

OLYMPE

DIEUX DE GRÈCE ET DE ROMÉ



OLYMPE, DIEUX DE GRÈCE ET DE ROME.

Plan :

I [Histoire](#)

II [Cultes et Traditions](#)

III [OLYMPIENS ; DIEUX et CRÉATURES de l'OLYMPE.](#)



Quelques notions de départ :

Les dieux de l'OLYMPÈ et les dieux ROMAINS sont en vérité les mêmes mais sous des noms différents, les langues qu'utilisaient leurs adeptes étaient fort diverses ainsi, même dans l'une ou l'autre de ces cultures, ils possédaient plusieurs noms, sans compter les divagations des poètes...

Voici un récapitulatif non exhaustif des principaux dieux OLYMPIENS et quelques mots qui les caractérisent.

ΖΕΥΣ et JUPITER sont le même Roi des dieux. (Les deux aigles, Dieu du Ciel, éclairs, météo, justice, libération, Père des dieux)

ΔΕΜΕΤΕΡ et ΗΕΡΑ les deux sœurs, les femmes de ΖΕΥΣ sont CÉRÈS et JUNON chez les ROMAINS (Femme fidèle mais jalouse, vengeresse, symbole de la terre, fertilité, couple, fécondité, vache blanche, charrue, labour, femme, mariage, voile pureté, le paon, sceptre avec coucou et grenade, jeunesse, juin, moisson, faucille,)

ΑΠΟΛΛΟΝ a le même nom chez les ROMAINS APOLLO, mais aussi PHÉBUS (dieu des ORACLES, dieu brillant, de la raison, lyre, arc de la peste, médecin, dieu de l'ambivalence, cruel et vengeur)

ΑΘΗΝΑ est ΜΙΝΕΡΒΕ (Chouette, déesse de la guerre défensive, sagesse, lance et casque, marraine des Héros, déesse de la technique artisanale et des sciences,)

ΑΡΤΕΜΙΣ est ΔΙΑΝΕ (Arc, Chasse, pureté, biche, lune, goudou)

ΗΕΡΦΑΪΣΤΟΣ est VULCAIN (Feu, Forges, Volcan, Hache, métal, août)

ΑΡÈΣ est ΜΑΡΣ (Guerre, brutalité, loup, carnage, destruction, meurtrier, de la peste, des larmes, Torche, bouclier et épée, Mars premier moi de l'année,)

ΠΛΥΤΟΝ est ΗΑΔÈΣ ou l'inverse (dieu des enfers, des morts, juges des morts, champs élyséens ou tartare, gardiens des morts, char, cyprès, cerbère, dieu de l'invisible, dieu souterrain, dieu récupérateur des biens des morts, sceptre, corne d'abondance, silence du culte, sacrifice des noirs)

ΠΟΣΕΪΔΟΝ est ΝΕΡΤΥΝΕ (Trident, dauphin, char monstrueux, dieu des mers, sources, fleuves, tempêtes, ouragan, inondation, tornades, séismes, raz de marrée)

ΚΡΟΝΟΣ est ΣΑΤΥΡΝΕ Père de ΖΕΥΣ/JUPITER

ΔΙΟΝΥΣΟΣ est ΒΑΚΧΥΣ (Vin, excès, sève, lait, comédie et tragédie, végétation, régénération, ivresse, transe mystique, pote des ΣΑΤΥΡÈΣ, bouc, taureau, opposé à ΑΠΟΛΛΟΝ, culte caché et initiatique, orgies, ΒΑΚΧΑΝΑΛÈΣ, aime la chair crue, l'âne, le ΘΥΡΣÈ,)

ΑΦΗΡΟΔΙΤΕ est VΕΝΥΣ (germination, plaisir, beauté, avril, née de l'écume, nudité, myrrhe, myrte, rose, coquillage, ceinture magique pomme, vendredi, cygne, colombe, améthyste, miroir)

ΗΕΡΜÈΣ est ΜΕΡΚΥΡÈ (dieu des messagers divins, des voyages, du commerce, coq, bourse, contrat, scandales ailés, mercredi, éloquence, des voleurs, des carrefours, conducteurs des âmes, intelligence, ruse, chance, dieu des savoirs cachés, pétase ailé, (*non pas pétasse!*))

ΕΡΟΣ est CUPIDON (dieu de l'amour, enfant, aveugle,)



I - UN PEU D'HISTOIRE

Dieu, dans son immense mansuétude et par son « fils », **Jésus**, martyrisé pour le salut planétaire, je vous le rappelle, a plus ou moins mit fin à ces hystéries et aussi faut peut-être le souligner, par le biais de la sacro-sainte église qui a fait quasi disparaître ces fantaisies primesautières.

Bref, disparues ? En vérité bien sûr que non, trop d'œuvres ont animé nos cultures, trop de références, trop de recherches, de littératures etc. Tout ça mène aux rêves et encore aujourd'hui un flot constant anime ces dieux avec un « d » minuscule... Mais pas tant que ça...

Bref, disais-je, les cultes des dieux et les sacrifices se sont fait rares certes, les fidèles furent pourchassés certes, mais n'empêche que tous ces dieux n'ont pas disparu dans l'éther.

Quelques uns étaient des **DEMONS**, d'autres des **ANGES**...

De toute façon, pas de quoi pavoiser, c'est évidemment plus ce que c'était.

Les dieux OLYMPIENS ont donc périclité, mais certains sont encore présents et agissants, à certaines périodes, certains jours, à certaines heures... Sous certaines conditions... Voici une brève récap.

ZÉUS, JUPITER STATOR est l'un de ces dieux-la, Sur son mont, Roi pénard... Balance des éclairs et fait la pluie et le beau temps... Eclaté par ATHÉNA et DÉMÉTÈR.

VÉNUS/ APHRODITE, fait toujours des ravages mais reste sur terre

ATHÉNA/ MINERVE était une **Ange** de **Dominique**

MARS/ ARÈS était tantôt **BIFRONS**, tantôt **BĀAL**, la guerre ne manquait pas, n'a jamais manqué d'ailleurs...

DIONYSOS/ BACCHUS : c'est **HAAGENTI** qui n'en a pas raté une, après avoir éclaté LIBER PATER

HÉPHAÏSTOS/ VULCAIN : il résiste, mais ses forces sont maigres.

POΣÉIDON/ NEPTUNE ne sort plus mais intervient parfois sous forme de miracle ou de désastre.

HADÈS/ PLUTON est devenu un **DEMON** au service de **MAMMON**... Pour pas cher... Lui non plus...

HERMÈS/ MERCURE court toujours, il a des cultes cachés tout autour du globe et a favorisé le savoir de l'occulte chez les humains les plus indépendants.

ARTÉMIS/ DIANE : L'archère a disparu finalement dans une forêt, dévorée par les loups... **CAYM BRIVAL** et **BELETH**, « Que la chasse commence » Firent-ils conjointement.

APOLLON : A moins bien réussi qu'HERMÈS avec son culte occulte dans les hautes sphères du culte et du savoir mais la mémoire collective est plus vive à son sujet que pour son demi-frère.

JUNON/ HÉRA : Looking for **Catherine** ?

DÉMÉTÈR/ CÉRÈS : Connaissez **Aïain** ? Il savait pas quoi faire après les **ÉGYPTIENS**...

ÉROS : Embrigadé chez **MALPHAS**, il reste toujours un ultra-actif fouteur de merde.

THANATOS : La Mort... L'a rattrapé, et une place chez **BIFRONS** lui va désormais à ravir

Yen a d'autres évidemment, mais halte à l'exhaustivité.
Alors si on compte bien il en reste 6 encore réellement actifs.
Voici de quoi habiller nos campagnes sur les RINGARDS.

II CULTES ET TRADITIONS

A - Les ADORATEURS

B - L'ORACLE

C - [Le complexe système organisationnel de l'adoration](#)

D - [Philtres, onguents et potions](#)

E - [Lieux et Objets du culte](#)

F - [Des temps du déclin à aujourd'hui](#)

Les dieux de l'OLYMPÈ ont pendant des millénaires mit en place une série, voir un arsenal de rituels complexes et onéreux afin de promouvoir leur puissance.

Il y avait des lieux précis, des jours, des mois, des heures, des durées etc.

Mais aussi des offrandes, sacrifices etc.

Bien sûr, beaucoup en ont fait plus qu'il n'en fallait, mais l'intérêt était que les hommes rêvent puissamment d'eux. Les DÉMONS s'en sont évidemment donné à cœur joie, pensez donc, usurpant très souvent leurs identités après avoir défoncé ces « gros boulets », dixit BIFRONS.

Notons que les dieux disparaissants, les dieux restants ont récupéré leurs adeptes. Nombreux ADORATEURS de PLUTON sont devenus des HERMÉTISTES ou des APOLLONIENS. Ceux d'ATHÉNA sont devenus des JOVIENS (oui, un comble, sachant qu'elle a canné le vieux avec sa mère) etc.



A - Les ADORATEURS

Les ADORATEURS des dieux se nomment PRÊTRES, PRÊTRESSES, SYBIL, AUGURES, PROPHÈTES, PROPHÉTÉSSES, PYTHIE, HOSIOI. Ils n'ont pas de Pouvoirs, mais pratiquent des rituels qui visent à faire accepter leurs demandes. Notons que la façon de procéder est orthodoxe, très formelle et en général très surveillée et commentée.

Cela arrange les dieux bien évidemment, le formalisme génère des questionnements, des angoisses, des satisfactions donc des rêves. Les ADORATEURS vivent leurs émotions et leurs choix comme des messages divins. Ils expliquent les causalités par leurs relations avec les dieux et l'influence de ces derniers sur leur faible chair. Ils ont énormément de mal à résister à la tentation d'où qu'elle vienne.

Les ADORATEURS utilisent des Talents d'ADORATION. Ces Talents sont complexes et sont difficiles à l'apprentissage mais aussi dès la création de l'ADORATEUR.

	+0	+1	+2	Malus
Rituel	2	4	8	(-8)
Offrande	2	4	8	(-8)
Sacrifice	2	4	8	(-8)
Demande	1	2	4	(-4)
Libations	1	2	4	(-4)
Accouplement	2	4	8	(-8)
Fabrication d'Onguents	2	4	8	(-8)
Architecte du Culte	2	4	8	(-8)
Interpréter l'ORACLE	1	2	4	(-4)

Vous noterez que même si les rituels sont compliqués et dur à apprendre, leur abondance facilite grandement la pratique. Voyez comme les ADORATEURS sont sans cesse en ritualisation.

Chaque ADORATEUR présent lors d'un Rituel, quel qu'il soit, se doit de l'Observer (Per) et de le Juger (Vo). Exemple : 10 ADORATEURS se réunissent pour que l'un d'entre eux fasse une Offrande. L'ADORATEUR va faire ses trois jets, ça c'est sûr, mais les neuf autres vont Observer le Rituel et le Juger. Soit deux jets à faire pour les neuf ADORATEURS.

Si celui qui Observe, Juge où réalise a un Jet qui indique une erreur, il peut changer le cours des choses. Il y a des Rituels à faire pour annuler l'exécution d'un Rituel en cours sans offenser les dieux. (Oui, pas « le » mais « les » dieux...) Il serait en effet souhaitable de ne pas les offenser.

Rituel : Talent pour connaître les formalités. Aucun Talent d'ADORATION ne peut dépasser le Niveau de ce Talent. Un Jet de (Vo) permet de juger théoriquement d'un Rituel. Un Jet de (Pré) permet de juger si la réalisation est bien conforme. Un Jet de (Per) juge du résultat. Un Jet de (Pré) permet de faire un Rituel d'annulation ; durée : (7-RU) x10min.

Offrande : Talent pour réaliser les offrandes, Talent qui se pratique en trois parties ; Jet de (Vo) pour calculer l'offrande, jet de (Pré) pour exécuter l'offrande, durée : (7-RU)x10min et jet de (Per) pour percevoir les effets des actions précédentes et réaliser le degré estimé de réussite. Les offrandes servent pour les demandes mineures

Sacrifice : Talent pour réaliser les dons sacrificiels. Talent qui se pratique en trois parties ; Jet de (Vo) pour calculer le Sacrifice, jet de (Pré) pour exécuter le Sacrifice, durée : (7-RU) h et jet de (Per) pour percevoir les effets des actions précédentes et réaliser le degré estimé de réussite. Les Sacrifices servent pour les demandes importantes.

Demande : Talent pour faire une demande au dieu à travers l'ORACLE, Talent qui se pratique en trois parties ; Jet de (Vo) pour juger la demande, Jet de (Per) pour Juger la valeur de la réussite de l'Offrande ou du Sacrifice, Jet d'(App) pour réaliser la demande à l'ORACLE.

Libations : Talent pour organiser puis vivre pleinement les fêtes en remerciement aux dieux.

Talent qui se pratique en trois parties ; Jet de (Per) pour juger la réussite des deux précédentes actions, Jet de (Vo) pour calculer le mode opératoire selon les actions précédentes menées, Jet de (Fo) pour les mener à bien et (6-RU) jours pour s'en remettre. Tous jet pendant cette durée de rétablissement a 1 colonne de malus.

Accouplement : Talent qui consiste à s'accoupler à un dieu ou à un de ses Avatars et ainsi engendrer un HÉROS ou un ΜΟΝΣΤΡΕ. Ce Talent se réalise après un Sacrifice/Demande réussit. La demande précédente doit bien évidemment être à propos de l'accouplement et son approbation d'avec ce dieu. Les 2 RU s'ajoutent alors pour donner le nombre de colonne de bonus au 3 prochains jets.

Lorsque le dieu se présente l'ΑΔΟΡΑΤΕΥΡ devra faire un jet réussit d'(App) pour convaincre le dieu en présence, suivit d'un Jet de (Vo) pour accepter d'être l'hôte d'une telle CRÉATURE, puis un Jet de (Fo) pour assumer la procréation. Le temps de gestation comme le temps du coït est extrêmement variable que le dieu soit femelle ou mâle. C'est au bon vouloir du dieu, ainsi une femme pourra garder un rejeton pendant 4 années sans devoir y trouver à redire, même si ce rejeton lui dévorera les entrailles comme annoncé par l'Augure.

