et traits de caractères cachés en chacun se dévoilaient lorsqu'elle était présente. Les hommes aux cœurs purs devenaient des héros, les hommes corrompus des monstres.

Athéna donna un nom à la jeune déesse : Actaée, soit « celle qui guide des actes ».

Comprenant que son existence serait vue comme un danger pour certains dieux, Athéna demanda à Actaée de rester dans sa forêt et d'éviter tout contact avec les hommes.

Actaée vécut ainsi paisiblement, cachée de tous pendant des siècles.



Mais un jour, elle rencontra deux humains nommés Syllas et Parménion. Chez l'un, elle fit naître l'Amour, chez l'autre, la Haine.

4) L'épopée argienne

5) L'avènement du dieu Espoir

6) La seconde guerre de Troie

II - Règles du jeu

A – Caractéristiques et actions des personnages

1) Valeurs numériques

Dans un jeu de rôle, le système de règles a pour vocation de traduire la volonté des joueurs en actions de leurs personnages. Pour cela, il est parfois nécessaire d'évaluer les qualités et défauts des personnages et de les associer à des chiffres.

Un personnage de jeu de rôle se caractérise par un certain nombre d'attributs, qui correspondent à ses qualités physiques et mentales.

Les personnages de Légende d'Actaée se définissent principalement par leurs Qualités Innées et leurs Compétences, liées à une valeur numérique permettant d'en déterminer le niveau :

- Faible = 1
- Moyen = 2
- Très bon = 3
- Champion = 4
- Légendaire = 5

Toutes les valeurs sont numérotées de 1 à 5. C'est la limite de ce que peut atteindre un être humain, même s'il s'agit d'un héros. En revanche, il est possible que les dieux ou créatures mythiques que rencontreront les personnages puissent atteindre une valeur de 6 ou plus.

Remarque

La plupart des personnages que les joueurs rencontreront dans le jeu auront une valeur moyenne de 2 dans leurs statistiques.

2) Qualités Innées : caractéristiques passives

a) Description des Qualités Innées

Les Qualités Innées sont des statistiques passives. Le personnage ne fait pas exprès d'être courageux ou instinctif, pourtant cela influe fortement sur le jeu.

Les Qualités Innées (abréviation: QI) sont au nombre de 4:

Courage, Destin, Instinct, et Rang.

Remarque

On pourrait penser qu'il manque à cette liste une 5ème QI, qui apparaît souvent dans d'autres jeux de rôle, et que l'on pourrait appeler Intelligence ou Sagesse: cette QI n'apparaît pas dans les fiches de personnage, car elle dépendra tout simplement de la manière de jouer le

personnage. Un joueur normalement intelligent peut choisir d'incarner un demeuré, l'inverse est possible quoique plus difficile en pratique...

Courage

Le courage constitue la volonté et la force mentale du personnage. Un personnage courageux sera difficile à intimider ou corrompre. Même gravement blessé, il continuera là où les autres reculent, et restera debout là où d'autres ramperaient par terre. Les personnages courageux intimideront les autres, qui seront rapidement décontenancés par leur prestance.

Un personnage dont le courage tombe à 0 n'aura plus la volonté de poursuivre l'aventure. Il retournera chez lui planter des tomates.

Destin

Le Destin représente la chance et le bonheur du personnage. Si un personnage doit être attaqué, menacé, perdre un proche, être pris pour cible par une flèche, tomber à l'eau, tomber malade... il y a de fortes probabilités pour que ces malheurs s'abattent systématiquement sur ceux du groupe dont le Destin est le plus faible !

Lorsqu'un personnage court un risque mortel, il peut implorer les Dieux de le sauver. Cela lui fera perdre 1 point de Destin (car les Dieux vont se lasser de lui venir en aide), mais le personnage aura la vie sauve.

Plus la caractéristique Destin est importante, plus les Dieux veillent sur le personnage, et plus sa vie sera longue et grandiose. Dans la mythologie grecque, tout mortel se voit attribuer une part de fortune et d'infortune, de bonheur et de malheur, auquel l'individu se trouve soumis. Transgresser la mesure assignée par le destin est commettre l'Hybris, faute fondamentale sanctionnée par la Némésis (le châtement des Dieux).

Lorsque le Destin tombe à 0, les Moires, divinités tisseuses du Destin, coupent le fil de la vie du personnage. Le sort s'abat sur le personnage, qui décède avant la fin de la journée.

Instinct

L'Instinct représente la finesse d'esprit, la ruse, le discernement et la perception du personnage. Un personnage très instinctif sera difficile à tromper ou à surprendre, que se soit par la parole ou sur un champ de bataille. L'Instinct déterminera également la rapidité à laquelle le personnage analyse les situations, donc qui jouera en premier lors d'un combat.

Un personnage dont l'instinct tombe à 0 devient soit fou, soit sot. Dans tous les cas, il ne sera plus jouable.

Rang

Le Rang induit la célébrité et la gloire du personnage, l'opinion et le respect que les autres ont de lui à la première rencontre. Dans un groupe, le personnage disposant du plus grand Rang sera le plus souvent considéré comme le chef (du moins pour les personnes extérieures au groupe).

Le Rang induit directement le statut social du personnage, dont voici le descriptif dans le monde grec antique :

- 1 = Sous-homme : esclave, barbare, criminel notoire
- 2 = Personne libre mais sans droits : femme, esclave affranchi, métèque
- 3 = Citoyen : classe aisée des Cités, titulaire de droits civiques et politiques
- 4 = Notable : général d'armée, riche commerçant, politicien, prêtre
- 5 = Gouvernant : empereur, roi, tyran, chef de guerre

Un personnage dont le Rang tombe à 0 sera soit mis à mort, soit banni, soit oublié, et le personnage quittera l'aventure pour retomber dans l'anonymat.

b) Utilisation des Qualités Innées

Les Qualités Innées déterminent beaucoup d'aspects du personnage (le personnage ayant beaucoup en Rang sera respecté, celui qui a beaucoup de Courage sera intimidant et dur à assommer...). Ces conséquences seront expliquées petit à petit au fil des règles du jeu.

Les Qualités Innées sont également utilisées dans deux types de situations, que nous allons expliquer : les événements subis, et les actions contre un personnage.

Événements subis : jet de QI

Les Qualités Innées sont des attributs passifs, ce ne sont pas les joueurs qui décident de les utiliser, mais le maître du jeu. Il s'agit des cas où un événement non prévisible, tel la chance ou la volonté des Dieux, entre en compte.

Ex : Hector navigue en haute mer, suivi à quelques dizaines de mètres par l'embarcation de Nilmar. Pour savoir si une tempête aura lieu, le MJ va réaliser un jet de Destin.

Pour réaliser un jet de QI, il suffit de lancer un dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la caractéristique, le résultat est positif. Si le résultat du dé est supérieur à la caractéristique, le résultat est négatif.

Ex : Hector a 4 en Destin, et Nilmar a 2. Le MJ fait un jet de Destin : il lance un dé et obtient 3. Le résultat est positif pour Hector, et négatif pour Nilmar. Hector a échappé de justesse à la tempête, alors que le navire de Nilmar est pris en plein dedans !

Remarque

Les joueurs ont tendance à tirer des conclusions de leurs échecs aux tests de QI (ex : échec d'un test d'Instinct, qui pousse le joueur à être plus prudent alors que son personnage devrait

ne rien se douter). Le mieux serait donc que le MJ se charge de l'ensemble des tests de QI de la partie, ne les faisant lancer aux joueurs qu'occasionnellement, pour leur faire de petites frayeurs... Pour cela, le MJ doit être doté d'une feuille rassemblant les valeurs de 4 QI de chaque joueur. Cette feuille sera également utile pour distribuer l'expérience en fin de scénario.

Action contre un personnage : QI = Seuil de réussite

Les Qualités Innées servent également à déterminer le nombre de succès à réaliser avec les dés lorsqu'un personnage tente une action contre un autre personnage. Cela sera explicité dans la section relative aux compétences, et nous allons pour l'instant nous contenter de quelques exemples :

Cléandre se dispute avec Andropos, et tente de l'intimider. Andropos a un Courage moyen (2). Cléandre devra donc réaliser deux succès à son test d'intimidation.

Andropos tente de prendre le glaive qui est posé derrière lui sans que Cléandre ne le remarque. Il doit faire pour cela au moins 3 succès, car Cléandre dispose d'un très bon Instinct (3).

Remarque

Il est préférable que le maître du jeu ne révèle jamais les valeurs numériques de QI aux joueurs. Il peut en revanche leur donner des indices : « *untel a le regard perçant* », « *untel est réputé se planquer au moindre danger* », « *untel est richement habillé* »...

3) Compétences : caractéristiques actives


a) Description des compétences

Les Compétences représentent la capacité pour un personnage de réaliser une action dans un domaine donné. Chaque action que souhaite effectuer le joueur donne lieu à un test de Compétence.

Nous n'avons jamais compris pourquoi, dans certains jeux de rôle, un guerrier expert dans le maniement de l'épée devrait se retrouver impuissant avec une massue... Dans ce jeu, chaque compétence est un domaine d'activité au sens large. Se spécialiser reste possible, mais avec le système descriptif de Légende d'Actaée, mieux vaut innover et se montrer original que de répéter chaque fois les mêmes gestes...

Les compétences sont volontairement générales et limitées à cette liste exhaustive de huit domaines : Artisanat, Chasse, Culture, Délinquance, Guerre, Gymnastique, Mer et Social.

Artisanat



Capacité pour le personnage à effectuer des travaux manuels en tout genre. Construire quelque chose, le réparer, l'entretenir, travailler dans les champs... C'est l'une des compétences dont le domaine d'activité est le plus large. Un grand artisan sera capable de créer et de vendre des objets de grande qualité.

Exemples d'actions utilisant l'artisanat :

Travailler dans les champs, bâtir une maison, construire une embarcation, fabriquer des armes ou armures, sculpter le bois ou la pierre, travailler le métal, faire de la poterie, fabriquer un instrument de musique...etc.

Chasse

Aptitude du personnage à vivre dans la nature et au contact de la faune et de la flore. Un bon chasseur pourra survivre avec peu de choses, saura tirer à l'arc ou à la fronde, et sera un éclaireur de talent.

Exemples d'actions utilisant la chasse :

Tirer à l'arc, faire du feu, trouver du gibier, trouver de l'eau, pêcher à pied, tirer à la fronde, lancer un javalot, dresser un animal, monter le camp, poser des pièges, suivre une piste, marcher sans laisser de trace, se déplacer sans bruit dans la nature, s'orienter...etc.