Architecte et Artisan du Culte : Talent qui se pratique en trois parties ; Conceptualisation de la réalisation par un Jet de (Vo). S'ensuit une Offrande/Sacrifice + Demande afin que le dieu approuve. Enfin la réalisation se fait par un Jet de (Pré). (Notons que la réalisation peut prendre du temps, un temple ne se construit pas en 1 jour). S'ensuit une autre Offrande/Sacrifice + Demande afin que le dieu approuve puis des Libations. L'Architecte/ Artisan doit faire un Rituel complet pour chaque Lieu de Culte, chaque Fresque, chaque Peinture Majeure, chaque Frise Emblématique, chaque Tombe importante, chaque Sanctuaire, chaque Autel, chaque Temple, chaque Statue, chaque Aire, chaque Fosses. Pour réaliser ces productions il faut notoirement que l'ΑΔΟΡΑΤΕΥΡ soit capable de les réaliser au moins au Niveau professionnel. Ne demandez pas à un incapable de construire un temple d'Eros ou de peindre la à un patachon. Le Niveau d'Architecte/Artisan du Culte ne peut dépasser le Niveau du Talent de la réalisation. Si c'est un polyvalent le Niveau sera temporairement et artificiellement abaissé. Ex : Philippos est Peintre+2 Architecte/Artisan du Culte+2, il peut donc peindre avec Talent pour les dieux, mais il souhaite aussi sculpter or il a sculpteur +0 son Architecte/Artisan du Culte+2 va devenir pour les jets de la sculpture Architecte/Artisan du Culte+0. Ouais c'est que pour les spécialistes...

Fabrication de Philtres et d'Onguents Magiques : Talent qui se pratique en trois parties ; Jet de (Vo) pour composer théoriquement le Philtre/Onguent, puis un Jet de (Pré) pour le réaliser, puis une Offrande/Sacrifice + Demande afin que le dieu influe sur l'essence du Philtre ou de l'Onguent afin de le rendre magique. Puis un jet de (Per) pour juger du succès de la réalisation. De même que pour précédemment, le Niveau du Talent doit être équivalent...

Interpréter l'ORACLE : Talent que ne peut pratiquer que ceux qui sont proches de la PYTHIÉ ; les ΗΟΣΙΟΙΣ, les GRANDS PRÊΤΡΕΣ, les GRANDS ΑΥΓΥΡΕΣ, les SYBILS, les ΠΡΟΦΗΤΕΣ. Talent qui se pratique en deux parties. Jet de (Per) pour entendre la PYTHIÉ clairement. Jet de (Vo) pour comprendre la signification.



B - L'ORACLE

Il y a une grande vérité. La volonté des dieux est impénétrable. Et les chemins qu'ils empruntent sont tortueux. Il y a pour chaque ORACLE une servante privilégiée d'un dieu ; la PYTHIÉ. Elle aura les visitations du dieu et par sa bouche, il s'exprimera, enfin une fois que le GRAND PRÊTRE, le GRAND AUGURE ou le PROPHÈTE aura « traduit ». Le pire c'est que 99% du temps, cette PYTHIÉ ne proviendra même pas des ouailles du dieu. Ce sera une jeune personne ignorante qu'il faudra convaincre de réaliser ces étranges rituels. D'où la pratique courante du kidnapping, du lavage de cerveau, de la torture, des drogues etc.

Le pire, c'est que le dieu peut communiquer avec ses ADORATEURS directement par visitation, télépathie ou envoûtement, mais ils ne le font clairement que très rarement. D'où également la méprise des ADORATEURS quant à leurs passions inspirées par les dieux. Ils ne savent quasiment jamais si c'est un message du dieu ou non, alors pour ne pas l'offenser, ils font ce qui leur passe par la tête, dès fois que...

Une PYTHIÉ est donc une servante d'APOLLON, elle devra apprendre tous les rituels comme tout membre de la communauté, afin d'y participer. Après un certain temps, le dieu ne parlera plus avec elle et elle ira rejoindre le reste des ADORATEURS d'APOLLON, non sans avoir une certaine aura de respectabilité.

Elle est accompagnée, au départ, de 4 HOSIOIS d'APOLLON qui faciliteront ses tâches. Ces ADORATEURS sont des PRÊTRES privilégiés en devenant d'être des GRANDS PRÊTRES.



C - Être ADORATEUR, plus qu'un métier, une voie toute tracée

Un ADORATEUR a une vie parallèle, celle de son adoration. En façade, il vit sa vie, mais en réalité, il est focalisé sur son adoration. Elle lui prend du temps, de l'énergie, des pensées. L'adoration est une gangue confortable grâce à laquelle l'ADORATEUR sait pourquoi il vit. Il a un but réel et ce but lui apportera satisfaction et richesse intérieure et extérieure ainsi qu'une famille immortelle.

Un ADORATEUR à son entrée dans le culte passe des épreuves de passage et d'acceptation se voit parrainé par un ADORATEUR. Tout au long de sa vie d'ADORATEUR, il passera des épreuves de plus en plus précises, de plus en plus observées et commentées.

La hiérarchie est toujours respectée et elle est relativement simple et linéaire.

NÉOPHYTE => ADORATEUR => PRÊTRE => GRAND PRÊTRE.

Ensuite il y a des charges valorisantes ;

Ainsi un Fabricant de Philtre aura une autorité supérieure, de même qu'un Architecte du Culte.

HOSIOI est évidemment un honneur chez les ADORATEURS d'APOLLON, mais aussi chez les autres ADORATEURS. Être PYTHIE est évidemment valorisant de même qu'être une ancienne PYTHIE et même hors des ADORATEURS d'APOLLON. Un AUGURE est un GRAND PRÊTRE qui est hors hiérarchie et hors gestion de la communauté, de même pour un GRAND AUGURE, un PROPHÈTE ou une SYBIL. Toutefois leurs avis sont pris en compte sérieusement par le GRAND PRÊTRE responsable de la communauté. Le PROPHÈTE encore plus que les autres puisque celui-ci est le « Grand Visionnaire ».

Un HOSIOI qui est Architecte du Culte et Fabricant d'Onguent n'aura pas pour autant l'autorité d'un GRAND PRÊTRE. Même s'il sera extrêmement respecté et révééré comme il se doit.

Voilà comment tout cela se produit, comment la hiérarchie du culte fonctionne :

L'initié commence par être Néophyte, puis dès qu'il a Rituel à +0 il devient ADORATEUR.

À chaque Talent d'ADORATEUR à +0, à +1 et à +2, il passera des épreuves d'approbation, de confirmation.

Un ADORATEUR avec Rituel +1 peut devenir PRÊTRE.

Un PRÊTRE avec Offrande et Sacrifice à +1 peut devenir HOSIOI. Ils sont choisis par le GRAND PRÊTRE.

Un PRÊTRE avec Rituel +2 peut aspirer à être GRAND PRÊTRE. Mais en réalité, pour être GRAND PRÊTRE il faut être élu des autres PRÊTRES et du dieu. En général, c'est le plus compétent des PRÊTRES de la communauté.

L'AUGURE est un ancien GRAND PRÊTRE qui a fait une retraite hors de la communauté afin d'y faire un chemin initiatique. Après cette retraite qui dure au moins 1 an, il revient en sachant s'il a été élu AUGURE ou non. Point d'humiliation pour lui en cas d'échec, les dieux ne choisissant pas les plus méritants.

Le GRAND AUGURE est un AUGURE choisis simplement par le dieu.

Le PROPHÈTE est un homme qui est choisis par le dieu, dès son plus jeune age. Il grandit en général hors de la communauté, mais focalisera sa vie sur ses visions. À 15 ans, si le dieu le juge apte, ou après s'il lui reste du chemin à parcourir, il sera enseigné par le dieu lui-même. Il rejoindra la communauté, mais vivra toujours en marge. Tout comme la SYBIL.



La SYBIL est une révélatrice d'avenir, de passé ou de vérité qui n'est pas compréhensible simplement en l'écoutant. Elle est choisie par le dieu, souvent en dehors de la communauté. Elle vit généralement recluse ou errante, jusqu'à ce que la communauté guidée par le dieu la retrouve et la prenne sous son aile. Les SYBILLES ont généralement la quarantaine, ce sont donc souvent des femmes brisées, dépressives ou légèrement folles, elles repoussent généralement et naturellement les sains d'esprit. Étant élu par le dieu, la communauté les observe continuellement. Des PRÊTRES les accompagnent souvent, parfois même le GRAND PRÊTRE.

Chaque dieu à toujours un PROPHÈTE, il erre et propage la croyance du dieu sur Terre.
 SYBIL « dit l'avenir de sa bouche délirante », elle est indépendante mais reconnue dans la communauté.
 Chaque dieu à un GRAND AUGURE et 3 AUGURES.
 Il y a un GRAND PRÊTRE dans chaque communauté de plus de 10 PRÊTRES.
 Il y a 4 HOSIOI par PYTHIE et donc par ORACLE en fonction.
 Il y a 1 PRÊTRE par 20 ADORATEURS pratiquants

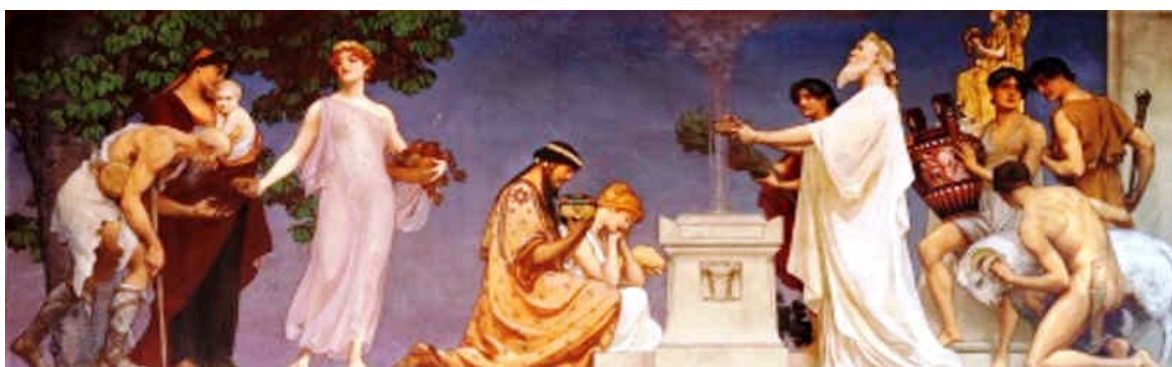
Les dieux favorisent parfois leurs ADORATEURS les plus fervents.
 Ainsi un GRAND PRÊTRE, un GRAND AUGURE, un AUGURE, la SYBIL ou un PROPHÈTE auront certains dons accordés par les dieux.

APHRODITE offre un Talent de séduction automatiquement à +1
JUPITER offre + 1 en App à ces ADORATEURS auprès d'ADORATEURS d'autres dieux
HÉPHAÏSTOS offre la faculté de connaître la température d'un objet qu'ils observent
POΣÉIDON permet à ses ADORATEURS de savoir où se trouve la masse d'eau conséquente la plus proche
HERMÈS permet de savoir si l'interlocuteur cache quelque chose à propos du sujet qu'ils abordent
APOLLON permet à ses ADORATEURS de reconnaître une PYTHIE simplement en la voyant ainsi qu'un GRAND PRÊTRE, un AUGURE, un GRAND AUGURE, un PROPHÈTE ou une SYBIL. Toute personne en communication avec un dieu d'une manière ou d'une autre.

Voici ce que les dieux offrent pour les ADORATEURS de premier plan.

Le GRAND PRÊTRE :	1 fois par semaine, il peut appeler directement son dieu
Un AUGURE :	1 fois par semaine, il peut faire de la Divination Incubative (rêves) sur le sujet de son choix
Le GRAND AUGURE :	1 fois par jour, il peut faire de la Divination par Auspices (observation naturelle)
La SYBIL :	1 fois par jour, elle peut involontairement rentrer en transe et révéler des choses surprenantes.
Le PROPHÈTE :	Est en contact journalier avec son dieu. Surtout dans le sens dieu => PROPHÈTE

Notons qu'un AUGURE est un ancien GRAND PRÊTRE, il peut donc faire aussi ce qu'il faisait précédemment, c'est-à-dire appeler directement son dieu. Et ainsi de suite pour les autres, une capacité donnée est rarement reprise. *Sauf si le dieu est vache... Non pas une vache !.. Rhooo ! Mais c'est pas vrai !... Quoi Zeus l'a déjà fait ? Io ? Connais pas... Grrr...*



D - Philtres, Potions, Onguents, Lotions Magiques

Chaque dieu a ses propres recettes. Et les ADORATEURS doivent se procurer les ingrédients, puis faire les mélanges exacts puis les Rituels qui correspondent. Chaque artefact met (7-RU) h à être fait. Vient ensuite l'Offrande/ Sacrifice + Demande.

Ceux qui sont avec une * nécessitent un sacrifice. Plus il y a de * plus le sacrifice doit être important.

À partir de 3 c'est d'humains dont on parle.

Un véritable artisan doit être le fabricant, plus 1 par nombre de * (** faut être 2, *** c'est 3)

Pour en fabriquer il faut être un professionnel (Talent herboriste, chimie, alchimie ou autre à +1)

Pour en fabriquer avec ** ou *** il faut être un expert (Talent +2)

Notez qu'il faut que le Niveau de Rituel soit équivalent ainsi que celui d'Artisan du Culte

VÉNUS :

Philtre d'amour*, une partie de quelqu'un dans ce philtre et si une personne l'absorbe, elle tombe amoureuse à vie.

Onguent de Beauté (+1Ap/1h), Crème de jour pour une heure

Potion de fertilité*, Une fois bue elle redonne la fertilité, sauf s'il y a eu ablation.

Lotion de laideur** -1Ap, une fois appliqué sur la figure, elle atténue la vitalité des traits.

Lotion de haine***, une partie de quelqu'un dans cette lotion et si une personne l'absorbe, elle tombe haineuse à vie.

Onguent de stérilité*, appliqué sur les parties génitales, l'onguent fonctionne empêchant la fertilisation.

ZÉUS :

Philtre de fidélité**, Cela désintéresse des autres sexuellement sauf partenaire légitime.

Philtre de Séduction*, Donne le Talent séduction+3 dure 1h, A boire vite.

Potion du Roi*, Donne +1App pendant 1h

Potion de l'aigle, absorbée, on comate et elle offre pendant 1h la vision d'un aigle invisible qui vole ou l'on souhaite dans la mesure de sa vitesse et de son point de départ qui lui peut être au choix du drogué

Onguent de la puissance sexuelle, appliqué sur le corps donne +1Fo pendant 1h

Lotion de la divination, appliquée devant un chêne, on est absorbé par l'observance auditive et on a 1 vision d'avenir vague sur un sujet au choix.

HERMÈS :

Potion du voyageur, enlève toute fatigue en 2 min après absorption.

Lotion de course, enduite sur les jambes, elle donne le Talent Course +3 pendant 2h.

Philtre de l'invisible*, absorbée, elle donne détection de l'invisible pendant 5min.

Onguent de l'invisible**, bien étalé on en devient invisible pour 5 minutes.