Culture

La culture est l'aptitude du personnage à comprendre son environnement culturel : politique, religion, arts. Alors qu'un bon chasseur est à l'aise dans la nature, un personnage cultivé sera dans son élément au cœur des Cités.

Exemples d'actions utilisant la culture :

Chanter, danser, écrire, composer des poésies, composer des chansons, jouer de la musique, élaborer des plans architecturaux, s'orienter dans la Cité, comparer des prix, trouver une personne, soigner, évaluer le rang social de quelqu'un, s'adapter aux coutumes locales...etc.

Délinquance

La délinquance permet au personnage de réaliser des actions inavouables et de les dissimuler. Un bon délinquant ne sera pas très aimé par les autres personnages, mais il sera très efficace lorsqu'il faudra se salir les mains.

Exemples d'actions utilisant la délinquance :

Voler à la tire, attaquer quelqu'un par surprise, lancer un couteau, mentir, baratiner, tricher au jeu, intimider, se cacher, se déplacer sans bruit, corrompre, se dissimuler dans l'obscurité, se dissimuler dans la foule, se déguiser, changer le ton de sa voix, semer un poursuivant, crocheter une serrure...etc.

Guerre

Qualités de combattant du personnage. Un bon guerrier saura manier toutes sortes d'armes et de techniques de combat, et sèmera la mort et la destruction sur son passage.

Exemples d'actions utilisant la guerre :

Combattre avec une arme d'hast, tranchante, contondante, à deux mains, utiliser deux armes, se battre à mains nues, manier un bouclier, tirer à l'arc, tirer à la fronde, lancer un javelot, élaborer une stratégie, imaginer des fortifications, utiliser une arme de siège, commander sur le champ de bataille, encourager ses camarades...etc.

Gymnastique

Aptitudes sportives et qualités physiques du personnage. Le mot gymnastique désignait en Grèce antique l'ensemble des sports.

Exemples d'actions utilisant la gymnastique :

Sprinter, nager, courir sur une longue distance, monter à cheval, conduire un attelage, lancer un javelot, lancer le poids, lancer un disque, faire des acrobaties, sauter, escalader, ramper, ramer, garder son équilibre, soulever une charge, faire un bras de fer...etc.

Mer

La compétence mer représente les qualités de marin du personnage. Un jour dont le personnage a beaucoup de points en mer peut jouer un capitaine de navire.

Exemples d'actions utilisant la mer :

Tenir la barre, s'orienter en mer, trouver les bons vents, nager, suivre les courants, ramer, hisser les voiles, former les marins, commander les marins.

Social

Qualités d'orateur, permet au personnage d'exprimer ses idées auprès des autres pour les convaincre. Cette compétence est utile aux commerçants, aux politiciens, et aux chefs.

Exemples d'actions utilisant le social :

Discourir, séduire, baratiner, corrompre, marchander, commander, intimider, mentir, trouver l'argument adéquat, flatter.

Remarque

Certains exemples d'actions sont communs à plusieurs compétences, et cela est purement volontaire. Il n'y a pas qu'une seule façon de faire les choses : un voleur (qui aurait beaucoup de points en Délinquance) peut crocheter une serrure, mais il en va de même pour un serrurier (avec beaucoup en Artisanat). De même, un personnage sportif pourra ramer en force (en utilisant la compétence Gymnastique), tandis qu'un marin aura une bonne technique (et utilisera la compétence Mer). Dernier exemple, l'arc est à la fois une arme de Guerre et de Chasse. D'une façon générale, lorsqu'il y a plusieurs méthodes possibles, et que le maître des jeux l'accepte, le personnage utilisera la compétence avec laquelle il est le plus à l'aise.

b) Utilisation des compétences : principe de base

A chaque fois qu'un joueur désire entreprendre une action un temps soit peu difficile, il le fait en réalisant un test de compétence.

Sylas se rend promène dans un jardin : réaliser cette action ne demande aucun jet de dés.

Sylas se grimpe à un arbre du jardin : réaliser cette action passera par un test de compétence.

Choix de la compétence

Les joueurs sont libres de réaliser n'importe quelle action. Toute action fait obligatoirement appel à l'une des huit compétences existantes. C'est au joueur de définir quelle compétence il doit utiliser. Il doit alors justifier son choix.

Mais dans certains cas, le choix du joueur peut être litigieux, et le maître du jeu va alors intervenir pour lui imposer la compétence la plus appropriée :

Nilmar, Alyone et Mylos font un concours du plus grand buveur de bière.

Nilmar explique qu'à l'époque où il était marin, il n'y avait pas d'eau sur les bateaux (elle se conserve mal car croupit rapidement) mais seulement de la bière. De plus il allait se saouler tous les soirs dans les ports de marins. Le Maître du jeu l'autorise à utiliser la compétence Mer.

Alyone explique qu'il est un maître assassin spécialiste en poison, et qu'il a testé sur lui tous les toxiques imaginables dans le but de les identifier et de se rendre résistant. Le Maître du jeu l'autorise à utiliser la compétence Délinquance.

Mylos n'est pas habitué à boire de l'alcool. Le maître du jeu lui demande de lancer la compétence qui se rapporte le mieux à la condition physique, et donc d'utiliser la compétence Gymnastique.

Lancer les dés

Une fois la compétence choisie, le joueur lance un nombre de dé correspondant à la valeur qu'il a dans sa compétence.

Massule est un très bon bricoleur, il a 3 points dans la compétence Travail, et veut se construire une maison avant l'hiver : il lance trois dés.

Tous les résultats de 4, 5 ou 6 sur un dé donnent un *Succès*. Une fois les dés lancés, compter le nombre de succès.

Le joueur de Massule a lancé ses trois dés et a obtenu un 1, un 3, et un 5. Il a donc obtenu 1 Succès.

Seuil de réussite (SR)

Il s'agit d'une valeur qui représente la difficulté de l'action. Un jet de compétence est réussi lorsque le joueur obtient un nombre de *Succès* supérieur ou égal au SR de l'action.

Le maître du jeu avait fixé à 3 le seuil de réussite pour construire une maison avant l'hiver. Massule n'a obtenu qu'un seul succès. Le maître du jeu explique que les travaux ont bien commencé, mais que Massule a été trop lent, et que le toit ne serait pas terminé à temps.

Le maître du jeu fixe le Seuil de Réussite à atteindre en fonction de la difficulté de l'action tentée.

SR = 1 : action banale

SR = 2 : action peu évidente

SR = 3 : action difficile

SR = 4 : action extrêmement difficile

SR = 5 : action quasi-impossible

Comme vu précédemment, le Seuil de Réussite peut aussi correspondre à une Qualité Innée lorsque l'action est dirigée contre un personnage. Par exemple le Courage d'un personnage que l'on veut intimider, l'Instinct d'un personnage que l'on veut tromper, le Rang d'un personnage que l'on veut calomnier, le Destin d'un personnage que l'on veut maudire...

Actions opposées

Certaines actions n'utilisent pas de SR : c'est le cas assez rare où plusieurs personnages sont opposés en étant tous aussi actifs les uns que les autres : *concours, jeux d'argent, bras de fer...*

C'est alors simplement le personnage qui réalise le plus grand nombre de succès qui réussit son action au détriment de son adversaire.

Dans la salle des banquets, Nilmar, Alyone et Mylos boivent comme des trous. Le maître du jeu leur demande à chacun de réaliser un jet de compétence. Celui qui aura le plus grand nombre de Succès sera le dernier debout !

Remarque

En revanche, lorsqu'il s'agit d'un véritable combat, les règles sont plus élaborées, et font l'objet d'une section à part dans le livre des règles (voir : B – Combattre).

c) Notation des tests de compétence

Notation par le MJ

Une des principales particularités de Légende d'Actaée est de baser le jeu sur la qualité des descriptions des joueurs, plutôt que sur le nombre de points qu'ils ont dans leurs caractéristiques. L'idée est de favoriser le rôleplay, le style, et la liberté d'action.

Remarque

Pour le combat, il ne suffit pas d'avoir 36000 en Force ou 99% en Epée, de dire « je tape », et de lancer les dés. Ici le joueur est totalement libre de faire ce qu'il veut : cracher dans l'œil, sauter de côté, tourner avec sa lame, lancer un fût de bière, crier dans les oreilles, lancer son casque, attraper les parties génitales... Ce n'est pas seulement amusant : c'est efficace !

Le joueur utilise certes une compétence, mais celles-ci sont volontairement d'un domaine très large (la compétence Guerre recouvre l'essentiel du combat), pour permettre un champ d'action lui aussi extrêmement vaste. Pour faire la différence, le joueur devra décrire précisément ce qu'il entreprend, et s'évertuer à réaliser des actions opportunes, originales et esthétiques.

Le système repose sur la notation de toutes les actions par le maître du jeu. En fonction de la qualité de la description, le maître du jeu va donner au joueur des dés supplémentaires : 0, 1, 2 ou 3.

N'hésitez pas à en faire trop dans la description. Plus elle sera élaborée, plus le jeu sera prenant. Vous pouvez même mimer l'action !

Voilà comment le maître du jeu peut noter les actions :

- 1 dé si les conditions sont favorables au début de l'action (équipement, position de force...)
- 1 dé si la description de l'action est détaillée (ce qui implique une bonne immersion du joueur et une bonne prise en compte de l'environnement du personnage)
- 1 dé si l'action est originale, ingénieuse, ou esthétique

Ectarus doit se battre en duel avec Magnus le Grand pour décider de qui sera le roi d'Atlantis. Un cercle a été tracé dans le sable, pour représenter l'arène sacrée du combat. Deux épées sont plantées au centre du cercle. Ectarus se met à genoux pour prier, et en profite pour ramasser une poignée de sable dans sa main gauche. Le combat commence : Magnus le Grand est debout face aux épées, Ectarus est toujours à genoux, mais le MJ lui dit qu'il joue en premier.

Description d'Ectarus : « Je ne me relève pas. Je lance le sable au dessus des épées pour aveugler Magnus. Je fais ensuite une roulade pour atteindre mon épée, et toujours à genoux, je réalise une attaque circulaire pour trancher les chevilles de mon adversaire. »

Notation par le MJ : Ectarus ne dispose pas de conditions favorables (les deux hommes sont équipés de la même manière, sont de force comparable, et Ectarus commence à genoux). En revanche le MJ donne un dé à Ectarus pour la description détaillée de son attaque, et un second car l'action est à la fois originale, ingénieuse, et esthétique. Ectarus lancera donc les dés de sa compétence Guerre + 2 dés bonus.

d) Succès et échecs critiques

Succès Critiques

La règle des *Succès critiques* a pour but de donner à n'importe quel personnage la possibilité (même infime) de réussir une action dont le SR est supérieur au nombre de dés qu'il lance. Avec un peu de chance, on peut tout accomplir !

La règle est simple : tous les 6 obtenus en lançant les dés lors d'un jet de compétence sont des *Succès critiques*. Chaque *Succès critique* donne le droit de lancer un nouveau dé, et donc d'obtenir un *Succès* ou un *Succès critique* supplémentaire.

Dans la salle des banquets, Nilmar, Alyone et Mylos boivent comme des trous. Mylos va-t-il perdre la face devant les autres hommes en tombant saoul avant tout le monde ?

Avec Mer (2), Nilmar obtient 1, et 4. Un seul succès.

Avec Délinquance (3), Alyone obtient 2, 3, et 5. Un seul succès.

Avec Gymnastique (1), Mylos lance son unique dé. Il obtient 6 ! Mylos lance un autre dé et obtient 5. Deux succès pour Mylos, qui gagne le concours de boisson !

Echecs Critiques

S'il arrive que des personnages peu doués accomplissent parfois des choses surprenantes, l'inverse arrive également. C'est ce que représente la règle des Echecs Critiques.

Remarque

Cette règle n'est pas indispensable pour jouer, mais elle est très amusante !

Lorsqu'un joueur ne réalise aucun succès sur un jet de compétence, comptez le nombre de 1 que ses dés ont fait.

- Si aucun dé ne donne un résultat de 1, c'est un simple échec.
- Si certains dés donnent un résultat de 1, on assiste à un *Echec Critique*. Cet échec est d'autant plus grave que le nombre de dés donnant 1 est élevé.

Quelques exemples parlants :

- *Echec* : Doros aimerait savoir qui est la personne avec qui il est en train de parler. Le joueur fait un jet de Culture et obtient 2,3, et 3. C'est un échec. Doros ne parvient pas à deviner qui est son interlocuteur.
- *Echec critique* : Doros aimerait savoir qui est la personne avec qui il est en train de parler. Le joueur fait un jet de Culture avec trois dés et obtient 2,3, et 1. C'est un échec critique ! Doros se méprend sur la personne !
- *Echec critique double* : Doros aimerait savoir qui est la personne avec qui il est en train de parler. Le joueur fait un jet de Culture avec trois dés et obtient 1,3, et 1. C'est un échec critique double ! Doros se méprend sur la personne et la confond avec une personne de rang très inférieur, insultant ainsi son invité !
- *Echec critique triple* : Doros aimerait savoir qui est la personne avec qui il est en train de parler. Le joueur fait un jet de Culture avec trois dés et obtient 1,1, et 1. C'est un échec critique triple ! Doros se méprend sur la personne et la confond avec son ennemi juré ! Il va y avoir de la bagarre !
- ...etc.

En combat, les conséquences de l'échec critique sont également très grave, étant interprétées comme des succès négatif, blessant le personnage à la place de son adversaire !

Cléandre affronte le terrifiant Killgore. Ce dernier s'apprête à frapper de haut en bas avec sa gigantesque épée. Pour son attaque, Killgore a une note de 2, et une compétence de 4 en guerre : il lance donc 6 dés. Il obtient 1, 2, 1, 3, 1, 1 !!! Echec critique quadruple !

A cause des violents combats qui ont précédés, Killgore est pris d'une crampe foudroyante dans le bras. Tandis que sa lourde épée est lancé à pleine vitesse, il s'effondre et s'entaille lui-même la nuque... la blessure est mortelle. Cléandre à tué son ennemi sans avoir à se battre, et s'en trouve soulagé !

4) Spécialités : les points forts du personnage

Les compétences recouvrent de vastes domaines d'action, mais la plupart des gens ont des petits points forts en particulier, cela est représenté par les Spécialités. En étant spécialisé dans une action, le personnage a l'habitude de l'accomplir et a beaucoup gagné en assurance. Il est donc légèrement moins soumis au hasard.

Etre spécialisé dans un domaine permet en de relancer une fois tous les dés (y compris les succès) d'un test de Compétence.

Cette possibilité est extrêmement puissante, mais c'est la moindre des choses que de permettre à un personnage de ne pas s'humilier en échouant à ce dans quoi il est le meilleur.

Sylas est spécialisé en « Séduction », et tente de compter fleurette à une jeune fille de sa Cité. Il décrit au MJ le discours qu'il tient à la jeune fille, et fait un test de Social (3) + 1 dé bonus. Le seuil de réussite est le Rang de la jeune fille, qui a une valeur de 4 car Sylas tente de séduire la fille du Tyran ! Sylas lance ses 4 dés et obtient 3 Succès. Un bon score, mais insuffisant à s'attirer immédiatement les faveurs de la jeune fille. Sylas, dont la patience n'est par le fort, décide d'utiliser sa spécialité, et donc de relancer tous les dés (au risque de faire pire). Catastrophe : il n'obtient aucun Succès au second jet ! La jeune fille, choquée d'être abordée d'une manière si maladroite et vulgaire, tourne les talons et rentre au palais !

5) Connaissances

Etre doué ne permet pas de tout faire ! Inutile de chercher à déchiffrer un parchemin si l'on ne sait pas lire. Les personnages ont besoin d'avoir subi une formation préalable, ce que le système de règle désigne par le terme Connaissance.

Les connaissances regroupent en effet les activités qui ne sont pas innées, mais qui demandent une formation préalable. Ainsi, nul besoin de connaissance pour savoir chanter (le talent du chanteur dépendra de sa compétence Culture), mais il est indispensable d'avoir appris la Connaissance Musique pour pouvoir jouer d'un instrument.

Un personnage qui veut entreprendre une action alors qu'il n'a pas la Connaissance requise n'a aucune chance de réussir. Selon le cas, le maître du jeu peut en revanche proposer au joueur un test que Qualité Innée pour limiter les dégâts.

Doros est gravement blessé à la tête, et Tarkian accourt à son chevet. Malgré sa bonne volonté, Tarkian ne connaît rien à la Médecine et ne peut en aucun cas soigner Doros. Le maître du jeu lui demande de faire un test d'Instinct. Il réussit. Tarkian se rend alors compte qu'il vaudrait mieux ne toucher à rien. S'il avait raté son test d'Instinct, il aurait probablement fait n'importe quoi et aggravé la blessure.

Ziles est tombé du navire avec armes et armure et n'a pas la connaissance Natation. Le joueur demande à faire un test de Gymnastique pour remonter à la surface. Le maître du jeu lui répond qu'il ne sait pas nager et que c'est inutile. A la place, il lui demande de réaliser un test de Courage pour ne pas paniquer dans l'eau. Ziles réussit. Son sang froid lui permettra peut-être de survivre assez longtemps pour que Parthus plonge à sa rescousse...

Pour savoir si une activité est innée ou si elle requiert l'apprentissage d'une connaissance, il est important de se référer au contexte de l'époque : très rares sont les grecs à savoir lire, écrire... et même les marins savent rarement nager. En revanche, n'importe quel homme de cette époque sait comment travailler un champ ou manier le glaive...

Voici une liste plus ou moins exhaustive des Connaissances en Grèce antique :

Astronomie ; Cartographie ; Chirurgie ; Divination ; Equitation ; Herboristerie ; Fabrication d'armes de siège ; Langue étrangère (une langue au choix) ; Ecriture (une langue au choix) ; Musique ; Natation ; Travail du métal ;

Remarque

La liste est a priori limitative. Tout ce qui n'apparaît pas dans cette liste a une chance d'être accompli par le personnage sans apprentissage particulier. Cependant, les concepteurs du jeu ne sont pas infaillibles et le maître du jeu garde la possibilité d'ajouter des Connaissances si cela lui semble indispensable. Pour savoir si une activité est innée ou si elle requiert l'apprentissage d'une Connaissance, il est important de se référer au contexte de l'époque : très rares sont les grecs à savoir écrire, et même les marins ne savent que très rarement nager. En revanche, n'importe quel homme de cette époque sait comment travailler un champ ou manier un glaive...

B – Combattre

Les cinq voiliers d'Argos avaient réchappé comme par miracle à la tempête, et avaient échoué sur une île merveilleuse, dont la population était constituée exclusivement de femmes superbes. En l'absence des principaux généraux, Andropos était devenu légitimement le chef des naufragés. Accueilli chaleureusement, il s'était laissé corrompre par le charme de la reine amazone Hippolias, qui en plus de lui accorder ses faveurs, lui avait proposé de devenir son roi. La beauté de la reine et de ses suivantes subjuguait les naufragés, au point qu'ils ne s'apercevaient pas que leurs compagnons disparaissaient uns par uns. Il faut pourtant rappeler qu'une fois fécondées, les Amazones avaient la fâcheuse tendance de sacrifier le mâle sur l'Autel d'Héra...

1) Tours de combat

a) Définition

Lorsque la vie des personnages-joueurs est en jeu, généralement car un combat se déroule, mais aussi pour tout autre type de péril, il devient nécessaire pour une meilleure compréhension de l'action, de la décomposer en tours. C'est ce que l'on appelle communément tour de combat.

Remarque

Le maître du jeu peut choisir de démarrer des tours de combat même en l'absence de combat, dès lors qu'une situation devient sensible et mérite d'être véritablement décomposée : cas d'une dispute, d'un vol, d'une course poursuite...etc.

Un tour est une phase d'environ 3 secondes, durant laquelle chaque personnage pourra accomplir les actions de son choix. Quand tous les personnages ont joué, un nouveau tour commence.

Quand Doros et ses compagnons accostèrent sur l'île, ils furent déçus par le comité d'accueil. Andropos les attendait sur la plage à cheval, accompagné d'une petite garde. Ses mots furent les suivants : « Mes amis, votre présence me touche, mais mes compagnons et moi n'avons nul besoin de secours, vous pouvez reprendre votre route ». Doros était furieux : il organisait une opération pour leur venir en aide, et en guise de gratitude ses hommes se mutinaient. Il se mit à hurler des insultes après Andropos, tandis qu'Hector lui retenait le bras pour qu'il ne sorte pas son glaive. Craignant d'affronter la colère de l'oïkiste, Andropos s'enfuit au galop ; mais Syllas tira une flèche qui tua net son cheval. Andropos chuta lourdement sur le sable humide. Quand il releva la tête, il vit Doros, dressé sur le pont de son navire, portant son armure dorée, lance et bouclier en main. « Relèves toi et bats toi, misérable. » dit l'oïkiste sur un ton empli de haine.