Potion du négociant**, engloutie, elle donne le Talent Négociateur +3 durant 1h.

Philtre de perception**, bu il permet l'éveil des sens +1Per durant 1h.



APOLLON :

Onguent de Peste**, (D¹⁶²) On remplace le jet de Fo par Pré et on enduit une arme, Mort dans (12-RU) mois sans soins magiques.

Potion anti-poison, neutralise tous les poisons, et même ceux qui viennent de tuer quelqu'un depuis moins de deux minutes, le ramenant donc à la vie.

Lotion anti-maladie neutralise toutes les maladies, et même celles qui viennent de tuer quelqu'un depuis moins de deux minutes, le ramenant donc à la vie.

Potion de clairvoyance*, bue, elle ouvre l'esprit ;+1Vol/h,

Philtre du don musical, absorbé on joue 1 instrument musical de son choix à +3 pour 2h

Philtre de visée ultime*, x2 distance pour le tir à l'arc pendant 1jour.

ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ :

Lotion de lave**, étalée elle permet d'être immunisé au feu pendant 2h.

Potion de souffle méphitique**, donne l'anaérobie durant 2h.

Potion de la forge**, bue elle décuple la résistance et la force offrant +1Fo durant 1h.

Onguent de Magma**, Cet onguent n'est autre que le feu grégeois amélioré par magie, il enflamme magiquement la surface de l'arme offrant +D6 dom durant 1h.

Philtre de poussière de feu*, lancé sur une surface inflammable, elle s'embrase immédiatement sur 1m².

Lotion de fusion***, versée sur 1m² de métal, elle le fait fondre en liquide fusionnel en 20 sec. Le métal ne restera pas en fusion longtemps et redeviendra solide naturellement en se refroidissant. Notez que le métal en fusion enflamme à son contact ce qui ne peut résister à la chaleur qu'il émet.

ΠΟΣΕΙΔΟΝ :

Onguent de requin**, étalé sur une partie, la substance repousse les requins pendant 2h.

Potion de cachalot**, elle donne à son absorbeur la capacité de retenir son souffle pendant 2h.

Onguent de dauphin**, bien étalé sur tout le corps, elle permet de Nager à +3 durant 2h.

Potion de l'orque**, bue elle permet de Parler aux mammifères marins à +3 durant 2h.

Lotion de la seiche**, étalée, elle offre le Pouvoir de Caméléon+3 pendant 2h.

Lotion de la source**, arrosé à terre, elle découvre une source naturelle d'eau potable qui jaillit pour 2h.



E - Lieux de Cultes et Objets du Culte

Chaque communauté doit constamment fabriquer ou améliorer les Lieux de Culte.

Colonnes de bonus à tous les jets sur les lieux,

Le Grand Temple :	+1 Colonne à tous les jets d'ADORATION
Beau Temple :	+1 Colonne à tous les jets d'ADORATION
Temple en amélioration :	+1 Colonne à tous les jets d'ADORATION
5 Artisans à l'ouvrage:	+1 Colonne à tous les jets d'ADORATION
20 artisans à l'ouvrage	+1 Colonne à tous les jets d'ADORATION
Temple délaissé	-1 Colonne à tous les jets d'ADORATION
Temple délabré	-1 Colonne à tous les jets d'ADORATION
100 ADORATEURS présents	+1 Colonne à tous les jets d'ADORATION
1000 ADORATEURS présents	+1 Colonne à tous les jets d'ADORATION
1million de passant par an	+1 Colonne à tous les jets d'ADORATION

Ces bonus sont cumulables ; ainsi 20 artisans qui travaillent au Grand Temple de Delphes ça nous fait 5 Colonnes de bonus à tous les jets. Mais un Grand Temple de Delphes en ruine et ou, il n'y a personne qui travaille sérieusement c'est 0 colonne. 1 seul artisan qui y travaillerait ça ferait déjà +2 colonnes...

Notons que la présence d'un HÉROS augmente le nombre des colonnes d'adoration en fonction de son apparence. 1 par point de Caractéristique. Un dieu présent augmente de 5 colonnes supplémentaires.

Un Objet ayant appartenu à un HÉROS ou même un dieu est un instrument de culte.

Un objet banal utilisé par un HÉROS ou un dieu ne donne que de la fierté à l'ADORATEUR.

Un objet spécifique fabriqué exprès par un ADORATEUR, porté ou utilisé par un HÉROS ou par un dieu puis récupéré par les Adorateurs deviendra précieux :+1 Colonne à tous les jets d'ADORATION

Un objet estimable fabriqué par un HÉROS donnera : +1 Colonne à tous les jets d'ADORATION

Un objet fabriqué par un dieu donnera : +3 Colonnes à tous les jets d'ADORATION



F - Des temps du déclin à aujourd'hui

Depuis qu'est apparu la **Chrétienté**, les panthéons ont décliné et quasi disparus de l'influence humaine. Pour les **OLYMPIENS**, c'est un peu plus compliqué que ça. En effet, prévoyant le cataclysme, Hermès, lucide, rapidement se mit à créer des liens, des protocoles et fit des alliances. Il rencontra tout un tas de personnes importantes à divers degrés dans tout un tas de cultures et d'endroits différents. Il promit, il octroya, il compila, il enseigna afin de pouvoir être sur qu'on ne l'oublierait pas d'ici quelques temps. La perspective de disparaître pour un dieu est tellement inconcevable, si terrifiante que le dieu mit tout en oeuvre... Avec certains de ses plus étranges associés, il fit des alliances éternelles, parfois contre-nature et dans le plus grand des secrets. Avec eux, il prépara Le Grand Œuvre. Projet «pharaonique» pouvant garantir la sauvegarde de sa «race», de celle des autres, de se protéger contre l'extermination et l'oubli. Le projet avait comme idée également que la meilleure façon de survivre, c'est d'éliminer le problème majeur sur terre. D'éliminer ce qui les met tous en danger. Ainsi, ils représentaient les humains contre les **Anges** et les **DEMONS**. La troisième force était née. Encore à ses balbutiement, elle deviendra bientôt majeure. C'est vers la fin du 15^{ème} siècle que dans le plus grand des silences elle marqua si bien les esprits que le **GOLEM** s'éveilla. Et depuis, il devient chaque jour plus fort, plus puissant, plus imposant, plus latent, plus invisible, plus intangible et il dévore tout, dans le plus grand silence.



III LES CRÉATURES

Les dieux, les MONSTRES, les SEMI-HUMAINS et les HÉROS

- A – [Création d'un HÉROS](#)
- B – [Tables des Pouvoirs OLYMPIENS](#)
- C – [Les dieux OLYMPIENS](#)
- D – [Description des Pouvoirs](#)
- E – [Description des Pouvoirs spécifiques des dieux](#)
- F – [Défauts des HÉROS](#)
- G – [Gagner du Pouvoir](#)
- H – [MONSTRES ET SEMI-HUMAINS](#)
- I – [MONSTRES](#)
- J – [SEMI-HUMAINS](#)
- K – [Pouvoir et spécificité des MONSTRES ET SEMI-HUMAINS](#)
- L – [Limitation et défauts des MONSTRES ET SEMI-HUMAINS](#)



LES OLYMPIENS, DIEUX ET HÉROS.

Les dieux et HÉROS de l'OLYMPÉ sont de puissantes CRÉATURES. Les dieux sont issus principalement d'où l'on sait, des rêves des hommes pour ceux qui n'y connaissent rien. Mais au bout d'un moment ces êtres de rêve devenus réalité tangible se sont reproduits en fournissant toujours plus de rêves. Les dieux se sont attribué de la puissance et se sont multipliés par simple reproduction. En se reproduisant avec les animaux et les hommes, ils créèrent des MONSTRES, des SEMI-HOMMES et des HÉROS qui à leur tour purent engendrer.

Les dieux de l'OLYMPÉ, après leur défaite terrestre face au **Christ**, disparurent petit à petit. Seuls certains d'entre eux purent résister et subsister. Essentiellement grâce aux hommes qui continuèrent à les vénérer et à continuer à leur faire beaucoup référence. On survit avec ce que l'on peut. Bref, les dieux sont incapables aujourd'hui d'engendrer des dieux, ça c'est sûr. Mais tous peuvent engendrer des HÉROS, des MONSTRES et des SEMI-HUMAINS. Les dieux s'incarnent comme ils le souhaitent sur Terre pour IPP, ils encaissent les dommages comme les **Archanges**.

et POSÉIDON ne sont pas depuis le IV siècle revenus en OLYMPÉ sans pour autant que leur culte se soit arrêté, d'autres n'ont pas eu cette chance, beaucoup n'ont pas donné signe de vie, certains sont morts, d'autres dans l'éther se sont éteints, oubliés des hommes et des dieux.

Les HÉROS, les MONSTRES et les SEMI-HUMAINS sont des CRÉATURES de chair et de sang et seront donc considérés comme tel sauf si précisé. Toutes ressentent la douleur, le froid, la faim, l'envie etc. Par extension la douleur les empêche d'agir correctement, tout comme les humains. Les dommages sur ces CRÉATURES sont non-divisibles, ils encaissent donc comme des êtres humains. Sauf pour les MONSTRES, voir le chapitre consacré. Ces CRÉATURES ne meurent par contre jamais de vieillesse.

Les HÉROS sont des CRÉATURES essentielles pour le culte des ADORATEURS des OLYMPIENS et malgré leur relative indépendance, ils acceptent très souvent d'agir en faveur de la communauté. Communauté qui lui rend grâce de ses services énergiquement à travers moult présents ainsi qu'au dieu dont il est un descendant qui lui reçoit Offrandes et Sacrifices en quantité substantielle.



A- Création des HÉROS

Les HÉROS naissent et grandissent auprès de leurs tuteurs. Ils acquièrent nombres de facultés et Talents. Un PJ crée un HÉROS en répartissant 15 points dans les Caractéristiques, maximum 5 et 15 points dans les Talents, maximum +2. Ils ont 4 Pouvoirs, maximum +2 sauf dérogation, bref tout comme d'hab. Ils récupèrent leurs points de Pouvoirs à raison de 1PP par 6 heures plus les avantages de leur descendance divine. Je rappelle qu'à la création d'un perso, il est possible de tirer un Pouvoir aléatoire en plus avec en prime une limitation, c'est si rigolo.

Les HÉROS peuvent à tout moment par une rapide prière appeler leur ancêtre à la rescousse pour une intervention de la dernière chance. Parfois ça marche... Mais en règle générale, ils ne se mouillent pas trop, préfèrent mater. Ils préfèrent agir par la suite, en transformant un état de fait par exemple, ou en conduisant une vengeance. Ce trait de caractère est sans doute la marque de l'individualisme des dieux et de leur égoïsme. C'est sans doute une des raisons qui font que ce panthéon est en perdition. Le manque d'entraide, le manque de solidarité et de compassion pour les leurs. Notez que pour les ADORATEURS c'est absolument le contraire. Apparemment, seuls les dieux sont immuables... Et méritent donc de disparaître diront les plus mauvaises langues...

Événement	Modificateur de l'intervention
Demande futile	-3 colonnes minimum.
CRÉATURE combat une CRÉATURE	+1 colonne
CRÉATURE combat une CRÉATURE d'un autre dieu	+2 colonnes
CRÉATURE combat un dieu	+3 colonnes
CRÉATURE combat un ANGES ou un DÉMON	-1 colonne
CRÉATURE sur le point de mourir	+1 colonne
CRÉATURE entouré d'ADORATEURS	+1 colonne
CRÉATURE défie un dieu	+1 colonne

CRÉATURE signifie MONSTRE, HÉROS ou SEMI-HUMAIN.



B – Table des Pouvoirs des OLYMPIENS

Pouvoirs Spécifiques

- 11 Premier Pouvoir
- 12 Deuxième Pouvoir
- 13 Troisième Pouvoir
- 14 Quatrième Pouvoir
- 15 Cinquième Pouvoir
- 16 Sixième Pouvoir

Dons Héroïques

- 21 Objet Mythique d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ
- 22 Défier un dieu
- 23 Répondre au ΣΡΗΙΝΧ
- 24 Contrer la Destinée
- 25 Trouver son Destin
- 26 Rencontrer la Mort

Amis Divins

- 31 ΜΟΝΣΤΡΕ
- 32 ΣΕΜΙ-ΗΥΜΑΙΝ
- 33 ΗΕΡΟΣ
- 34 Serviteur
- 35 Communauté d'ΑΔΟΡΑΤΕΥΡΣ
- 36 Lieu de Culte

Talents Divins

- 41 Physique
- 42 Artistique
- 43 Scientifique
- 44 Communication
- 45 Ruse
- 46 Combat

Visions Divines

- 51 Télépathie
- 52 Auspices
- 53 Visitation
- 54 Divination
- 55 Offrir la Puissance Divine
- 56 Figure du ΣΡΗΙΝΧ

Dons Divins

- 61 Métamorphose
- 62 Procréation
- 63 Malédiction
- 64 Bénédiction
- 65 Envoûtement
- 66 Changer la Destinée

Table des Pouvoirs Spécifiques des OLYMPIENS

ΖΕΥΣ

- 11 A la Voix Puissante
- 12 Lance Foudre
- 13 Contrôle des Eléments
- 14 Parler aux Eléments
- 15 Maître du ΡΟΚΗ
- 16 Justice du Père des dieux

ΗΕΡΜΕΣ

- 11 Chemin Avisé du Voyageur
- 12 Epée de ΔΑΜΟΚΛÈΣ
- 13 Messager aux Pieds d'Airain
- 14 Trône d'ΗΕΚΑΤΕ
- 15 Mystère d'ΕΛΕΥΣΙΣ
- 16 Arts de l'Occulte

ΑΡΟΛΛΟΝ

- 11 Le Polytechnicien
- 12 Père spirituel d'ΕΣΚΥΛΑΡΕ
- 13 Principe de ΛΟΧΙΑΣ
- 14 Brillant ΡΗΒΕΥΣ
- 15 Digne de l'Arc Argenté
- 16 Le Maître des Muses

ΑΡΗΡΟΔΙΤΕ

- 11 Passions Dévorantes des Entrailles
- 12 Malédiction de ΛΕΜΝΟΣ
- 13 L'Enfer de CUPIDON
- 14 Les Talents d'ΑΔΟΝΙΣ
- 15 Faire parler ΕΡΟΣ
- 16 Pureté de la Blanche Colombe

ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ

- 11 Bras Armé d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ
- 12 Regard Puissant d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ
- 13 Redoutables Pensées d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ
- 14 Bras Protecteur d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ
- 15 L'ingénieur ΜΥΛΚΙΒΕΡ
- 16 Maître du Ventre du Brasier

ΡΟΣΕΙΔΟΝ

- 11 Puissance du Trident
- 12 Habitant des Abysses
- 13 Conque des Tritons
- 14 Parler avec l'Elément Eau
- 15 Contrôle de l'Eau
- 16 Monstre de l'Abîme

C – Les dieux d'OLYMPÈ

ZÉUS (ΑΚΑ JUPITER, TINS, JOVES) DIEU DU CIEL, PÈRE DES DIEUX.

Fo : 6 Agi : 3 Vo : 4 Per : 4 Pré : 4 Ap : 4 PP : 56

Talents : Lancer +3 CC+3 ACL+3 Séduction+1 Esquive+2 Tactique+2 Stratégie+2 Météorologie+2

Pouvoirs : A la Voix Puissante, Lance Foudre +3 Contrôle des Eléments +3 Parler aux Eléments +3

Maître du ROKH +3 Justice du Père des dieux +3 Télépathie +3 Offrir la Puissance Divine +3

Procréation +3 Métamorphose +3 Malédiction+3 Bénédiction+3 Envoûtement+3 Changer la Destinée+3

Possibilité d'Intervention : 2

Bonus de récupération des points de Pouvoirs des CRÉATURES de Jupiter :

+1PP par 6 heures passées au sommet de n'importe quoi de haut et qui domine.

+1PP par adversaire terrassé.

+1PP par jugement donné et approuvé par la communauté.

ZÉUS est le Père des dieux de l'OLYMPÈ. Il gouverne sans partage comme auparavant. Il est l'autorité naturelle et représente la loi et l'ordre. Ses CRÉATURES enfantées sont très souvent symbole de puissance, de Pouvoir et de justice. Il intervient toujours avec force et ne tolère aucune contrainte. Il ne cède jamais quand on lui tient tête. Sa détermination peut le révéler fourbe quand plus aucun espoir honorable est envisageable. Il est très scrupuleux quant au culte et aux formes.

Ses ADORATEURS commandent toujours les communautés mais ils sont toujours épaulés par les autres. Ils sont la plupart du temps bien avisés.

HERMÈS (ΑΚΑ MERCURE, TRISMÉGISTOS) DIEU DES MESSAGERS ET DU COMMERCE.

Fo : 2 Agi : 4 Vo : 5 Per : 6 Pré : 5 Ap : 4 PP : 55

Talents : Discussion+3 Baratin+2 Séduction +2 Course +3 Discrétion+3 Crochetage+2 Manipulation+2 Négocier+3 Médecine+2 SF+2 Esquive+2 Grimper+3 Technique de l'Information et de l'Echange+3

Lecture (Sorcier) +3

Pouvoirs : Chemin Avisé du Voyageur, Epée de ΔΑΜΟΚΛÈΣ +3 Messager aux Pieds d'Airain +3

Trône d'ΗÉΚΑΤΕ +3 Mystère d'ΕΛΕΥΣΙΣ +3 Arts de l'Occulte Télépathie +3 Offrir la Puissance Divine

+3 Procréation +3 Métamorphose +3 Auspices+3 Bénédiction+3 Visitation+3 Divination+3

Possibilité d'Intervention : 4

Bonus de récupération des points de Pouvoirs des enfants d'HERMÈS :

+1PP message délivré

+2PP par secret important découvert

+1PP par acquisition importante faite au profit de quelqu'un d'autre

HERMÈS le messager, celui qui sait et qui partage le savoir, celui qui découvre les secrets et les garde. Ce dieu est devenu le fer de lance de l'après-Christianisme. Il a expliqué et imposé son point de vue à l'ensemble des OLYMPIENS; « Pour survivre, restons cachés et cultivons ce que nous possédons au mieux de nos possibilités. ». Son culte est devenu très important fondamental même pour la survie de l'OLYMPÈ. Il a même fait en sorte d'avoir comme APOLLON et APHRODITE des admirateurs hors de ses traditionnels ADORATEURS cultivant son nom et ses fonctions. HERMÈS est à l'origine de beaucoup de sectes basées sur l'ultime connaissance et sur le secret. Il est toujours prêt à intervenir en toute discrétion pour sa progéniture et même parfois pour ses ADORATEURS. Il sait que chaque force en présence peut l'aider à comprendre et l'aider à survivre.

Ses ADORATEURS sont très puissants dans la communauté. Ils sont à beaucoup de postes fondamentaux, pratiquent le commerce et la politique avec beaucoup de prévoyance et de finesse. Ne s'engagent jamais sans savoir réellement à qui ils ont affaire. Ils passent, ainsi que les HÉROS, pour des personnes avisés, de qui il faut tenir compte des avis, même s'ils peuvent être manipulateurs.

APOLLON (Ἀλλὰ APOLLO, PHÉBUS, LOXIAS) DIEU DE LA RAISON ET DE L'ORACLE.

Fo :4 Agi :4 Vo:4 Per :4 Pré :4 Ap :6 PP : 55

Talents : Lyre+3 Chant+3 Danse+3 Arc+3 Médecine+3 Séduction+2 Discussion+2 Baratin+1 SF+2

Pouvoirs : Le Polytechnicien, Père spirituel d'Ἐσκλαπέ +3 Principe de LOXIAS Brillant PHÉBUS +3

Digne de l'Arc Argenté, Le Maître des Muses +3 Télépathie +3 Offrir la Puissance Divine +3

Procréation +2 Métamorphose +3 Malédiction+0 Bénédiction+1 Envoûtement+0 Changer la Destinée+3

Auspices+3 Visitation+3 Divination+3 Figure du ΣPHINX

Possibilité d'Intervention : 1

Bonus de récupération des points de Pouvoirs des enfants d'APOLLON :

+1PP par heure à chanter, danser ou bien jouer de la lyre

+2PP par inspiration donnée à un tiers

+1PP personne convaincue

APOLLON, PHÉBUS, le dieu brillant, le musicien, le polytechnicien, celui qui sait tout faire et à qui tout réussit. Le dieu de la raison et gardien de l'ORACLE, il n'a pas su comme HERMÈS, tirer aussi bien son épingle du jeu. Pressenti à détrôner ZEUS dans le cœur des hommes, il s'est finalement retrouvé face à l'incroyable puissance de la Foi chrétienne. Malgré ses Talents, son charisme, ses aspirations, il est resté en arrière. La perte de sa jumelle l'a affecté au plus profond de son être, le confrontant à la possible fin des dieux et l'a laissé dans une torpeur qui dura trop de temps, son salut fut la mémoire qu'ont eue de lui et la survivance de son souvenir dans les langues. Au fur et à mesure, son culte redevint fort mais, toutefois, n'a jamais égalé autant que ce qu'il brilla. Aujourd'hui, toujours en charge du culte, ses ADORATEURS composent, ils savent qu'HERMÈS et ses ADORATEURS sont extrêmement mieux

préparés que quiconque face aux ravages du «Fils» de Dieu. Les ADORATEURS d'APOLLON se doivent non seulement de garder l'ORACLE, trouver la PYTHIE et garantir le fonctionnement hiérarchique du culte mais aussi de pratiquer les arts avec Talent et quand ils ne soignent pas les âmes, ils soignent les corps puisque le dieu est guérisseur.



APHRODITE (ΑΚΑ VENUS, TOURAN, ASTARTÉ) DÉESSE DE LA BEAUTÉ ET DE L'AMOUR.

Fo :2 Agi :4 Vo :4 Per :4 Pré :3 Ap :6 PP : 55

Talents : Discussion+1 Baratin+1 Séduction+3 Chant+3 Danse +3 SF+1 Poésie +2 Comédie +2

Pouvoirs : Passions Dévorantes des Entrailles +3 Malédiction de ΛΕΜΝΟΣ +3 L'Enfer de CUPIDON +3

Les Talents d'ADONIS +3 Faire parler ΕΡΟΣ, Pureté de la Blanche Colombe, Télépathie +3

Offrir la Puissance Divine +3 Procréation +3 Métamorphose +2 Malédiction +3 Bénédiction +3

Envoûtement +3 Changer la Destinée +3 Visitation +0 Figure du ΣPHINX

Possibilité d'Intervention : 1

Bonus de récupération des points de Pouvoirs des enfants d'APHRODITE :

+1PP par heure à être complimentée

+1PP par 10 personnes à l'admirer

+1PP par désir charnel éveillé chez quelqu'un qui ne l'avait pas

APHRODITE, déesse de l'amour, du désir, de la beauté, du plaisir. Déesse à la pomme. Pomme qui fut mangée par un culte pudibond, commandé par des hommes déterminés, raisonnables, froids et rigides. Effrayée par les disparitions des autres déesses, par leurs morts physiques et spirituelles sous ses yeux chastes, la déesse a fui, elle s'est retranchée dans son dernier bastion, la passion des hommes et des femmes pour elle. Les amoureux, les esthètes, les passionnés, les lubriques, les poètes, les artistes, lui rendent grâce chaque jour. ΑΔΟΡΑΤΕΥΡΣ ou non, son nom revient et revient chaque jour un peu plus. Elle est l'Idole, l'Îcône, la Référence, l'Etoile. Son nom est synonyme de plaisir, joie, beauté, jeunesse,

allégresse et elle sait que les hommes de ce **Dieu** triste ne pourront pas la vaincre dans le cœur des hommes. Alors, elle s'en est partie sur le terrain, parmi eux, afin de continuer à alimenter la flamme, pour être sûre, à jamais sûre, de ne jamais disparaître du cœur des hommes, seuls garants de sa vie d'immortelle déesse. Ses ΑΔΟΡΑΤΕΥΡΣ savent qu'ils doivent être digne de la déesse. Faire naître et renaître les sentiments chers à la déesse par tous les moyens possibles. Ils sont donc très impliqués dans la vie sociale de la communauté mais aussi à l'extérieure d'elle. Ils organisent et participent à toutes les festivités sous aucun prétexte que l'amour et le plaisir de jouir de la beauté.

ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ (ΑΚΑ VULCAIN, MULCIBER) DIEU DU FEU ET DE LA FORGE.

Fo :4 Agi :3 Vo :4 Per :4 Pré :6 Ap :2 PP : 55

Talents : Forgeron+3 Mécanique+3 Forge d'arme et d'armure magique +3

Tous les Talents qui participent à la fabrication et à la construction à +2 Dessiner +2 ACL+2 AC+2

Bouclier+2 Arc +2 Lancer+2 Artillerie+2 Vulcanologie +3

Pouvoirs : Bras Armé d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ +3 Regard Puissant d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ +3

Pensées Redoutables d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ +3 Bras Protecteur d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ +3 L'Ingénieur ΜULCIBER

+3 Maître du Ventre du Brasier +3 Télépathie +3 Offrir la Puissance Divine +3 Procréation +3

Métamorphose +3 Visitation +3 Bénédiction +3 Changer la Destinée +2

Possibilité d'Intervention : 1

Bonus de récupération des points de Pouvoirs des enfants d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ :

+1PP par 3 heures passées à travailler le fer

+1PP par bel objet terminé

+1PP par 6 heures passées près (-100m) d'un cratère/ volcan en activité.

ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ le Forgeron, l'Artisan de l'ΟΛΥΜΠΕ, celui qui fabrique le métal, qui domine le feu et habite le volcan. Ce dieu primordial dont le culte fut important dès son émergence pour des raisons historiques évidentes, n'a cessé de s'atténuer au fil du temps pour étonnamment survivre jusqu'à aujourd'hui. Sans doute à cause de sa discrétion qu'on pourrait estimer être un sacerdoce ou une retraite, son culte est aujourd'hui toujours très rare. Toutefois, les ΑΔΟΡΑΤΕΥΡΣ d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ sont très prisés pour réaliser des pièces majeures pour le culte des dieux. Ils participent aux fondements et aux fondations du culte et sont donc reconnus et admirés, pour le faire.

POSEIDON (AKA NEPTUNE) DIEU DES MERS ET DES OCÉANS EN FURIE.

Fo :6 Agi :4 Vo :4 Per :4 Pré :2 Ap :3 PP : 56

Talents : Nager +3 CC+2 ACL+2 Esquive +2 Survie en Mer+3 Océanologie +2 Météorologie +2
Tactique+2 Stratégie+2 Séduction +1 Tous les Talents liés à la marine ou à la mer à +2

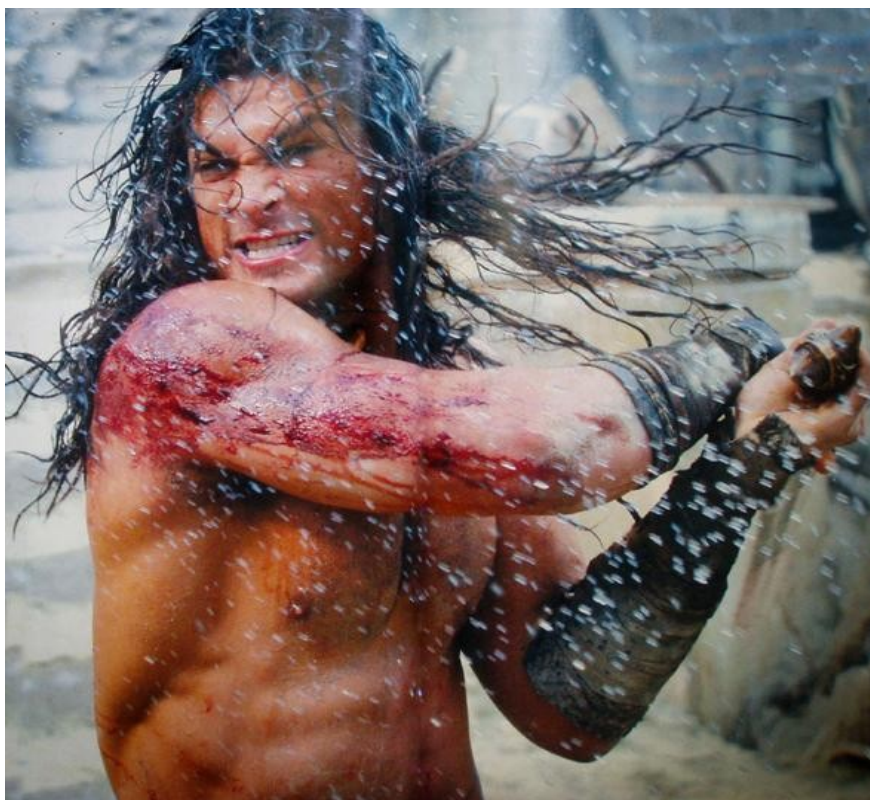
Pouvoirs : Puissance du Trident +3 Habitant des Abysses +3 Conque des Tritons +3
Parler avec Elément Eau +3 Contrôle de l'Eau +3 Monstre de l'Abîme +3 Télépathie +3
Offrir la Puissance Divine +3 Procréation +3 Métamorphose +3 Visitation +3 Malédiction +3
Changer la Destinée +3

Possibilité d'Intervention : 1

Bonus de récupération des points de Pouvoirs des enfants de POSÉIDON :

- +1PP/ 6 heures passées dans du liquide
- +1PP/ 6 heures passées à 1000m de profondeur
- +1PP par 5 noyés

POSÉIDON, frère de ZEUS, dieu des océans en furie. Gardien des mers et de ses CRÉATURES, il est souvent opposé aux hommes et n'hésite pas à faire montre de sa toute puissance en transformant définitivement la forme de leur littoral et allant jusqu'à engloutir des îles sous les flots rageurs. Depuis l'avènement du christianisme, il a quitté l'OLYMPÉ et reste dans les profondeurs protectrices des abysses. Ses enfants terrassés, il a vite compris que la fin était proche et à donc opéré une retraite stratégique. Mieux vaut périt ses enfants que lui fut sa devise. Il pourrait en enfanter d'autres et tout recommencer. Ses ADORATEURS prévenus qu'il restait le maître de la mer et des côtes, il s'en est allé pour ne jamais reparaitre envoyant sa progéniture ou ébranlant le sol, pour rappeler la juste crainte qu'il inspire. Ses ADORATEURS sont fervents près des côtes et sacrifient ce qu'il ce doit selon la tradition, pour apaiser son courroux. Chez ses ADORATEURS existe une pression importante, toute défection entraîne une faille dans l'adoration et met en danger directement la communauté. Les ADORATEURS de POSÉIDON sont donc extrêmement protocolaires sur le culte et se révèlent violents et vindicatifs vis à vis des leurs, si bris de la tradition il y a. Les contrevenants sont durement punis et châtiés. Les déserteurs sont toujours pourchassés, mutilés et exécutés en place publique par d'effroyables supplices avant d'être jeté à nourrir les plus voraces poissons. Les ADORATEURS de POSÉIDON sont faits d'habitants des côtes et de marins. Tous craignent à raison le dieu terrible.