Un tour de combat va commencer !

b) Ordre d'action

Le joueur (ou PNJ) qui agresse le premier (autrement dit l'auteur de l'action qui oblige le MJ à enclencher une « phase de combat ») joue en premier. Il bénéficie en quelque sorte d'une action supplémentaire, « gratuite », récompensant l'effet de surprise. Les Tours de combats sont ensuite résolus selon un ordre donné.

Andropos et Doros s'apprêtent à engager un combat mortel. Andropos sait qu'il n'a pas le droit à l'erreur contre le célèbre oikiste d'Argos, et il l'observe. Doros, fidèle à sa réputation, se rue sur son adversaire : il jouera en premier.

Règle optionnelle : Surprise !

Quand un personnage ne s'attend absolument pas à combattre, qu'il est pris par surprise, il peut subir un malus de 1 point d'Instinct pour le premier Tour de Combat.

L'Instinct détermine l'ordre dans lequel les personnages effectuent leurs actions. Celui qui a le plus grand Instinct joue en premier, celui qui a le plus faible joue en dernier. Quand plusieurs personnages ont le même Instinct, c'est celui qui a le plus de Courage qui devance les autres (si une égalité demeure, lancer un dé pour les départager).

Doros a agressé le premier. Une fois de son attaque par surprise effectuée, les personnages joueront dans l'ordre de leur Instinct. Doros ayant 3 en Instinct et Andropos 4, Doros jouera en second lors de chaque tour.

Le duel est une épreuve sacrée, perçue comme le jugement des Dieux. Aussi les compagnons de Doros et d'Andropos, présents sur la plage ou sur le navire, ne souhaitent pas participer au combat. Ils ne sont donc pas inclus dans le tour de combat (et continuent donc de jouer selon la méthode narrative). Cependant, s'ils sont attaqués, ou décident après coup d'intervenir, ils s'intercaleront dans l'ordre de jeu en fonction de leur Instinct.

Règle optionnelle : bougez-vous !

Il n'existe pas de règle permettant de « reporter son tour » pour voir ce qui va se passer. Quand un joueur doit jouer, il le fait, un point c'est tout. Les joueurs confortablement installés dans le canapé ont souvent tendance à hésiter. Mais au milieu d'une guerre, on agit rapidement, ou on meurt ! Pour plus de dynamisme, le MJ peut appliquer la règle optionnelle suivante : le joueur qui ne s'est pas décidé sur son action, dans les 30 secondes après le début de son tour, passe son tour.

L'Instinct est une valeur très importante en combat, car elle déterminera la faculté du personnage à analyser la situation, comprendre qu'on l'attaque, comment on l'attaque, et éventuellement contre-attaquer. A chaque fois qu'un personnage se défend, on réalise un test d'Instinct pour voir s'il analyse correctement l'agression et peut contre-attaquer.

c) Combattre plusieurs adversaires

Il n'est pas à proprement parler possible d'attaquer deux personnages dans un même tour. Le système de règles de combat fonctionne un peu comme une succession de petits duels.

Mais il est possible qu'un même personnage soit attaqué plusieurs fois dans un même tour. Cela ne l'empêche en rien de d'agir pour se défendre voir de riposter.

Le premier handicap de celui qui est attaqué par plusieurs ennemis est une notation désavantageuse. Cela n'est pas automatique : le MJ considérera souvent les adversaires en surnombre comme « en position de force » pour l'octroi du dé Bonus, mais si par exemple celui qui est seul est armé et pas les autres, c'est lui qui sera en position de force.

Le second et principal handicap est une perte progressive d'Instinct. En effet, si un personnage est attaqué par plusieurs adversaires dans le même tour, il perd 1 point d'Instinct pour chaque nouvel attaquant (donc -1 en Instinct contre le second attaquant, -2 contre le troisième, -3 contre le quatrième...).

Remarque

Le personnage attaqué par plusieurs adversaire effectuera plus d'actions dans le même laps de temps (car plus de défenses) que s'il n'en affrontait qu'un. Cela peut par exemple s'expliquer par une montée d'adrénaline qui décuple ses forces. De toute façon, les tours de combat ont une durée approximative.

Quoi qu'il en soit, la perte d'Instinct, la position de force des attaquants, et les coups qu'il recevra, feront que sa place n'est toutefois pas enviable...

2) Participer au combat

a) Actions du personnage

Il n'y a pas de limites à ce qu'un personnage peut accomplir durant son tour. Le MJ doit seulement garder à l'esprit qu'un tour dure entre 3 et 5 secondes. Le personnage peut par exemple parler de manière brève, se déplacer d'une dizaine de mètres, attaquer un adversaire, lancer un projectile...etc. La seule limite se situe dans l'attaque : il n'est possible d'attaquer qu'un adversaire durant un tour (mais il est en revanche possible de se défendre contre autant d'adversaires qu'il en viendra...).

Dès qu'une action est difficile à réaliser (se déplacer de plus de 10m, sauter, intimider, galoper), elle doit donner lieu à un test.

Doros se trouve sur le pont de son navire et son adversaire est sur la plage. Le Maître du jeu l'informe qu'il trop loin pour attaquer Andropos dès le premier tour, mais Doros décide de tenter le coup. « Plutôt que de passer par la passerelle, je saute directement du pont, fait un roulé boulé pour atterrir, et cours vers Andropos ». Le MJ lui donne 2 dés Bonus pour l'esthétique et la description. Il fixe le SR à 3. Doros est un piètre gymnaste et porte une armure lourde, mais il parvient tout de même à faire 2 Succès. Le MJ considère que Doros a réussi à sauter, mais que le poids de son armure l'empêche de bien se réceptionner et qu'il termine son tour accroupi en bas du navire.

Remarque

Le caractère flou de l'étendue des actions qu'un personnage peut effectuer dans un tour, est purement volontaire. En effet, le récit ne doit pas être mis à mal par des considérations de règle ou de distance. L'impératif que le MJ doit garder en tête, c'est la beauté de l'action : à la fin d'un combat, les joueurs doivent pouvoir se le remémorer comme une scène de film, et non pas en terme de dés, de distances et de scores obtenus...

Si l'action entreprise pour le joueur a pour finalité de blesser un personnage, elle donnera lieu à un test opposé particulier appelé *Test d'attaque*.

b) Frapper ou tirer

Hormis en ce qui concerne l'intimidation (règle suivante), il n'y a pas de différence du point de vue des règles entre les armes de contact et de tir.

Frapper avec ses poings, donner un coup d'épée, lancer une pierre, tirer une flèche, (ou tirer au bazooka)... Toutes ses actions se résolvent de la même manière : un test d'attaque, un test de compréhension, un test de défense, le perdant subit des dégâts.

En revanche, un coup de poing et un missile n'occasionneront pas les mêmes blessures...

c) Intimider l'adversaire

Attaquer un ennemi au corps à corps est une expérience particulièrement éprouvante. Mais de plus, il arrive qu'un personnage soit confronté à un guerrier de renom ou à une créature particulièrement effrayante. Aussi, quand un personnage souhaite engager ou est engagé par un ennemi au contact, le MJ doit comparer son Courage avec celui de son adversaire.

Lors du premier tour de combat, si l'un des combattants est moins courageux que l'autre, il doit effectuer un test de Courage :

- En cas de réussite, il pourra attaquer ou se défendre normalement.
- En cas d'échec, il panique légèrement et se battra avec 1 dé en moins à son test de combat pendant le tour. Ce test pourra être retenté à chaque attaque ou défense, jusqu'à ce qu'il soit réussi : le personnage n'aura dès lors plus de malus.

Doros a un Courage de 3. Andropos a un Courage de 2. Doros n'aura jamais à faire de test pour se battre avec Andropos.

C'est au tour d'Andropos de jouer. Il souhaite attaquer mais rate son test de Courage. Il aura un malus de 1 dé à ses actions de combat rapproché contre Doros tant qu'il n'aura pas réussi un test de Courage...

Remarque

Cette règle ne s'applique pas aux armes de tir. Lancer des projectiles sur quelqu'un ne demande pas beaucoup de courage. Il en va autrement lorsque la cible repère le tireur et fonce sur lui en hurlant !

d) Test d'attaque

Le personnage dont c'est le tour et qui décide d'utiliser la force contre un adversaire est considéré comme l'attaquant. Celui qui subit l'assaut est le défenseur.

Il n'y a pas de Seuil de Réussite (SR) : il s'agit d'un test opposé.

- Le joueur attaquant doit décrire très précisément son action.
- Le MJ lui octroie comme d'habitude une note, donc de 0 à 3 dés bonus.
- Le joueur fait un test de combat avec la compétence appropriée (Guerre la plupart du temps, mais parfois Chasse, Gymnastique, ou Délinquance...).

Rappel des Bonus du MJ

- 1 dé si les conditions sont favorables au début de l'action (équipement, position de force...)
- 1 dé si la description de l'action est détaillée et/ou justifiée par le background (ce qui implique une bonne immersion du joueur et une bonne prise en compte de l'environnement du personnage)
- 1 dé si l'action est originale, ingénieuse, ou esthétique

C'est au tour d'Andropos de jouer. Doros vient de sauter du pont du navire : il est genoux à terre à moins de dix mètres de lui. Andropos est intimidé par son adversaire (malus de 1 dé en combat rapproché), et préfère donc ne pas s'approcher. En revanche, il est connu dans toute la Grèce comme un champion de lancer de disque. Andropos se saisit de son bouclier (petit et rond), et le lance sur Doros. Le MJ gratifie l'action par 3 dés bonus (action originale, bien justifiée par le background, et position de force car Doros est à genoux). Andropos est un piètre combattant mais un champion du lancer de disque. Il fait un test de combat avec Gymnastique(3)(spécialité : disque) et obtient 2 Succès. Non satisfait, il utilise sa spécialité (lancer de disque) pour relancer les dés et obtient cette fois 4 Succès. Le bouclier est projeté vers Doros avec une force phénoménale !

Règle optionnelle : Viser un point faible !

Il est possible de viser un point faible : faille dans l'armure, vieille blessure... Le point faible peut être déjà connu. Sinon, il faudra tout d'abord détecter ce point faible (s'il en existe un) par un jet de Délinquance (ou de Chasse dans le cas d'une bête). Le SR sera le Destin de l'adversaire. Détecter un point faible est considéré comme une action à part entière, qui occupera tout le tour du personnage s'il est en combat. Frapper le point faible occasionnera +1 point de dégâts.

e) Test de compréhension

Celui qui subit une attaque aura un comportement différent selon qu'il anticipe correctement les mouvements de l'adversaire, ou qu'il est surpris. Pour cela, le défenseur réalise un jet de compréhension à chaque fois qu'il est attaqué.

Le défenseur fait un test d'Instinct : test de QI (Instinct), en lançant un dé.

- S'il réussit, il est considéré comme ayant compris et peut contre-attaquer.
- S'il rate, il est considéré comme surpris.

La différence entre le défenseur *Surpris* ou *Contre-attaquant* sera détaillée au chapitre suivant (f - Test de défense).

Lorsqu'un attaquant a obtenu une note de 2 dés bonus de la part du MJ, il s'agit d'une *belle action*. Le défenseur perd 1 point d'Instinct pour son test de compréhension !

Lorsqu'un attaquant a obtenu une note de 3 dés bonus de la part du MJ, il s'agit d'une *action magistrale* ! Le défenseur perd 2 points d'Instinct pour son test de compréhension !!

De plus certaines armes (principalement les armes de tir), sont difficiles à anticiper, et occasionnent un malus d'Instinct au test de compréhension.

Rappels des modificateurs pour le test de compréhension

- 1 en Instinct pour chaque adversaire à partir du second, quand le personnage combat seul contre plusieurs
- 1 en Instinct si l'attaquant a reçu 2 dés bonus
- 2 en Instinct si l'attaquant a reçu 3 dés bonus
- 1 en Instinct si l'attaquant utilise certaines armes difficiles à éviter telles un arc ou un javalot

Règle optionnelle : observer son adversaire

Pour faciliter la gestion des Tours de combat, il est conseillé au maître du jeu d'interdire aux joueurs qui ne savent que faire de reporter leur action.

Mais en dehors des joueurs indécis, il est possible qu'un joueur choisisse délibérément de ne pas se ruer sur l'ennemi, et qu'il préfère l'attendre pour contre-attaquer. Dans ce cas, le maître du jeu peut donner, pour le test de compréhension, un bonus d'Instinct de +1 au personnage qui aura choisi de passer son tour à observer son adversaire.

f) Test de défense

Un défenseur *Surpris* n'a pour lui que ses réflexes. Il se contente de faire un test de combat avec Guerre ou Gymnastique (le meilleur des deux). Il ne décrit pas son action, ne reçoit pas de Bonus du MJ. Même si il obtient plus de succès que l'attaquant, il ne peut en aucun cas le blesser. Sa défense est en fait un simple réflexe de survie.

Cas n°1 : défenseur surpris

Pour le lancer de bouclier d'Andropos, le MJ avait accordé 3 dés Bonus. Il s'agit d'une action magistrale (-2 à l'Instinct du défenseur) ! Doros lance un dé et obtient 5. Son Instinct est de $4-2=2$: il est donc surpris par l'attaque ! Doros ne décrit pas de défense et n'a pas de Bonus du MJ, il ne peut que lancer ses dés de combat : il utilise Guerre (4)(spécialité bouclier), et obtient 2 Succès.

Si le défenseur a compris ce que fait son adversaire, il peut contre-attaquer. Il décrit une contre-attaque, élaborant une parade en prenant en compte la manière dont l'attaquant tente d'agir contre lui. Le MJ lui octroie de 0 à 3 dés bonus. Si le défenseur obtient plus de succès que l'attaquant, il aura même la possibilité de blesser ce dernier !

Cas n°2 : défenseur contre-attaquant

Pour le lancer de bouclier d'Andropos, le MJ avait accordé 3 dés Bonus. Il s'agit d'une action magistrale (-2 à l'Instinct du défenseur) ! Doros lance un dé et obtient 2. Son Instinct est de 4-2=2 : il a compris l'attaque ! Doros décrit sa défense, il se jette de côté en faisant une roulade dans le sable pour esquiver le disque, et lance son javelot. Le MJ lui donne une note de 2. Doros utilise Gymnastique (3) (spécialité javelot), et obtient 5 Succès !!

3) Terminer le combat

a) Qui gagne le combat

Comparez le nombre de succès de l'attaquant et du défenseur. Le gagnant du combat sera tout simplement celui qui a fait le plus de Succès. En cas d'égalité, il y a statut quo et personne n'est blessé.

Si le défenseur a décrit une contre-attaque et a fait plus de succès que l'attaquant, il peut lui occasionner des dégâts.

Calculez la différence entre les Succès de l'attaquant et du défenseur, car elle aura une influence sur les dégâts de l'attaque. Cette différence sera appelée par commodité « Points de dégât ».

Cas n°1

Andropos a fait 4 Succès avec son attaque, Doros est surpris mais a fait 2 Succès avec sa défense. Andropos gagne l'action de combat avec 2 Succès de différence (4-2) et occasionne donc 2 points de dégât à Doros.

Cas n°2

Andropos a fait 4 Succès avec son attaque, Doros est contre-attaquant et a fait 5 Succès avec sa défense. Doros gagne l'action de combat avec 1 Succès de différence (5-4) et occasionne donc 1 point de dégât à Andropos.

Remarque

Comme cela a été dit précédemment, le défenseur surpris qui se contente de se défendre avec ses réflexes ne peut pas blesser son attaquant. Même s'il fait plus de succès que lui, le maximum qu'il puisse obtenir est le statut quo.

Cas n°3

Andropos a fait 4 Succès avec son attaque, Doros est surpris mais a fait 5 Succès avec sa défense. Il y a statut quo car le défenseur surpris se contente d'éviter l'attaque avec ses réflexes, il ne peut faire mal à l'attaquant.

Les « *Points de dégâts* » ont deux conséquences : ils provoquent des « *Blessures* » et de la « *Douleur* »...

b) Blessures

Gravité de la blessure

Perdre un combat (ou d'autres causes décidées par le MJ, chutes, empoisonnements, maladies...etc.) occasionne des *Points de dégâts*, comme nous l'avons vu précédemment.

Pour voir si le personnage subit une blessure, reporter le nombre de *Points de dégât* occasionnés sur l'échelle suivante.

Table des blessures pour les êtres humains

- 2 points de dégâts = *Sonné*
- 3 + (type d'armure) points de dégâts = *Gravement blessé*
- 4 + (type d'armure) points de dégâts = *Mort*

Si le nombre de points de dégât reçu est insuffisant pour occasionner un *Sonné*, le personnage ne subit aucune blessure. De plus, les points de dégâts ne s'additionnent pas entre plusieurs attaques : le seuil de blessure doit être atteint d'un seul coup.

Plus un personnage porte une lourde armure, et moins il risque d'être gravement blessé ou tué. Pour comprendre ce que signifie « type d'armure », se reporter au chapitre consacré aux armures.

Doros est une boîte de conserve sur pattes, il porte les protections les plus résistantes que l'on puisse concevoir à cette époque : une armure lourde de hoplite avec cuirasse et un bouclier (type d'armure 3). Les seuils pour le blesser sont donc les suivants :

Seuil = 2 : Sonné

Seuil = 6 : Gravement blessé

Seuil = 7 : Mort

Le lancer de bouclier d'Andropos a occasionné 2 points de dégât à Doros. Ce dernier se retrouve donc Sonné.

Etre sonné

Le personnage est légèrement désorienté et subit un malus de 1 dé à tous ses tests de compétence.

De plus le personnage fait un test de Courage pour ne pas tomber par terre.

Le lancer de bouclier d'Andropos a occasionné 2 points de dégât à Doros. Ce dernier se retrouve donc Sonné. Il perd un dé à tous ses tests, mais il réussit son test de courage et ne tombe pas.

Le malus peut se cumuler avec d'autres si le personnage est *Sonné* plusieurs fois :

- Personnage *Sonné* une seule fois : -1 dé à tous ses tests de compétence

- Personnage *Sonné* deux fois : -2 dés à tous ses tests de compétence
- Personnage *Sonné* trois fois : -3 dés à tous ses tests de compétence
- Etc.

Un personnage qui a été *Sonné* récupère de ses blessures au rythme de -1 *Sonné* toutes les (6 – Courage) minutes.

Doros a 4 en Courage, il sera Sonné pendant $6 - 4 = 2$ minutes.

Remarque

Les tours de combat ont une durée approximative, mais pour faciliter ce type de calcul, le maître du jeu pourra considérer qu'une minute correspond à 10 tours. Cela est purement indicatif car les combats durent rarement plus de 2 ou 3 tours pendant une partie.

Etre gravement blessé

Le personnage subit une blessure d'une extrême gravité sans être pour autant mortelle (œil crevé, fracture, entaille, castration...etc.). Le personnage est hors de combat. Il tombe au sol sans avoir la force de se remettre debout : toutes ses QI et compétences sont considérés comme ramenés à 1.

Après le combat ou l'accident, le joueur du personnage gravement blessé « bénéficie » d'une option :

- Soit le personnage décède des suites de sa blessure grave.
- Soit le personnage survit au prix d'une mutilation permanente.
- Soit le personnage guérit miraculeusement au prix de la perte d'un point de Destin. Cette troisième option n'est ouverte que si le personnage a été soigné rapidement par ses compagnons (pour réaliser les premiers soins, SR = 3 Succès), ou s'il a prié son ou ses dieux.

Remarque

Vous trouverez une liste non exhaustive de mutilations permanentes dans les pages qui suivent.

Règle optionnelle : Baroud d'honneur

Le joueur gravement blessé peut choisir de faire un test de Courage : en cas de réussite le personnage gravement blessé deviendra fou de rage, oubliant la douleur. Il pourra continuer à se battre comme s'il n'avait jamais été blessé (même les *Sonnés* sont effacés). Cependant, une fois le combat terminé, le personnage mourra de sa blessure.

Etre mort

Le personnage a été victime d'un coup si précis ou si puissant qu'il a été tué sur le coup.

Dans ce cas de figure, le maître du jeu doit faire en sorte de ne pas dégoûter ses joueurs.

Le premier cas de figure est celui du joueur qui s'est mis en danger. Il a voulu jouer aux héros, a été tué, et doit assumer son échec. Le maître du jeu lui laisse ce choix :

- Mourir sur le coup (ou après un baroud d'honneur)
- Transformer sa mort en blessure grave avec mutilation permanente. Cela au prix de la perte d'un point de Destin. Cette option n'est ouverte que si le personnage a été soigné rapidement par ses compagnons (pour réaliser les premiers soins, SR = 4 Succès), ou s'il a prié son ou ses dieux.

Le second cas de figure est celui du joueur qui a fait de son mieux mais qui a été tué à cause d'un autre joueur ou d'un mauvais jet de dé. Il faut alors que le maître du jeu TRICHE !!