D - Description des Pouvoirs des dieux et des ΗΕΡΟΣ

11-16 Pouvoirs Spécifiques de chaque dieu

Ces 6 Pouvoirs sont ceux qui sont spécifiques du dieu à l'origine.

21-26 Dons ΗΕΡΟΪΚΕΣ

Les Dons ΗΕΡΟΪΚΕΣ sont les Pouvoirs typiques des ΗΕΡΟΣ des mythes et légendes.

Objet Mythique d'ΗΕΡΗΛΙΣΤΟΣ : Indestructible mais empruntable, il possède en plus de ses Caractéristiques, le Pouvoir d'augmenter 1 Caractéristique cohérente au choix au Niv+1 et à +3.

Niveau :	+0	+1	+2	+3
Arme	+1dom	+2dom	+3dom+1pré	+4dom+3pré
Armure/ Bouclier	+1protec	+2protec	+3protec	+5protec
Vêtement	+1protec	+2protec	+3protec	+5protec
Bijou	Séduc +2 colonnes	Séduc + 5 col	Séduc+5c +1App	Séd+5c +2App
Objet courant	1 Talent +1Colonne	Talent +2Colonnes	Talent +3Colonnes	Talent +6 Col
Objet de Culte	+1Col/Jet d'adoration	+2Col	+3Col	+5Col

Défier un dieu : Le possesseur de ce Pouvoir doit choisir un dieu ennemi. Il doit avec le Meuj créer une situation inextricable et tendue. Le dieu fera tout pour pourrir le détenteur de ce Pouvoir qui lui aura des bonus pour contrer le dieu. Bref que du normal en ΟΛΥΜΠΙΕ.

Niveau	Talent Combat	Protection	Résistance
+0	+1	+1	Vo+1
+1	+1	+2	Vo+2
+2	+2	+3	Vo+3
+3	+3	+5	Vo+3

Répondre aux SPHINX : Coût 5PP (Vo-Vo), Dans la série « *J'te nique sale SPHINX à balles 2* »... Le chanceux devra trouver une parade en s'aidant de ce qu'il veut pour trouver une réponse. Il pourra même appeler ça de « l'inspiration divine » s'il le veut.... *Tant qu'à se foutre de la gueule du monde en arnaquant son p'tit monde...*

Contre la Destinée : La Destinée marque la pensée. Certains trouvent que ça suffit et décident de renverser les choses établies quand il les trouve sans fondements, ou injustes, bref, pas hyper à son goût. L'heureux détenteur de ce Pouvoir est donc un gros rebelle qui chopera des bonus pour contrer cet empaffé de destin, garant d'immobilisme et de conservatisme.

Niveau	Talent	Apparence	Force Morale
+0	+1	+0	Vo+1 / +1 colonne
+1	+1	+1	Vo+2 / +2 colonnes
+2	+2	+2	Vo+3 / +3 colonnes
+3	+3	+3	Vo+3 / +4 colonnes

Talent : Tous Talents qui serviraient la rébellion... Faut un minimum de crédibilité quand même...
Me parlez pas de l'intérêt fondamental de faire une touze lors d'un meeting anti-IVG...

Apparence : La Caractéristique est augmentée lors des actions anti-Destin.

Force Morale : Capacité qui aide le rebelle mentalement, psychologiquement et moralement contre toute tentative intellectuelle, mentale ou sociale qui irait contre la rébellion.

Trouver son Destin : Coût 5PP/ lancer de Dé. Dans la série « Je suis un mouleux, bouge pas, tu vas voir ce que je vais lui mettre », je demande l'abuseur. En effet, le mariole pourra relancer son mauvais jet de dé. Il pourra relancer (1+Niveau) fois les dés par aventure. (Une aventure se termine en général puis une autre commence, (Dingue !!!) c'est ça le jidéher, mais de toute façon, c'est le meuj, ce gros empaffé qui décide, « one more time, more time, more time ».)

Rencontrer la Mort : Coût 10PP. Ca y est, il est mort. C'est terrible, mais c'est comme ça, c'est la nature, toute chose à une fin, c'est la règle, tout le monde doit y passer un jour et là, ben, c'est lui. Ben, nan, en fait, ya toujours des p'tits comiques pour foutre la zone. Donc, une fois de plus, ça ne joue pas avec les règles. Moi j'dis ya anti-jeu. En gros, ΗΕΡΜÈΣ passe par là, dit « T'inquiète louloute, j'te le ramène de suite, bouge pas » et hop, la Mort perd les pédales, le croit sur sa belle gueule et perd le pistonné... Commence à légèrement casser les couilles, mais bon, faut faire avec... C'est la règle. Donc, disais-je, le pistonné se relève de sa mort certaine et prématurée, la bouche en fleur, sauvé par un putain de miracle en bois. *Que fait la justice ? Ya manifestement obstruction m'sieur l'arbitre...*

31-36 Amis Divins

Les Amis Divins aideront le personnage dans ses quêtes, leurs natures varient, mais ils seront un soutien essentiel.

MONSTRE : Le possesseur de ce Pouvoir peut avoir un ΜΟΝΣΤΡΕ comme serviteur. Il a un lien inaliénable avec celui-ci. Il exécutera toujours la tâche demandée. Sa mort est définitive. Le Pouvoir perdu.

- +0 intervient 1 fois par semaine, il met moins d'une journée pleine à intervenir.
- +1 intervient 3 fois par semaine, il met moins d'une heure à intervenir.
- +2 intervient 1 fois par Jour, il met moins d'une minute à intervenir.
- +3 Intervient quand on le souhaite et il est toujours présent mais caché s'il le faut.

Niveau	Caractéristiques	Talent	Pouvoirs
+0	12 (3)	5 (+1)	1
+1	14 (4)	8 (+2)	2
+2	16 (5)	10 (+2)	3
+3	18 (5)	20 (+3)	4

ΣΕΜΙ-ΗΥΜΑΙΝ : Le possesseur de ce Pouvoir peut avoir un ΣΕΜΙ-ΗΥΜΑΙΝ comme serviteur. Il a un lien inaliénable avec celui-ci. Il exécutera toujours la tâche demandée. Sa mort est définitive. Le Pouvoir perdu.

- +0 intervient 1 fois par semaine, il met moins d'une journée pleine à intervenir.
- +1 intervient 3 fois par semaine, il met moins d'une heure à intervenir.
- +2 intervient 1 fois par Jour, il met moins d'une minute à intervenir.
- +3 Intervient quand on le souhaite et il est toujours présent mais caché s'il le faut.

Niveau	Caractéristiques	Talent	Pouvoirs
+0	12 (3)	5 (+1)	1
+1	14 (4)	8 (+2)	2
+2	16 (5)	10 (+2)	4
+3	18 (5)	15 (+3)	5

HÉROS : Le possesseur de ce pouvoir peut avoir un HÉROS comme serviteur. Il a un lien inaliénable avec celui-ci. Il exécutera toujours la tâche demandée. Sa mort est définitive. Le Pouvoir perdu.

+0 intervient 1 fois par semaine, il met moins d'une journée pleine à intervenir.
 +1 intervient 3 fois par semaine, il met moins d'une heure à intervenir.
 +2 intervient 1 fois par Jour, il met moins d'une minute à intervenir.
 +3 Intervient quand on le souhaite et il est toujours présent mais caché s'il le faut.

Niveau	Caractéristiques	Talent	Pouvoirs
+0	12 (3)	5 (+1)	1
+1	14 (4)	8 (+2)	2
+2	16 (5)	10 (+2)	3
+3	18 (5)	20 (+3)	4

Serviteur : Un serviteur animal ou humain de son choix, sous la forme de son choix, fixée au départ et en accord avec zimeuj. Il y a un lien spirituel inaliénable entre eux. Le serviteur exécutera toujours la tâche demandée. Sa mort ne peut durer qu'une semaine avant d'être remplacé.

Niveau	Période	Capacités
+0	intervient 1 fois par semaine	Normales
+1	intervient 3 fois par semaine	+1pt Carac +2 pts Talent (+4 si c'est un ADORATEUR)
+2	intervient 1 fois par Jour	+2pts Carac +4 pts Talent (+8 si c'est un ADORATEUR)
+3	est toujours présent	+4pts Carac +8 pts Talent (+16 si c'est un ADORATEUR)

Communauté d'ADORATEURS : Une communauté d'ADORATEUR qui est présente en un lieu précis connaît la nature du possesseur du Pouvoir. Elle l'aidera de toutes les façons dont elle le pourra.

+0	20 individus
+1	50 individus
+2	100 individus
+3	200 individus

Lieu de Culte : C'est un endroit où le Culte peut avoir lieu. Il appartient au propriétaire de ce Pouvoir. C'est soit une tombe, un sanctuaire, un autel, un temple, une statue, une chapelle. Chaque Niveau supplémentaire obtenu lors d'aventures, est soit l'expression de la communauté soit d'une intervention extérieure, mais bien orienté en faveur du propriétaire. (Ex : la municipalité d'Athènes insiste pour permettre une remise en état d'un vieux tombeau afin de promouvoir le tourisme dans la province...)

+0 Endroit délabré.
 +1 Endroit délaissé.
 +2 Endroit utilisable et entretenu.
 +3 Bel endroit.

41-46 Talents Divins

Les possesseurs de ces Talents impressionneront par leur habileté.

<u>Physique</u> :	Un Talent Physique à +3, donc magique
<u>Artistique</u> :	Un Talent Artistique à +3, donc magique
<u>Scientifique</u> :	Un Talent Scientifique à +3, donc magique
<u>Communication</u> :	Un Talent Communication à +3, donc magique
<u>Ruse</u> :	Un Talent Ruse à +3, donc magique
<u>Combat</u> :	Un Talent Combat à +3, donc magique

51-56 Visions Divines

Les dieux et ceux qui les accompagnent, par ces Visions jouent avec les humains avec grande délectation.

Télépathie : Coût : 1PP Permet de communiquer dans un sens à travers l'éther.

- +0 1 Kilomètre
- +1 10 Kilomètre
- +2 1000 Kilomètre
- +3 N'importe où sur terre ou en OLYMPE

Auspices : Coût : 2PP (Pré). Capacité à percevoir l'avenir d'une action importante pour l'éventuel avenir de l'OLYMPIEN par le mouvement naturel des éléments.

- +0 L'action doit être distante de RU minutes et la vision prend (7-RU) x10 secondes
- +1 L'action doit être distante de RU heures et la vision prend (7-RU) x10 secondes
- +2 L'action doit être distante de RU jour et la vision prend (7-RU) secondes
- +3 L'action doit être distante de RU mois et la vision prend 1 seconde.

Visitation : Coût : 2PP (Vo-Vo). Le possesseur de ce Pouvoir peut visiter en rêve un tiers. Semblable au Pouvoir de rêve bénin de Blandine. La vision dure 1 minute.

- +0 Le sujet devra être distant de moins d'1 kilomètre.
- +1 Le sujet devra être distant de moins de 10 kilomètres.
- +2 Le sujet devra être distant de moins de 1000 kilomètres.
- +3 N'importe où sur terre ou en OLYMPE

Divination : Coût : 5PP (Per) Capacité à deviner quelque chose du passé, du présent ou du futur.

C'est un rituel qui prend (4-Niv) heures. Ce rituel se pratique avec le sacrifice d'une créature vivante. Le Devin devra poser une série de questions pour ne se voir répondre qu'à une seule.

Il peut choisir à +3 de forcer ou non la main. Avec +3, il peut choisir de le faire à +2 dans ses effets et donc de faire quand même un sacrifice ovin, puis poser les 3 questions à la place d'une... Notons qu'un dieu n'aime pas qu'on sacrifie l'animal qu'il privilégie, il prend ça clairement pour une insulte. En général s'ensuit une malédiction ou un envoûtement bien piqué des hannetons. Surtout que forcer la main de la Divination et des dieux, c'est pas très JOVIEN non plus.

	Période	Sacrifice	Effet
+0	Passé	Bovin	La Vision répond à une question parmi 10
+1	Passé + Présent	Bovin	La Vision répond à une question parmi 5
+2	Passé + Présent + Futur	Ovin	La Vision répond à une question parmi 3
+3	Passé + Présent + Futur	Animal privilégié	La Vision répond à la question posée

Offrir la Puissance Divine : Coût : 5PP. (Vo). Ce Pouvoir permet de donner temporairement un de ses Pouvoirs à un tiers. Le Niveau de maîtrise du Pouvoir ne peut excéder le Niveau de ce Pouvoir. S'il le donne c'est qu'il ne l'a plus... Temporairement...