Pyrrhus, roi d'Épire, qui désirais conquérir le monde mais qui a dû se retirer aux portes de Rome, assiège désormais la Cité d'Argos. Une vieille femme montée sur un toit lui lance une tuile. Elle n'a que 1 en Gymnastique, mais fait tellement de 6 avec son unique dés qu'elle fait 4 succès. Pyrrhus rate son jet de compréhension, puis ne fait aucun Succès à son jet de Guerre. Il reçoit 4 points de dégâts, et comme il n'a pas d'armure, il est mort sur le coup ! Le maître du jeu, qui a lancé les dés hors de la vue des joueurs, décide de leur mentir : « Heu... Pyrrhus a fait 2 succès à son test de défense, il est juste sonné ! »

Remarque

Le très malchanceux Pyrrhus n'était pas un personnage fictif de jeu de rôle, mais un personnage historique. Il n'avait pas de maître du jeu pour le protéger, et a bel et bien connu cette mort humiliante...

c) Douleur

Non seulement les points de dégâts infligent des blessures, mais ils provoquent de la *Douleur*. La douleur représente à la fois la fatigue et les contusions légères que peuvent endurer les personnages.

Chaque personnage peut supporter un degré de douleur différent. Cela est représenté par une jauge, comprenant un nombre de cases égal à 2x(Courage).

Doros a un Courage de 3 : sa jauge de douleur fait donc 6 cases.

Jauge de douleur de Doros : ☺□□□□□☠

Chaque fois qu'un personnage reçoit des points de dégâts, il coche un nombre de cases correspondant : une case de douleur par point de dégât.

Doros a subi 2 points de dégât. En plus de le sonner, cela lui occasionne 2 cases de douleur.

Jauge de douleur de Doros : ☺☒☒□□□□☠

Lorsque toutes les cases de douleur d'un personnage sont cochées, celui-ci tombe inconscient.

Si la prochaine attaque occasionne 4 points de dégât à Doros, il tomberait alors inconscient :

Andropos a fait 4 Succès, l'action est une réussite magistrale. Mais Doros a évité le pire en faisant 2 Succès : il n'a reçu que deux points de dégât, il est loin d'être décapité...

Le MJ décrit l'action suivante :

« Andropos lance le disque avec une force prodigieuse ! Doros, qui ne s'attendait pas à une telle manœuvre, reste abasourdi et ne pense même pas à esquiver. Ses réflexes primaires de soldat le poussent cependant à lever son bouclier. Les deux boucliers s'entrechoquent dans un terrifiant bruit métallique: la percussion est tellement violente que les habitants de l'île pensent avoir entendu le tonnerre. Doros garde un sifflement dans l'oreille gauche. De plus son bras est endolori, mais c'est bien peu de mal... quand on pense que le bouclier d'Andropos a terminé sa course dans le navire, dont il a traversé la coque jusqu'à la moitié ! Mais Doros n'est guère impressionné, il en a vu d'autres. »

Remarque

Cher maître du jeu, les joueurs ont envie de jouer des héros ? Alors ne les prive pas de ce plaisir ! Les descriptions doivent être grandioses, à l'image des poèmes d'Homère. A quoi bon créer des situations forcément réalistes ? Les mythes ne le sont pas ! Alors inutile d'avoir peur d'en faire trop...

e) Quelques blessures graves

Remarque

En plus des effets qui sont décrits, le fait d'avoir une blessure est à considérer comme étant un *point faible*. En effet, dans tous les cas, recevoir un coup là où l'on a déjà été blessé occasionne +1 point de dégât.

Blessures à la tête

Contusion cérébrale

Le personnage a reçu un violent coup à la tête, qui l'a laissé pendant quelques minutes dans le coma. Après son réveil, il ressent encore quelques effets secondaires : absences, une perte de réflexes, des maux de tête, une raideur de nuque et des troubles de la conscience...

Chaque jour, le personnage effectue un jet de Destin :

- S'il réussit, il se porte normalement.
- S'il rate, il a 1 point d'Instinct en moins pendant la journée.

Hémorragie cérébrale

Suite à un traumatisme crânien, le personnage a eu une hémorragie interne qui lui donne des maux de tête, une raideur de la nuque, et des troubles de la conscience.

Chaque jour, le personnage effectue un jet de Destin :

- S'il réussit, il se porte normalement.
- S'il rate, il est Sonné pendant toute la journée.

Hypertension vasculaire cérébrale

Suite à un traumatisme crânien, le personnage est victime d'une prédisposition aux attaques vasculaires cérébrales.

Chaque jour, à n'importe quel moment du scénario (au choix du maître du jeu), le joueur doit lancer deux jets de Destin :

- S'il en réussit au moins un, il se porte normalement.
- S'il rate les deux jets, il est victime d'un accident vasculaire cérébral. Le personnage est inconscient (coche toutes ses cases de douleur). Il effectue un troisième jet de Destin : en cas de nouvel échec il subit une blessure.

Vertiges

En raison de troubles de l'oreille interne ou d'un traumatisme crânien, le personnage est parfois victime d'une sensation fautive de déplacement dans les 3 plans de l'espace.

A chaque fois que le personnage se déplace rapidement ou fait un mouvement brusque, il fait un test de destin. En cas d'échec, le personnage ne peut plus agir ni se défendre pendant quelques secondes (1 tour de combat).

Blessures aux membres supérieurs

Main tranchée

Le personnage s'est fait coupé la main. Par « chance », la coupure est relativement nette et il sera peut être possible de placer sur le moignon une lame ou un crochet...

Le personnage est tout simplement incapable de se servir de sa main (puisqu'il n'en a plus !). Il n'y a pas d'autre effet particulier, si ce n'est que le maître du jeu devra tenir compte de cet état de fait pour noter les jets de Combat, Chasse, Gymnastique, Artisanat... voir Social !

Blessures au tronc

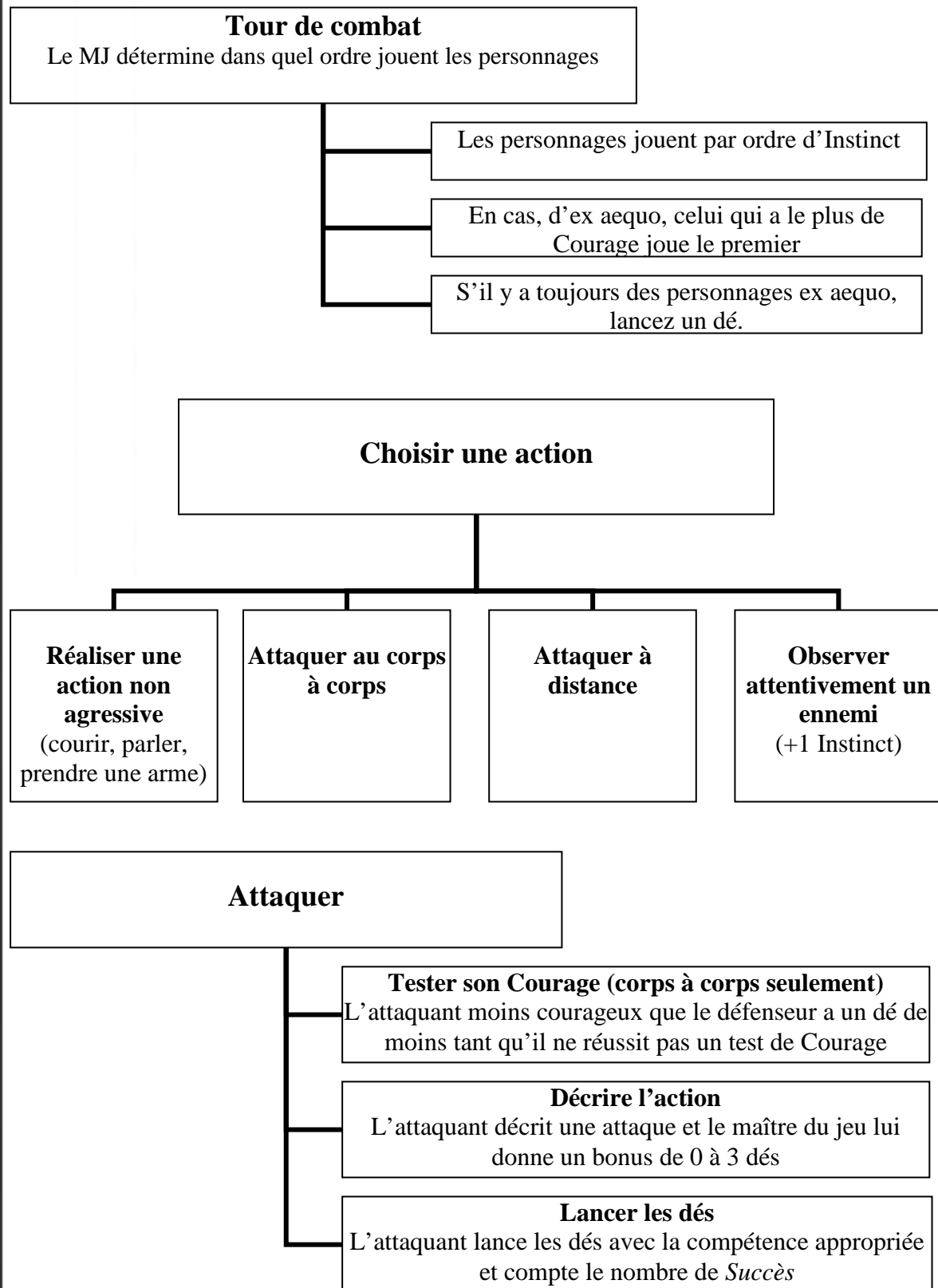
Blessures aux membres inférieurs

Emasculaton

C'est la pire crainte des guerriers qui partent au combat, et voilà, c'est arrivé... Même les pires ennemis du personnage ressentent un peu de compassion.

Mis à part le fait d'endurer les quolibets de certains, être eunuque ne procure guère de gêne d'un point de vue physique. Mais cette blessure aux testicules rend le personnage stérile. Il ne pourra avoir ni femme (s'il en a une, ses parents la pousseront certainement à divorcer), ni héritiers. Le Rang maximum du personnage sera diminué d'un point (par exemple 4 au lieu de 5).

4) Tableaux récapitulatifs du combat



Défendre

Tester son Courage (corps à corps seulement)

Le défenseur moins courageux que l'attaquant a un dé de moins tant qu'il ne réussit pas un test de Courage

Test de compréhension

Le défenseur fait un test d'Instinct. S'il rate il n'a pas de note. S'il réussit il décrit une contre-attaque notée de 0 à 3.

Lancer les dés

Le défenseur lance les dés avec la compétence appropriée et compte le nombre de *Succès*

Résoudre le combat

Désigner qui l'emporte

Le maître du jeu compare le nombre de *Succès*. Chaque *Succès* de plus que l'adversaire fait 1 point de dégât

Calculer le total de dégât

L'arme employée peut augmenter le nombre de points de dégât et de douleur subis par le perdant

Blessures et douleur

Le nombre de points de dégâts permet de savoir si le personnage est Inconscient, Sonné, Blessé, Mort, Inconscient...

Description finale de la scène

Tel un cinéaste, le maître du jeu décrit aux joueurs la scène qui s'est déroulée.

D – Equipement

1) Nécessaire de l'aventurier

a) Armures

Selon la protection et l'encombrement d'une armure, on définit le niveau d'une armure de type 0 à 2, auquel peut s'ajouter +1 en présence d'un bouclier.

L'armure a pour effet principal de d'ajouter son niveau de protection aux SR nécessaires pour blesser un personnage. Sinon, elle joue principalement à travers la notation du MJ : position de force en combat, Seuil de Réussite (SR) pour les actions physiques telles courir, sauter, nager...

Il est impossible de nager en armure. En revanche, un personnage tombé à l'eau avec une armure peut tenter un test de Gymnastique ou Mer, pour enlever son armure avant de se noyer. La difficulté dépendra du niveau d'armure (ainsi que de la force du courant...etc.) : en principe SR 2 pour enlever une armure légère, SR 4 pour une armure lourde. Mais si le personnage ne sait pas nager, ne vous fatiguez pas à lancer les dés...

Type 0 : Pas d'armure

Type 1 : Protections légères ou disparates

- 1 dé à toutes les actions physiques au bout de 2xCourage tours de combat

Exemples : Cnémides (jambières grecques), Kranos (casque grec)

Type 2 : Armure lourde

- 1 dé à toutes les actions physiques

Exemple : Thorax (cuirasse grecque)

Type +1 : Bouclier

Le bouclier doit être tenu en main. Utilisé contre un adversaire ou un projectile venant de face, il ajoute 1 point au niveau d'armure.

Exemple : Aspis (grand bouclier rond d'hoplite grec)

Un peu d'histoire...

L'armure lourde d'hoplite pesait plus de 30 kilos. En général, le combattant était accompagné d'un esclave qui la transportait. L'esclave aidait son maître à enfiler l'armure dans l'heure précédant la bataille. Les soldats partant en campagne se contenteront en général de protections disparates (casque, cnémide et brassards) et n'enfileront leur plastron qu'au dernier moment. Quand Alexandre le Grand conquies l'Empire Perse, il fit de choix de ne pas emporter de plastrons, pour diminuer le coût et favoriser la mobilité de ses armées.

b) Armes de corps à corps

En plus de participer à la notation de la « position de force », dans le calcul du Bonus du MJ, le fait d'être armé apporte un avantage non négligeable en ce qui concerne les dégâts occasionnés.

Arme contondante tenue à une main

Effets : occasionne le double de la douleur

Exemples : bâton, massue, fléau...

Arme lourde à deux mains

Effets : + 2 points de dégât +2 points de douleur supplémentaires

Exemples : épée à deux mains, hache de guerre, grosse massue, marteau lourd...

Arme d'Hast à une main

Effet : + 1 en combat

Exemples : lance, pilum, javelot en corps à corps...

Arme d'Hast à deux mains

Effet : +1 dé en combat, + 1 en dégât

Exemples : lance lourde, pique, hallebarde...

Bouclier

Effet : type d'armure +1, utilisé contre un adversaire ou un projectile venant de face, il ajoute 1 point au niveau d'armure

Une arme dans chaque main

Effets : +2 dés en combat lorsque le personnage attaque, +1 dégât

Exemples : un glaive et une dague, un glaive et une pointe de lance, deux glaives...

c) Armes de jet

L'utilisation des armes de tir se gère avec les mêmes règles que les armes de corps à corps : jet d'attaque, jet de compréhension, jet de défense, dégâts...

Décrire une attaque de tir (pour avoir un bonus de MJ) peut sembler difficile à certains joueurs, qui ont tendance à se contenter d'un « je bande mon arc et tire ». Mais le MJ doit rappeler aux joueurs que la description ne concerne pas le seul geste d'attaque, mais l'ensemble de la scène précédant et suivant l'attaque : soit une scène de 3 à 6 secondes : le joueur peut décrire son placement, son attitude, ce qu'il vise, comment il effectue son tir... Décrire un tir peut être aussi intéressant et esthétique qu'une attaque au glaive.

La portée est purement indicative. Ne perdez pas de temps à mesurer des distances précises. Le MJ apprécie la distance dans la phase du bonus de MJ. Tirer à bout portant donnera lieu à une bonne note, et inversement.

Remarque

Les portées peuvent sembler faibles, mais il n'y a pas d'erreur. Nous savons qu'il est facile de lancer un javelot à plus de 15m (le record olympique avoisine 100m), mais il y a une grande différence entre lancer le plus loin possible et essayer de toucher une cible mouvante.

Certains projectiles sont si rapides qu'il est rare pour le défenseur d'avoir le temps de l'esquiver. Aussi ils octroient un malus au test de compréhension.

Objets contondants divers

Portée utile : 5m environ

Effets: +1 point de douleur

Exemples : fronde, disque, pierre, poids, masse, brique, casque, bouclier...

Flèches

Portée utile : 50m environ

Effets: +1 point de dégât, -1 Instinct pour le test de compréhension (sauf porteurs de bouclier).

Règle optionnelle

Enflammé : -1 dé au test de combat, +2 douleur (en plus des effets habituels)

Carreaux d'arbalète

Portée utile : 50m environ

Effets : ignore l'armure (sauf le bouclier), -1 Instinct pour le test de compréhension (sauf porteurs de bouclier), nécessite 3 tours de combat pour recharger

Remarque

Cette arme n'existe pas dans la Grèce Antique, mais des peuples fantastiques tels les Atlantes et les Amazones peuvent en utiliser.

Lances, javelots, et traits de baliste

Portée utile : 15m environ (javelot), 50m environ (baliste)

Effets : +1 point de dégât, +2 points de douleur supplémentaires, -1 Instinct pour le test de compréhension (sauf porteurs de bouclier).

d) Cavalerie

Monter à cheval est un talent peu répandu en Grèce, où les chevaux sont rares et réservés à une élite. Il est impossible de monter sans la Connaissance Equitation.

Un personnage qui sait monter peut faire trotter son cheval sans que cela ne donne lieu au moindre test.

Il en sera autrement en cas de combat monté ou de course poursuite, où la monture risque d'être effrayée et de ne pas obéir ! Dans ce cas le cavalier doit décrire une action, et faire un jet de Chasse avec pour SR : 6 - le Courage du Cheval. En cas d'échec l'action aura une note de 0.

Doros monte hyppogalactos, son magnifique destrier blanc. Il décide de lui faire sauter un ruisseau en criant « Allez, hyppo ! Saute » et en lui battant les flancs avec ses pieds. La première étape consiste à voir si le cheval obéit : Hyppogalactos est un destrier avec un Courage de 4, le SR pour le jet de Chasse est donc de $6-4 = 2$. Avec un Compétence Chasse à 4, Doros fait 3 Succès, et parvient donc à diriger sa monture.

Pour les actions basées uniquement sur la vitesse ou la force de la monture, la Compétence utilisée sera la Gymnastique de la monture.

Deuxième étape, voir si la monture parvient à sauter l'obstacle. Le ruisseau n'est pas très large mais une haie est dressée juste devant. Le maître du jeu fixe un SR de 4. Il donne une note de 2 à Doros, qui lance les dés avec la compétence Gymnastique de sa monture, un destrier, qui a 7 points en Gymnastique. Les $7+2=9$ dés sont lancés, Doros fait 6 Succès, Hyppogalactos saute l'obstacle avec brio !

Le combat monté est plus meurtrier car la vitesse du cheval s'ajoute à la force du coup. En revanche, c'est la compétence Guerre du cavalier qui est utilisée. Cela n'empêchant pas qu'il aura une note de 0 s'il a raté au préalable son jet de Chasse pour diriger sa monture.

Doros joute avec son frère Cléandre. Ils réalisent tous deux un jet de Chasse pour diriger leur cheval. Doros réussit mais Cléandre échoue. Les deux cavaliers combattent en utilisant la compétence Guerre, mais Cléandre a une note de 0 car il ne maîtrise pas bien son cheval. Doros gagne le combat, faisant 2 dégâts à Cléandre, auxquels s'ajoutent +2 dégâts dus à la charge du destrier. Cléandre serait mort si ce n'était pas un simple entraînement !

Poney

Courage : 2 (SR pour le diriger : 4)

Gymnastique : 3

Blessures :

- Seuil = 2 : Sonné
- Seuil = 3 : Blessé
- Seuil = 4 : Tué

Dégâts additionnels lors des attaques au galop : 0

Cheval de trait

Courage : 3 (SR pour le diriger : 3)

Gymnastique : 3

Blessures :

- Seuil = 4 : Sonné
- Seuil = 5 : Blessé
- Seuil = 6 : Tué

Dégâts additionnels lors des attaques au galop : 0

Cheval sauvage

Courage : 1 (SR pour le diriger : 5)

Gymnastique : 6

Blessures :

- Seuil = 3 : Sonné
- Seuil = 4 : Blessé
- Seuil = 5 : Tué

Dégâts additionnels lors des attaques au galop : +1 dégât

Cheval dressé

Courage : 3 (SR pour le diriger = 3)

Gymnastique : 6

Blessures :

- Seuil = 3 : Sonné
- Seuil = 4 : Blessé
- Seuil = 5 : Tué

Dégâts additionnels lors des attaques au galop : +1 dégât

Cheval de course

Courage : 3 (SR pour le diriger = 3)

Gymnastique : 8

Blessures :

- Seuil = 3 : Sonné
- Seuil = 4 : Blessé
- Seuil = 5 : Tué

Dégâts additionnels lors des attaques au galop : +1 dégât

Destrier de guerre

Courage : 4 (SR pour le diriger = 2)

Gymnastique : 7

Blessures :

- Seuil = 4 : Sonné
- Seuil = 5 : Blessé
- Seuil = 6 : Tué

Dégâts additionnels lors des attaques au galop : +2 dégâts

Destrier avec cuirasse

Courage : 4 (SR pour le diriger = 2)

Gymnastique : 6

Blessures :

- Seuil = 4 : Sonné
- Seuil = 6 : Blessé
- Seuil = 7 : Tué

Dégâts additionnels lors des attaques au galop : +2 dégâts

Pégase

Courage : 5 (SR pour le diriger = 1)