- +0 Le tiers a le Pouvoir pour 1 min
- +1 Le tiers a le Pouvoir pour RU min
- +2 Le tiers a le Pouvoir pour RU heures
- +3 Le tiers a le Pouvoir pour RU jours

Figure du SPHINX : Coût 1PP. Première étape, construire dans sa p'tite tête une série d'énigmes à la con. Ensuite conserver les meilleures, les noter puis bien les cacher. Donc là, pour pas cher, ya moyen de faire chier grave un gadjo pour un bon moment et lui mettre grave la fièvre, genre le Palu, la toux et la chiasse en même temps. En plus, c'est ultra-méga-valorisant car les dieux matent le pestacle en wide-screen dolby surround et attendent de voir comment ça va mal finir (*ça finit jamais bien*). Prennent même des paris et ça joue gros. Bref, si l'interrogé souhaite outrepasser ses prérogatives, qui sont 1 répondre poliment en disant merci et 2 se barrer dans l'autre sens, humilié mais surtout en fermant sa grande gueule. Donc, disais-je, si le boulet ne se la joue pas réglo, le Poseur aura le droit et le devoir de lui rimouler sa face de clown avec la toute puissance divine de JUJU. Cf. Justice du Père des dieux +3. Le combat risque de tourner vinaigre... Toutefois, si le Poseur perd le combat, c'est parti, ya baston dans l'hémicycle, c'est garanti à 100%, les paris enregistrés sont perdus et c'est la cata... Mais, mais, mais, admettons que le questionné assure. Qu'il réponde bien. C'est les applaudissements divins qui pleivent et le droit de continuer son chemin et tout le monde est content même le Poseur qui trouve que le gars n'est un baltringue et ça, ça fait plaiz. Si, le marsouin trouve une réponse qui casse tout et en plus qui vanne en plus le Poseur, qui du coup va arrêter direct de « poser » parce que son look, là, il vient de devenir passé, genre rincé total, as been complet. Là, obligé, c'est baston dans l'hémicycle, notamment pour savoir si ya le droit ou non de se foutre de la gueule du monde comme ça et surtout des Traditions et de la Morale... Quand je parle d'hémicycle, je parle des spectateurs « divins » avec le booker en chef... Evidement, c'est loin de la terre, mais pas tant que ça. Si un dieu le prend mal, le poseur ou le posé peuvent attirer son attention toute particulière qui se transforme souvent en vengeance mesquine, machination lamentable... Comme d'hab... *Voyez c'est fun comme Pouvoir !*

61-66 Dons Divins

Les dieux jouent avec les humains, mais ils y mettent les formes. Ils permettent d'interagir avec force dans leurs vies.

Métamorphose: Coût : 5PP (Vo-Per) Pouvoir consistant à se transformer en ce que l'on souhaite C'est essentiellement une illusion, mais des capacités peuvent en découler. Un jet opposé peu démasquer l'illusion, la supercherie mais pas ses effets.

+0 : Prend (7-RU) minutes et dure RU heures. Simple illusion.

+1 : Prend (7-RU) minutes et dure RU heures des capacités mineures sont utilisables.

Exemple : En oiseau, on peut faire les sons d'un oiseau mais pas voler, ni parler aux oiseaux. En poisson, on ne peut pas respirer sous l'eau même si on peut nager, quoique pas trop vite non plus...

+2 : Prend (7-RU) secondes et dure RU heures des capacités essentielles sont utilisables.

Exemple : En oiseau on peut voler, parler aux oiseaux, pondre... En Géant on fait 4m de haut et on a une force de 5 et pas 6 (ya marqué +2 pas +3), En feu on brûle, En lumière on éclaire.

Les Talents ou Pouvoirs qui en découlent se maîtrisent à +2.

+3 : Prend 1 secondes et dure RU jours, des capacités essentielles et majorées sont utilisables. Eclatez vous, tout en restant dans le « possible ». Un éléphant n'écrase pas une montagne... C'est une image...



Procréation: Coût : 50% des PP, minimum 10PP (Fo). L'être choisit un partenaire fécondable, à un rapport sexuel fécond avec lui, s'ensuit une gestation, puis un enfentement.

Le temps de gestation est en fonction du RU, plus la gestation est longue plus la CRÉATURE est puissante

La CRÉATURE comme la mère peuvent aussi choisir de rester ensemble le temps de trouver une période plus clémente, dans ce cas-là, la CRÉATURE ne sera pas plus puissante. Juste plus attaché à la mère. Si le Géniteur donne 10 PP en plus il aura 3 de plus au RU pour 20PP il aura 6 au RU de plus etc.

RU 1 < x < 3 :	Gestation de – de 6 mois donne 1 Pouvoir à la création de la CRÉATURE
RU 4 < x < 6 :	Gestation de 6 < 12 mois donne 2 Pouvoirs à la création de la CRÉATURE
RU 7 < x < 9 :	Gestation de 13 < 24 mois donne 3 Pouvoirs à la création de la CRÉATURE
RU 10 < x < 11:	Gestation de 25 < 48 mois donne 4 Pouvoirs à la création de la CRÉATURE

Plus le Niveau de Procréation est élevé plus la CRÉATURE est puissante.

La forme de la CRÉATURE est en fonction de la maîtrise.

Niveau	Caractéristiques	Talent	Forme
+0	12 (3)	5 (+1)	MONSTRE-ANIMAL ou SEMI-HUMAINE
+1	14 (4)	8 (+2)	MONSTRE-ANIMAL ou SEMI-HUMAINE
+2	16 (5)	10 (+2)	MONSTRE/ SEMI-HUMAINE/ HÉROS
+3	18 (5)	20 (+3)	MONSTRE/ SEMI-HUMAINE/ HÉROS

Malédiction : Semblable aux Pouvoirs de ~~DEMON~~ 15x Coût : 8PP. (Vo - Carac appropriée)

On ne peut maîtriser que (1+Niv) Malédiction que l'on choisira au fur et à mesure des niveaux. La victime n'est pas forcément au courant. Voici les Malédiction possibles.

Maladie (Fo)	Stérilité (Fo)	Vieillessement (Ag)
Folie (Per)	Phobie (Vo)	Laideur (Ap)

Bénédition : Semblable aux Pouvoirs d'Ange 15x Coût : 8PP. (Vo)

On ne peut maîtriser que (1+Niv) Bénédition que l'on choisira au fur et à mesure des niveaux.

Voici les Bénédition possibles. On ne peut enlever une malédiction plus forte que son propre Niveau.

Guérison des maladies	Fertilité	Rajeunissement
Guérison des folies	Guérison des phobies	Beauté

Envoûtement : Coût : 8PP. (Vo-Vo). Après le Rituel d'Envoûtement de (4-Niv) jours, la victime va devenir maudite. Les objets, les gens, les animaux qui l'entourent lui joueront des tours à ses dépens. A chaque action défavorable, la victime devra faire un jet de Volonté moyen pour ne pas sombrer dans le complexe de dépréciation, d'infériorité, de poids de la destinée, dans la folie légère, la dépression puis la paranoïa avant d'entamer la possibilité d'un suicide. Notez que rien en réalité ne se liguera contre elle. Des illusions créés par son propre esprit et par ses sens, voilà ce que seront ces désagréments.

+0 1 fois par semaine dure RU mois
+1 1 fois par semaine dure 1 an
+2 1 fois par jour dure 1 an
+3 RU fois par jour dure 1 an

Changer la destinée : Coût : 10PP (Vo-Vo). Afin de protéger ou de maltraiter un tiers, le possesseur du Pouvoir peut radicalement changer la vie de celui-ci. Il faut de l'imagination car ce Pouvoir a pour but de ne pas froisser l'éventuel dieu qui lui aurait infligé sa triste destinée. Si un dieu est offensé par cette action, il pourrait en prendre ombrage et donc agir en conséquence, voir convoquer les dieux pour un jugement ultime avec JUPITER. On ne peut changer la destinée d'un tiers si l'envoûtement est plus puissant que sa propre capacité à changer la destinée mais on peut le minorer.

E - Pouvoirs spécifiques des Dieux

ZEUS

[HERMÈS](#)

[APOLLON](#)

[APHRODITE](#)

[VULCAIN](#)

[POSÉIDON](#)

ZEUS :

A la voix Puissante: Coût 1PP (App). Le JOVIEN peut stopper net toute Discussion passionnée, querelle, voir pugilat ou combat pour un instant afin que tous portent attention sur lui et écoutent ses propos. Ensuite suivant son intervention, les choses reprennent ou pas.

Lance Foudre : Coût : 1PP. (Fo). Ce Pouvoir consiste à lancer un bâton de foudre sur un adversaire. Le JOVIEN doit réellement animer par sa force le bâton de foudre et le lancer avec le Talent éponyme. Le Pouvoir prend donc quelques secondes. 1 prendre le bâton inanimé. 2 l'animer. 3 le lancer. La distance de tir est la distance normale d'un javelot x Fo. On majore de 1 les dégâts et de 1m la dispersion s'il y a beaucoup d'humidité. Toute CRÉATURE est projetée à RU mètres -(Fo) de la victime, si elle n'a pas évité l'attaque. Un jet de Fo difficile pour ne pas être sonné pour (1+Niveau) secondes.

Niveau +0	dégâts :+6 sur (1+ RU jet de Force d'animation du bâton) mètres à la ronde
Niveau +1	dégâts :+7 sur (1+ RU jet de Force d'animation du bâton) mètres à la ronde
Niveau +2	dégâts :+8 sur (1+ RU jet de Force d'animation du bâton) mètres à la ronde
Niveau +3	dégâts :+9 sur (1+ RU jet de Force d'animation du bâton) mètres à la ronde



Contrôle des Eléments : Coût : 1+NivPP. (Fo).

Permet de faire varier le temps qu'il fait dans la mesure du raisonnable. *Haha !*. Chaque niveau dans le Pouvoir permet de décaler d'un cran chaque colonne dans le tableau suivant.

Ciel bleu	Petits Nuages	Nuageux	Gros nuages	Ciel Noir
Calme Plat	Brise légère	Vent Sympa	Vent violent	Tempête
Pas de pluie	Bruine	Pluie	Grosse averse	Mousson
Temps clair	Brume légère	Brume	Brume épaisse	Brouillard impénétrable
Canicule	Chaud	Tempéré	Froid	Glacial

Niveau	Durée de la mise en place du changement de temps	Durée du temps
+0	RU Heures	RU minutes
+1	1 Heure	RU Heures
+2	RU minutes	RU Heures
+3	RU Secondes	RU x 2 Heures

Parler aux éléments : Ce Pouvoir permet de communiquer avec un type d'élément au choix au départ. Il faut un certain temps pour arriver à ses fins. Les esprits élémentaires fonctionnent tous très différemment les uns des autres et l'aide fournie est surtout en termes de connaissance par rapport à leurs perceptions. Sur une période un peu plus longue de Discussion, on peut avoir plus de précisions, mais aussi des résultats en termes de logistique, toutefois, il ne faut pas confondre avec le contrôle d'élément.

Niv	Coût	Effet
+0	1PP/H	Images succinctes
+1	1PP/H	Parler ouvertement, aide bénéfique, équivalent à Discussion +1 et Savoir-Faire+0
+2	1PP/ RU H	Convaincre et avoir de l'aide sérieuse, équivalent à Discussion+2 et S-F+1
+3	1PP/ RU H	Avoir l'allégeance de l'élément. Disc+2, S-F+2, Séduction +2



Maître du ROKH: Le possesseur de ce pouvoir peut avoir un Monstre nommé ROKH comme serviteur. Il a un lien inaliénable avec celui-ci. C'est un aigle gigantesque de 20 m d'envergure. Il peut porter son maître, ainsi que quelqu'un d'autre. Il exécutera toujours la tâche demandée. Sa mort sera définitive. Une nouvelle sélection de ce Pouvoir pourra être faite, mais le ROKH sera de nouveau jeune et le Pouvoir à +0.

Caractéristiques au Niveau+0, c'est un Jeune ROKH, sa robe brune est tachetée de beige.

Fo : 4 Agi : 2 Vo : 1 Pré : 2 Per : 2 App : 2 PV : 8/-4 PP : 3

Talents : Vol+1 Repérer+0 Saisir+0 Esquiver+0 Pouvoirs : Ergots+0 Bec+0

Caractéristiques au Niveau+1. Le ROKH est dit Adulte, sa robe est brune.

Fo : 5 Agi : 3 Vo : 1 Pré : 2 Per : 3 App : 2 PV : 10/-4 PP : 5

Talents : Vol+1 Repérer+1 Saisir+1 Esquiver+1 Pouvoirs : Ergots+1 Bec+1

Caractéristiques au Niveau+2. Le Grand ROKH, sa robe est brune avec le poitrail blanc.

Fo : 5 Agi : 4 Vo : 2 Pré : 2 Per : 4 App : 2 PV : 10/-4 PP : 8

Talents : Vol+2 Repérer+1 Saisir+1 Esquiver+1 Pouvoirs : Ergots+2 Bec+2

Caractéristiques au Niveau+3, c'est le ROKH Foudroyant. Il est jaune d'or et il a une collerette.

Fo : 6 Agi : 4 Vo : 3 Pré : 2 Per : 5 App : 3 PV : 12/-4 PP : 12

Talents : Vol+3 Repérer+2 Saisir+2 Esquiver+2

Pouvoirs : Ergots+2 Bec+2 Toucher Electrique+2 Vitesse+3

Les Ergots (Ag) font +4 de dommages sans compter le bonus de force

Le Bec (Per) fait + 3 de dommages + 1 toucher sans compter le bonus de force

Le Toucher Electrique : Coût 1PP (Vo-Fo). RU dégâts supplémentaires. La CRÉATURE charge son toucher d'une charge électrique importante. La victime sera projetée à RU mètres - Fo de la victime, si elle est touchée et n'a pas résisté. Se fait avec le bec.

Vitesse : semblable au Pouvoir $A/D (3+Niv) \times$ Vitesse normale.

Avec Vol +1, un ROKH vole à Fo+1 x 5 m/ sec de croisière et Fo+1 x 10 en piqué.

Avec Vol +1, il vole 1 journée de Fo+1 x 2h

Avec Vol +2, un ROKH vole à Fo+2 x 5 m/ sec de croisière et Fo+2 x 10 en piqué.

Avec Vol +2, il vole 1 journée de Fo+2 x 2h

Avec Vol +3, un ROKH vole à Fo+3 x 5 m/ sec de croisière et Fo+3 x 10 en piqué.

Avec Vol +3, il vole 1 journée de Fo+3 x 2h

Justice du Père des dieux : Coût : $(1+Niveau) \times 2PP/$ minute. Cet immense Pouvoir permet au Jovien de revêtir les armes de la Justice divine, afin d'appliquer le jugement réellement réalisé par lui-même, en amont. Il se peut aussi qu'on lui en fasse la demande et qu'il soit d'accord...

Niveau	Force	Protection	Résistance	Talents Combat	Dommages	App
+0	+1	+1	+1col	+0	+1	+1
+1	+1	+2	+2col	+1	+1	+1
+2	+2	+2	+3col	+2	+2	+1
+3	+2	+3	+6col	+3	+2	+2

Ce sont des bonus. Si la Force dépassent 6 on ajoutera 1 colonne par points en sus. La protection est une lueur dorée qui baigne le JOVIEN, elle s'ajoute aux autres protections. Tous les Talents de Combat sont au minimum au Niveau de connaissance du Pouvoir. Apparence ne marche que sur les OLYMPIENS.

HERMÈS :

Chemin Avisé du Voyageur : Coût 1PP. (Per). Un HERMÉTISTE connaît instantanément le chemin le plus court et le plus sur pour aller d'un endroit à un autre. Rien n'empêche qu'un imprévu puisse arriver, ça ne garantit en aucun cas que le chemin sera ni le plus court, ni le plus sur... *Vazy réessaye moi aussi j'ai eu du mal...*

Epée de DAMOCLÈS : Coût 2PP. (App-Vo) Un HERMÉTISTE peut obliger une victime à ne jamais révéler la nature d'un échange avec lui. Si le contrat est rompu la victime perd (1+Niveau) x3 points de vie. À +2, on peut choisir de suspendre l'Epée invisible non pas au dessus du coupable mais au dessus d'un être qui lui est cher...

Messager aux Pieds d'Airain : Coût (1+Niveau)PP/ minute. Permet de se déplacer à (2+Niv)fois la vitesse maximale. Lors de ses déplacements, il devient partiellement invisible, disons flou ou translucide. (2+Niv) colonnes de malus pour le toucher. Les pieds deviennent par contre joliment ailés bien visibles dès qu'il s'arrête.

Trône d'HÉCATÉ : Coût 3PP (Vo). Ce Pouvoir permet de parler avec le mort de son choix qui ne soit ni au Paradis, ni en Enfer et de lui poser (1+Niveau) questions. Celui-ci ne sera pas obligé de lui répondre la vérité, mais pourra le faire surtout moyennant un échange de bon procédé.

Mystère d'ELEUSIS : Coût 10PP (Pré). Ce Pouvoir permet d'aller physiquement au Purgatoire. Le possesseur de ce Pouvoir doit faire un rituel de (4-Niveau) jour puis peut attendre (1+Niveau) heures avant de s'y rendre pour RU Jours maximum. Le voyageur aura, en sa possession, tous les laissez passer qu'il faudra pour revenir. Il lui faut 1heure pour s'y rendre et pour en revenir, sachant que le point d'arrivée est selon le bon vouloir du voyageur. Si le voyageur n'est pas revenu à temps, il restera sur place pour un bon moment, voir une éternité. Sur place, il pourra rencontrer n'importe quelle âme qui s'y trouve. Il pourra y faire des recherches. Dans le Purgatoire, il y a pas mal de monde qui renseigne. Attention toutefois, aux créatures gardiennes des âmes. Elles sont violentes dès qu'on s'en prend trop à leur cheptel. Vous ne voudriez pas froisser un CÉRÈRE ou une GORGONE sur ce plan des fois ? Sur place on peut, quand même, ne pas se faire agresser. Suffit de bien se comporter avec les âmes en peine.

Arts de l'Occulte : Pouvoir ne pouvant être pris qu'une seule fois à la création du personnage. Ce Pouvoir permet à l'HERMÉTISTE d'avoir le Talent de ~~Sorcier Lecteur~~ à +0. Et donc de connaître ce grand sport qu'est la Roulette Russe avec un automatique. Il ne possède ni ~~Grimoire~~, ni ~~Sorts~~, ni rien que ce Talent craignons et savoir que certaines choses peuvent se trouver ici-bas, en cherchant bien.



APOLLON :

Le Polytechnicien : Les ΠΗΕΒΙΕΝΣ en acquérant ce Pouvoir obtiennent la faculté d'être doué en toute chose. Ils ont donc tous les Talents à +0. Talents dit « normaux », pas de Magie ou de Σοφία ou que sais-je ? Notons qu'ils n'ont pas réellement ces Talents, et ils doivent tout de même les monter à +0 un à un pour les posséder complètement avec l'expérience qui convient. C'est donc un Pouvoir de la facilité de l'apprentissage.

Père spirituel d'ΕΣΚΥΛΑΡΕ : Coût 1PP/ (1+Niveau)PV (App). Le ΠΥΘΙΕΝ peut soigner miraculeusement juste par un contact. Pour 2PP, il peut guérir de maladie ou de poison. Il ne peut, hélas faire repousser les membres.

Principe de ΛΟΧΙΑΣ : Le ΠΥΘΙΕΝ est un expert en Rituel d'ΑΔΟΡΑΤΙΟΝ, il a le Talent Rituel à +2

Brillant ΠΗΕΒΥΣ : Coût 2PP/ (1+Niveau) minute. Le ΠΗΕΒΙΕΝ est celui qui peut tout et notamment augmenter n'importe laquelle de ses Caractéristiques de 1 pour une courte durée. Un heureux possesseur de ce Pouvoir pourra le lancer (1+ Niveau) fois par minute. On ne peut par contre augmenter deux fois la même Caractéristique dans le même laps de temps.

Digne de l'Arc Argenté : Le dieu à l'arc préconise l'utilisation de l'arc, ainsi les ΠΗΕΒΙΕΝΣ sont-ils d'incroyable archers. Ce Pouvoir est le Talent Combat Arc à +3. L'archer voit ses Caractéristiques de Précision et de Perception monter à 3 (sauf s'il a plus) lorsqu'il tire à l'arc.

Le Maître des Muses : Coût 10PP (App-Vo). Le ΠΥΘΙΕΝ durant une période de RU heures, chante, danse et joue de la lyre, entraînant tous les auditeurs à sa suite. Tous ceux qui entendent, or les animaux et les ΜΟΝΣΤΡΕΣ entendent eux aussi et sont eux aussi sensibles à la musicalité du dieu charmant... Tous peuvent aussi essayer de résister s'ils le souhaitent lors d'un conflit (App-Vo). S'ils ont résisté, ils devront réitérer l'exploit à chaque minute passée en sa présence et en cas d'échec, ils succomberont à la folie de la danse et du chant ΠΗΕΒΙΕΝ.

Niveau	Talents	App	Auditoire	Sensation	Résistance	Lendemain	Durée
+0	+1	+1	Talent+0	Gaîté	Vo+0	Content	1 jour
+1	+2	+2	Talent+0	Joie	Vo+1	Heureux	2 jours
+2	+2	+3	Talent+1	Bonheur	Vo+2	Bonheur	4 jours
+3	+3	+3	Talent+2	Extase	Vo+3	Médusé	6 jours

Talents : Exprime le degré minimum des Talents en Chant, Danse et Lyre du ΠΗΕΒΙΕΝ durant la fête.

App : Ajout à la Caractéristique d'Apparence du ΠΥΘΙΕΝ durant la célébration.

Auditoire : Chaque participant acquiert, s'ils ne les ont pas pour la durée du festival, des Talents de Danse et de Chant, afin de participer pleinement aux festivités.

Sensation : Sentiment profond de chaque individu durant la fête.

Résistance : L'auditoire veut absolument rejoindre la farandole et ne souhaite pas la quitter avant sa conclusion. Les individus de l'auditoire feront preuve d'une envie de partager ces moments et de rester participer. Ils feront preuve d'une certaine résistance si une personne extérieure souhaite les en empêcher. Ils pourront jusqu'à se fâcher violemment et irrationnellement pour l'espace d'un moment où l'ont les en empêche.

Lendemain : Exprime le sentiment au réveil d'un participant après l'immense fête à laquelle il a participé. Plus le Maître était bon, plus le participant exprime des sentiments positifs d'attachement.

Durée : Période où le participant ressentira les effets de l'apothéose. Plus le Maître était bon, plus le participant exprime des sentiments dans la durée.

APHRODITE :

Passions Dévorantes des Entrailles : Coût (2+Niveau)PP (Vo-Vo). L'APHRODISIAQUE contraint la victime à exprimer ses plus bas instincts reproducteurs. La victime ne se contrôlant presque plus cherche à copuler avec tout ce qui se rapproche le plus d'un partenaire sexuel, le harcelant jusqu'au viol. La victime peut s'en trouver à posteriori horrifié, puisqu'elle n'a pas conscience d'avoir été manipulée par le VÉNÉRIEN, elle croit que cette passion dévorante venait d'elle... Dans tous les cas, elle essaiera toujours d'assouvir ses besoins sur ce qu'elle préfère naturellement, mais «faute de grive, on mange des merles» alors... *Il est mort ? Et alors ? C'est bon quant même...* Notez que la Victime de L'APHRODISIAQUE, en plus d'être en manque, est malade de petites maladies vénériennes (c'est le cas de le dire) super reloues, comme les Morbacs, la Chaude Pisse, Mycoses, Herpès, Cystites etc. Au choix du VÉNÉRIEN, mais rien de mortel, juste mortellement chiant, désagréable, irritant, honteux...

Niveau :	Effet	Cible	Durée
+0	Harcèlement sexuel pitoyable	Sexe opposé	RU heures
+1	Harcèlement sexuel sérieux	2 sexes	RU heures
+2	Violeur opportuniste	Toutes Créatures vivantes et objets	RU heures
+3	Violeur patenté	Toutes Créatures, même mortes et objets	RU jours

Violeur opportuniste : Le violeur est obsédé et abusera d'une situation si elle se présente, comme, par exemple si quelqu'un est endormit ou affaiblit, il n'ira pas le réveiller et en abusera, en scred.

Violeur patenté : Le violeur utilisera même la violence et la contrainte physique pour arriver à ses fin.

Malédiction de LEMNOS : Coût (2+Niveau) PP (Vo-Vo). Le VÉNÉRIEN maudit d'une façon méprisante une pauvre créature, l'empêchant d'être aimé. Notons que les effets sont cumulables. Oui c'est l'enfer, mais l'enfer de la solitude, vous connaissez ?

Niveau :	Effet	Durée
+0	Problème hormonal repoussant mais non visible	RU jours
+1	Poussée de furoncle faciaux -1App	RU semaines
+2	Odeur impossible -1App = (-2 App)	RU mois
+3	Difformités disgracieuses -1App = (-3 App)	RU an.

L'Enfer de CUPIDON: Coût 4PP (Vo-Vo). La réussite du combat psychique contre la victime permettra au VÉNÉRIEN de faire tomber la victime amoureuse de ce qui ou de ce que le VÉNÉRIEN souhaite. Évidemment la réciprocité entre les deux victimes (*oui là, il y en a deux maintenant, suivez svp*) ne va pas de soit. Mais ne dit-on pas que l'amour vient avec le temps... *Haha ! Ouais et la patience aussi...* Enfin on raconte surtout n'importe quoi, rien n'est plus agaçant qu'un pot de colle... L'ENFER de l'Amour en somme.

Niveau :	Effet	Durée
+0	Amoureux rêveur	RU jours
+1	Amoureux transit	RU semaines
+2	Amoureux impatient	RU mois
+3	Amoureux fou	Jusqu'à la mort.



Les Talents d'ADONIS : Coût (2+Niveau) PP. Le VÉNÉRIEN devient un parfait amoureux et ses Talents lui permettent d'être aimé en retour ainsi que de promouvoir la beauté, la passion et les arts. Les Talents possibles sont ceux des arts (et ils sont nombreux), de la Séduction, du sexe et tout ce qui s'y rapproche.

Niveau :	Effet	Durée
+0	1 Talent à +3	RU minutes
+1	2 Talents +3	RU minutes
+2	2 Talents +3 et + 1 Apparence	RU x10 minutes
+3	3 Talents +3 et + 2 Apparence	RU heures

Faire parler EROS : Coût 8PP (Per). Chercher l'être destiné, chercher l'Amour d'une vie, savoir quel est la créature promise. Lors d'un Rituel de (4-Niveaux) nuits, consistant en moult prières, danses et chants, réunissant l'être en quête d'amour et le devin, une série de visions ébranleront les participants et lors d'une extase finale, ils sauront qui est l'être élu. « Qui » et seulement qui, pas « ou » ni « quand ».

Pureté de la Blanche Colombe : D²¹²: Immunité aux Maladies et aux Poisons. Les maladies VÉNÉRIENNES vous connaissez ? *Ben lui avec ça, non...* Cela dit, il est porteur sain... *Salud !*



HÉPHAÏSTOS :

Bras Armé d'HÉPHAÏSTOS : Les armes d'HÉPHAÏSTOS sans arrêt retravaillées prennent de la valeur au fur et à mesure des ans. Les bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme. Epée courte, Dague, Hachette, Hache, Massue, Masse à deux mains, Marteau, Lance, Coutelas. Les Armes sont indestructibles sauf à la forge magique. A +3 l'Arme augmente un Pouvoir défini du HÉROS, d'où elle tire son nom. Si elle n'est plus dans les mains du HÉROS, il ne peut plus bénéficier de son bonus.

Niveau	Puissance aux dommages	Précision	Augmentation
+0	+1	-	
+1	+2	-	
+2	+2	+1	
+3	+2	+2	+1 Niveau à 1 Pouvoir

Regard Puissant d'HÉPHAÏSTOS : Les armes d'HÉPHAÏSTOS sans arrêt retravaillées prennent de la valeur au fur et à mesure des ans. Les bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme. Dague, Coutelas, Javelot, Disque, Poids, Marteau, Hachette. Les Armes sont indestructibles sauf à la forge magique. A +3 l'Arme augmente un Pouvoir défini du HÉROS, d'où elle tire son nom. Si elle n'est plus dans les mains du HÉROS, il ne peut plus bénéficier de son bonus.

Niveau	Puissance aux dommages	Précision	Portée	Augmentation
+0	+0	+1	x1	
+1	+1	+1	x1	
+2	+2	+2	x2	
+3	+2	+2	x3	+1 Niveau à 1 Pouvoir

Pensées Redoutables d'HÉPHAÏSTOS : Les armes d'HÉPHAÏSTOS sans arrêt retravaillées prennent de la valeur au fur et à mesure des ans. Les bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'arme. Fronde, Arc, Lanceur en os. Les Armes sont indestructibles sauf à la forge magique. A +3 l'Arme augmente un Pouvoir défini du HÉROS, d'où elle tire son nom. Si elle n'est plus dans les mains du HÉROS, il ne peut plus bénéficier de son bonus.