Gymnastique : 10 (vole)

Blessures :

- Seuil = 4 : Sonné
- Seuil = 6 : Blessé
- Seuil = 7 : Tué

Dégâts additionnels lors des attaques au galop (ou en vol) : +3 dégâts

Licorne

Courage : 5 (SR pour le diriger = 1)

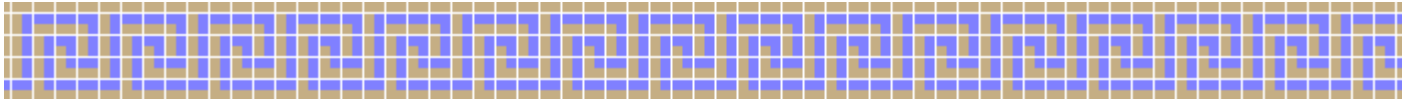
Gymnastique : 9

Guerre : 6

Blessures :

- Seuil = 5 : Sonné
- Seuil = 7 : Blessé
- Seuil = 8 : Tué

Dégâts additionnels lors des attaques au galop : +3 dégâts

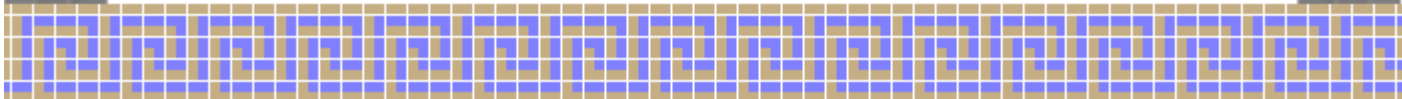


La licorne se bat également avec sa corne, qui fait +2 dégâts.

e) Navires

2) Objets usuels

3) Quelques prix en Grèce archaïque



III - Jouer à Légende d'Actaée

A - Création de personnage

1) Choix du nom

La première étape pour s'immerger dans le jeu, c'est de donner un nom à son personnage. Le nom d'un personnage grec est constitué d'un prénom (ex : *Méléagre*), suivi soit du prénom de son père (ex : *Méléagre fils d'Amphitryon*) si ce dernier est vivant, soit s'il n'a plus d'ancêtre en vie, du nom de la Cité où il réside (ex : *Méléagre de Thèbes*). Dans le langage courant, les grecs s'appellent simplement par leur prénom.

La plupart des prénoms qui suivent sont authentiquement grecs, mais certains sont prononcés à la française. Cela car tous les personnages célèbres sont connus en France sous leur forme francisée : Achilles, Ariane, Diogène, Hector, Hélène, Homère, Ulysse...etc.

Conseil

Rapidement, il faut que les joueurs s'habituent à appeler les personnages par leurs noms quand ils jouent. Plutôt que « *J'accompagne le perso d'Robert jusqu'à la maison du perso d'Jean-Mich'* », le plus sympa pour l'immersion serait par exemple de dire « *J'accompagne Alcide jusqu'à la demeure de Méléagre de Thèbes* »...

a) Quelques noms masculins grecs

A	Alcios	Arès	Basiléos
	Alcidios	Arthuros	Biktor
Aaron	Alypios	Aristoklès	Blasios
Abérkios	Ambrosios	Aristhomakos	
Achillas	Ammon	Aristotès	C
Achille	Amphictyon	Aristophanès	
Achilléas	Amphitryon	Arion	Christos
Actéos	Anacréon	Arkas	Chrysanthos
Actor	Anaxagore	Arsénios	Chrysostome
Adhamantios	Anaximènès	Artemon	Cléandre
Adrianos	Anastasios	Archélas	Cléandros
Adonis	Anatolios	Askepliadès	
Aéropos	Andréas	Astyanax	D
Aétios	Androclès	Athanasios	
Agathoklès	Andromaque	Athénagoros	Damon
Agamemnon	Andronikos	Attalos	Dédale
Agapénor	Anektos	Attikos	Demetrios
Agapios	Antigonos		Demokritos
Agoracritos	Antimakhos	B	Demosthénos
Alexandros	Antonios		Dhédhalos
Alexios	Apion	Balerianos	Dhrakon
Alcide	Argos	Balerios	Diogène

Diomède
Dyonisos

J

E

Jason

Égéas

K

Ektor

Éleuthérios

Émon

Énéas

Eschylis

Eustathios

Koantos

Kronos

Kyros

L

G

Galaktion

Gavrilos

Gerasmios

Gouliémos

Gylliopos

Lauros

Lazaros

Léandros

Léonidas

Loudovikos

Luppos

Lycyurgos

H

Hector

Helion

Héphaïstos

Héraclès

Hérodore

Héron

Hésychios

Hyacinthe

Hypace

M

Marinos

Maximos

Mélétios

Méléagre

Ménas

N

Nazarios

Nathan

Néoptolémos

Nestor

Nessus

Nikandros

Nikolaos

Nikon

O

Odysseás

Omiros

Orion

Oros

Okéanos

Othon

Otos

P

Panagiotès

Pandeleimon

Paris

Paulios

Périclès

Pétros

Philippos

Phobos

Photios

Platon

Plutarkhos

Poséidon

Prodromos

Ptolémée

Pyrrhus

R

Raphaelos

Romylos

S

Spirydon

Stamos

Stamatios

Stauros

Stylien

Sokratès

Soterios

T

Télémaque

Timothée

Titos

Thémistoklès

Théodosios

Théognostos

Théophylaktos

Théophilos

Thésée

Tobias

Tryphon

Typhon

X

Xhantos

Xhanpittos

Z

Zakkhéos

Zaphiris

Zeus

Zephyros

Zénas

Zénobe

Zénon

b) Quelques noms féminins grecs

A

Agathe

Agathonice

Aglaïa

Agnès

Agrippina

Adrastée

Adrastia

Akylina

Alexandra

Aliki

Aphrodite

Ariane

Athéna

B

Basilisse

C

Chloé

Chrisante

D

Daphné

Déborha

E

Echo

Ekaterini

Électre

Éliane

Élisabeth

Érigoné

Érinne

Ero

Érope

Erriéta

Euphrosyne

F

Frédérique

G

Geneviève

H

Hébé

Hélène

Héliodora

Héra

Hésychia

Hippi

Hippolyté

Hyacinthe

I

Ignatia

Illaria

Illyrie

Ino

Io

Iolé

Iphigéneia

Iris

Isabella

Ité

J

Julitte

Junie

Justa

K

Kleopatra

L

Laso

M

Margarita

Matha

Maria

Marina

Markella

Matrona

Maura

Médée

Mélanie

Mélitine

O

Olga

Olympia

P

Phaidra

Phedre

Phœbé

Psamathé

S

Sofia

T

Thalia

Thalie

Théano

Thémis

Théodora

Théodosia

Théophania

Thétis

U

Urania

Ursula

Y

Yvonne

Hygia

Hygie

Z

Zénaïde

Zénaïs

Zénobie

Zoé

2) Choix des qualités innées

3) Choix de la profession

4) Choix des attributs héroïques

5) Biographie

Feuille de personnage joueur



Légende d'Actaée

Λώγενδε δ'Αχταώε



Nom :

Âge :

Profession :

Qualités innées :

COURAGE	DESTIN	INSTINCT	RANG
<input type="checkbox"/> Téméraire (5)	<input type="checkbox"/> Demi-dieu (5)	<input type="checkbox"/> Prescient (5)	<input type="checkbox"/> Chef d'Etat (5)
<input type="checkbox"/> Intrépide (4)	<input type="checkbox"/> Héros (4)	<input type="checkbox"/> Rusé (4)	<input type="checkbox"/> Notable (4)
<input type="checkbox"/> Brave (3)	<input type="checkbox"/> Croyant (3)	<input type="checkbox"/> Malin (3)	<input type="checkbox"/> Citoyen (3)
<input type="checkbox"/> Loyal (2)	<input type="checkbox"/> Athée (2)	<input type="checkbox"/> Simple (2)	<input type="checkbox"/> Marginal (2)
<input type="checkbox"/> Couard (1)	<input type="checkbox"/> Maudit (1)	<input type="checkbox"/> Naïf (1)	<input type="checkbox"/> Asservi (1)

Compétences :

ARTISANAT	CHASSE	CULTURE	DELINQUANCE
GUERRE	GYMNASTIQUE	MER	SOCIAL

Spécialités :

Connaissances :

Attributs héroïques :

Seuils de blessure :

Sans armure - SONNE = 2 BLESSE = 3 MORT = 4
Avec armure - SONNE = 2 BLESSE = MORT =

Douleur (courage x 2 cases) :

Equipement :

Parents, alliés, amis et notes diverses:

N'oubliez pas de rédiger une biographie !

B – Exemples de personnages


1) Archétypes de personnages courants

2) Personnages célèbres

Ces archétypes ne respectent pas toujours les règles de création de personnage, car certains représentent des personnages en fin de carrière, d'autres des dieux ou demi-dieux. Dès lors leurs Qualités Innées et Compétences ne sont plus limitées à 5.

Héraclès

Héraclès est un demi-dieu, fils de Zeus et de la mortelle Alcmène, femme du roi Amphitryon. Zeus désirait engendrer un grand héros, qui aiderait à la fois les dieux et les hommes. Héra sera jalouse de ce fils adultérin et le rendra fou, le poussant à tuer sa femme et ses enfants. Pour se racheter, il se mettra au service d'Eurysthée et réalisera douze travaux réputés impossibles. A sa mort, Zeus le fera monter dans l'Olympe.

<u>Qualités innées :</u>	<u>Compétences :</u>	
Courage : 6	Artisanat 2	
Destin : 6	Chasse 5	
Instinct : 3	Culture 2	
Rang : 5	Délinquance 3	
	Guerre 7	
	Gymnastique 8	
	Mer 3	
	Social 3	

Spécialités et connaissances :

Combattre à la massue ; Lutter, Tirer à l'arc, Pister, Courir, Soulever

Attributs héroïques :

Tronc d'olivier, Peau du lion de Némée, Cymbale d'Athéna, Flèches empoisonnées (sang de l'hydre), Force d'Héraclès, Immortalité

Seuils de blessure :

Sans armure - SONNE = 2 BLESSE = 3 MORT = Immortel

Avec peau du lion de Némée - SONNE = 2 BLESSE = 6 MORT = Immortel

Douleur (courage x 2 cases) : □□□□□□□□□□□□



C – Jouer une campagne

1) Déroulement des scénarios

2) Récompenser les joueurs

3) Idées de campagnes

C – Conseils pour les joueurs et maîtres du jeu