Niveau	Puissance aux dommages	Précision	Portée	Augmentation
+0	-	+1	x2	
+1	+1	+1	x2	
+2	+2	+2	x3	
+3	+2	+2	x4	+1 Niveau à 1 Pouvoir



Bras Protecteur d'HÉΡΗΑΪΣΤΟΣ : Les Armures et les Boucliers d'HÉΡΗΑΪΣΤΟΣ sans arrêt retravaillées, prennent de la valeur au fur et à mesure des ans. Les bonus sont à ajouter aux valeurs de base de l'Armure. Les Armures et les Boucliers sont indestructibles sauf à la forge magique. A +3 l'Armure ou le Bouclier augmente un Pouvoir défini du ΗÉΡΟΣ, d'où ils tirent leur nom. S'ils ne sont plus avec le ΗÉΡΟΣ, il ne peut plus bénéficier du bonus.

Niveau	Protection en sus	Allègement	Moins de Malus	App	Augmentation
+0	+2	-	-	-	
+1	+3	/2	+1 Col	-	
+2	+4	/3	+2 Col	+1	
+3	+6	/4	+4 Col	+1	+1 Niveau à 1 Pouvoir

Allègement : C'est la réduction du poids total de l'Armure et au Bouclier.

Moins de Malus : Réduction des malus dus à l'armure ou au bouclier initialement.

Apparence : Bonus à l'Apparence auprès des ΟΛΥΜΠΙΕΝΣ.

L'Ingénieur ΜULCIBER : Ce Pouvoir permet de concevoir un objet courant mais avec un Pouvoir approprié. Un ΗÉΡΗΑΪΣΤΙΕΝ pourra « améliorer » par 3 fois cet objet, lui accordant soit plus de Pouvoirs, soit des Pouvoirs différents. Il pourra aussi choisir un nouvel objet. Il faut un Talent pour le réaliser et le réaliser prend 7-RU mois à plein temps.

Ex : Un Char d'HÉΡΗΑΪΣΤΟΣ au premier Niveau aura, mettons, Vitesse à +0

La deuxième fois qu'il prend ce Pouvoir, l'ΗÉΡΗΑΪΣΤΙΕΝ pourra soit mettre Vitesse à +1, soit Armure à +0, soit il peut choisir de faire une ceinture qui offre Talent Oulaoup à +3... *Stylé*.

(Notez que Vitesse ou Armure ne sont pas des Pouvoirs d'ΟΛΥΜΠΙΕΝΣ, mais soyons un peu imaginatifs sans être trop borné, tout en restant crédible.)

Maître du Ventre du Brasier : Coût : 2PP/ minute (Vo). Les ΗÉΡΗΑΪΣΤΙΕΝΣ peuvent contrôler le feu qui brûle, ainsi sa taille, son mouvement et son intensité. D'une braise, il créera un bûcher en moins de temps qu'il ne faut pour s'en échapper. On a oublié de rajouter : « du moment que la braise trouve de quoi brûler ». Ici on ne parle pas de création de feu. Si ya rien, ya rien.



POΣÉIDON :

Puissance du Trident : Coût 10PP (Vo) Un POΣÉIDONIEN peut lors d'un Rituel ininterrompu de (12-RU) jours, faire un cataclysme local. Il peut créer un Raz-de-marée, un Séisme, une Tornade, un Vortex, une Inondation, un Assèchement, une Pollution, voyez le genre... *Faites ça classe.*

Niveau	Effet
+0	Le cataclysme est local et touche un village, beaucoup de dégâts matériels, mais l'essentiel est sauf. Le cataclysme a mis (7-RU) semaines à s'installer.
+1	Le cataclysme est local et touche un village, beaucoup de dégâts matériels, des pertes humaines, il a été sous-estimé, il a mit (7-RU) jours à s'installer.
+2	Le cataclysme est local et touche un gros village, beaucoup de dégâts matériels, des pertes humaines irrémédiables. Il a mis (7-RU) heures à s'installer
+3	Le cataclysme touche une petite ville, dégâts irrémédiables qui changent l'aspect physique de la région, c'est un désastre complet dû à la rapidité de la malédiction. Il a mis (7-RU) heures à s'installer.

Habitant des Abysses : Ce Pouvoir permet de communiquer avec la Flore et la Faune Marine. Il faut un certain temps pour arriver à ses fins. L'aide fournie est surtout en termes de connaissance par rapport à leurs perceptions. Sur une période un peu plus longue de Discussion, on peut avoir plus de précisions, mais aussi des résultats en termes de logistique, toutefois, il ne faut pas confondre avec le contrôle de la bestiasse. Ce pouvoir permet aussi d'être un amphibien accompli.

Niveau	Effet
+0	Images succinctes
+1	Parler ouvertement, aide bénéfique, équivalent à Discussion+1 et Savoir-Faire+0
+2	Convaincre et avoir de l'aide sérieuse, équivalent à Discussion+2 et Savoir-Faire+1
+3	Avoir l'allégeance des «interlocuteurs». Disc+2, S-F+2, Séduction+2 Commandement+2

Conque des TRITONS : (App) Voici un des Objets Magique favori du POΣÉIDONIEN. Quand il souffle dans sa conque, il peut contrôler la Faune Marine. C'est pour toute la faune marine pas juste les poissons. S'il réussit son jet d'Apparence en difficile, il peut donner des ordres simples aux quelques bestioles environnantes qu'il croise et qui s'efforceront d'essayer de réaliser les désirs qu'il exprime clairement grâce à la conque ou parce qu'il est Habitant des Abysses.

Niv	Nombre sous influence	Portée	Durant	Coût
+0	RU	Apparence +RU mètres	RU Minutes	2PP
+1	RUx2	Apparence x2 +RU mètres	RU Minutes	4PP
+2	RUx10	(Apparence+RU) x10mètres	RU Minutes	8PP
+3	Toutes	1mile marin (haha!)	RU Heures	8PP

Il peut aussi quand il souffle dans sa conque attirer un très gros spécimen de créature aquatique. La créature est considérée comme un ANIMAL GÉANT et est alliée avec le POΣÉIDONIEN.

Niv	Coût	Taille	Durée de la présence	Durée du voyage pour arriver
+0	4PP	x1.5	RU+App minutes	RU-App heures (min1)
+1	4PP	x2	RU+App minutes	RU-App heures (min1)
+2	8PP	x3	RU+App minutes	RU-App minutes (min1)
+3	12PP	x4 ou x5	RU+App minutes	RU-App minutes (min1)



[en haut du Document](#)

Parler avec l'Élément Eau : Ce Pouvoir permet de communiquer avec l'élément Eau. Il faut un certain temps pour arriver à ses fins. Les esprits élémentaires fonctionnent tous très différemment les uns des autres et l'aide fournie est surtout en termes de connaissance par rapport à leurs perceptions. Sur une période un peu plus longue de Discussion, on peut avoir plus de précisions, mais aussi des résultats en termes de logistique, toutefois, il ne faut pas confondre avec le contrôle d'élément.

Niveau	Coût	Effet
+0	1PP/H	Images succinctes
+1	1PP/H	Parler ouvertement, aide bénéfique, équivalent à Discussion +1 et Savoir-Faire+0
+2	1PP/RU H	Convaincre et avoir de l'aide sérieuse, équivalent à Discussion+2 et S-F+1
+3	1PP/RU H	Avoir l'allégeance de l'élément. Discu+2, S-F+2, Séduction+2

Contrôle de l'Eau : Ce Pouvoir permet d'agir sur l'élément, pas de créer de la matière ni de communiquer avec lui.

+0 Marche sur l'eau (1+Niveau)minute/PP

+1 Change le courant d'un degré (eau stagnante>faible>moyen>fort>tres fort>torrent) dure 1PP/min

+2 Manipule l'eau complètement $N_{pp}=2^N m^3 / \text{secondes}$. Peut infliger des dégâts à un individu ou a une structure. Soit par une colonne d'eau relativement étroite ; RU-2 pour un humain, assommé pour RU secondes. Peut faire une brèche dans une structure en bois solide. Soit submerge un individu ou une structure avec pour l'humain, jet de force en difficile sous peine de recommencer un jet et si échec alors noyade, si le jet de force est réussi, il n'est assommé que pour RU secondes. Pour la structure, c'est à l'appréciation du Mj, mais peu peuvent résister à un raz-de-marée.

+3 Transforme l'eau en glace ou en vapeur. PP m^3 On peut combiner les effets +2 et +3 dans la limite du raisonnable. Pas de colonne de glace qui s'élève d'elle-même. Par contre on peut créer une colonne d'eau qui s'élève au ciel puis la seconde suivante la transformer en glace.



Monstre de l'Abîme : Le POSÉIDONIEN, vit, respire, mange, dort, nage dans les mers, il est complètement amphibien. Ses capacités sont parfaitement adaptées aux deux vies, il a toutefois quelques problèmes de communication avec les humains, l'apparence, toujours l'apparence... Ici, tout s'ajoute.

Niveau	App	Défauts Physique	Capacités	Capacités	Capacités
+0	-2	Palmé, petites nageoires etc.	Nager+3	Bond	Petites Dents
+1	-1	Ecailles et ventouses	Nyctalope	Armure d'Ecailles	Ventouses
+2	Peur	Gigantisme	Vitesse	Caméléon	Grandes Dents
+3			Poison	Sonar/Onde Choc	Polymorphe

Apparence : C'est le malus en point d'apparence perdu lors des relations sociales avec les humains.

Peur : Signifie que l'humain qui voit ce monstre doit faire un jet de Vo difficile pour ne pas fuir à toute berzingue en hurlant comme un dément.

Défauts Physique : Partie du corps +/- visibles et changés.

Palmé, petites nageoires etc : Le POSÉIDONIEN se rapproche du TRITON, ses extrémités se palment, des membranes sous ses aisselles se développent, ses oreilles pointent, ses cheveux s'alguifient, se dreadlogsifient, des excroissances se forment aux coudes et une membrane se prolonge jusqu'aux auriculaires.

Gigantisme : Le POSÉIDONIEN augmente de taille proportionnellement à sa force. A 4, il mesurera 2m50, ses dégâts seront majorés de 1 et il aura 50% de vie supplémentaire. A 5, il mesurera 4m, ses dégâts seront majorés de 2, ses points de vie seront le double d'initialement, A 6 il mesurera 6m, ses dégâts seront majorés de 3, ses points de vie augmentés par 3. Ne sont pas pris en compte dans les dégâts, les bonus initiaux de force qui devront être ajoutés.

Capacités : Indique les Pouvoirs et les Talents du POSÉIDONIEN.

Bond+2 : Semblable à D³³³. Ne peut-être fait qu'en sautant hors de l'eau. Ne coûte rien.

Petites Dents : Semblable à D¹¹³, elles sont permanentes D :+1 Pré :+2. Bonjour le sourire. Talent :CaC

Nyctalope : Les mers sombres, moins désormais pour le POSÉIDONIEN avec ses gros yeux globuleux.

Armure d'Ecailles : Des écailles recouvrent en permanence le POSÉIDONIEN offrant 4 de protection.

Ventouses : Le POSÉIDONIEN a des ventouses facilitant ses prises, il en a le long des jambes et des bras, pieds et mains. Cela permet également d'avoir le Talent Grimper à +3. CaC+4colonnes pour agripper.

Vitesse : Permet au POSÉIDONIEN de nager 3 fois plus vite que d'ordinaire. Une vraie torpille. 130Km/h

Caméléon : Identique à l'ancien D²⁶² à +3. Sa peau change de couleur. 2 col de malus pour le toucher.

Griffes et Dents à +1 : Identique à D¹¹³. Grandes pour les deux. Rappelons que c'est définitif et permanent (+1dom). *C'est pas joli joli ?* Talent : CaC

Poison +1 : Semblable à D¹⁶¹ à +1.

Sonar/Onde de Choc : Le Sonar est une onde qui permet au POSÉIDONIEN de localiser dans le noir absolu les objets comme les montagnes sous-marines, les parois des fosses, les bateaux, les poissons etc. c'est essentiel pour aller dans les profondeurs. La Perception du POSÉIDONIEN est alors à 6 dans l'eau et seulement dedans. Ce sonar ne marche pas dans l'air. Hélas, certes, mais c'est comme ça. D'un autre côté toujours dans l'eau, le POSÉIDONIEN peut faire une Onde de Choc, semblable au Pouvoir D¹²⁴ à +1

Polymorphe : Coût : 3PP/ (1+Niveau) heures. Identique à D²⁶⁶ à +1 et Réduction D²⁶⁵ à +1. *Pratique pour ne plus terroriser son petit monde et ressembler enfin à Johnny Weissmuller plutôt qu'à Davy Jones... Le capitaine du Hollandais Volant... Tête de poulpe, vous remettez ?*

Nager +3 : Permet au personnage de pouvoir Nager aussi vite et bien qu'un Dauphin. 45Km/h



Document

F - DEFAUTS ET LIMITATIONS

Passage obligatoire pour chaque HÉROS, l'affliction d'une tare souvent congénitale, mais pas que...

1- Défaut congénital visible et/ou surnaturel et/ou de manière et d'apparence :

Le HÉROS se voit affublé de quelque chose de marquant chez son géniteur.

Exemples non-exhaustifs :

JUPITER : ou le HÉROS se trouve, il pleut et des orages tonnent sur 1km à la ronde. Pas de pluie mais des éclairs zèbrent le ciel assombri toutes les minutes ou voix impérieuse et tonnante à réveiller les morts.

HERMÈS : des ailes sur les pieds où aura glaciale sur 5m -15°C ou contact glacé, peau à -10°C ou voix d'Outre Tombe et monocorde insupportable car effrayante et rappelant la mort ou odeur de mort autour de lui ou yeux entièrement noir sans pupille et dans lesquels on peut voir le purgatoire

APOLLON : légère lumière qui émane du HÉROS ou odeur forte d'éther ou odeur de chair putréfiée ou des cornes de bovidé de 15 cm...

APHRODITE : odeur de foutre écoeurante ou se tortille et toujours en rut-chaleur et en action de séduction agressive et sexuelle ou les animaux hurlent à sa suite et parsèment son cortège sur 50 m à la ronde...

HÉPHAÏSTOS : une chaleur naturelle conséquente 60°C et une odeur légère de soufre ou la peau est brûlée putréfiée et noircie ou a une maladie des os difformante le rendant plus ou moins trivial.

POSÉIDON : Peau en écailles ou des membranes sous les aisselles et derrière les genoux et entre les cuisses et du cou aux épaules ou les pieds et mains palmées ou une odeur d'iode et de varech ou de poisson mort ou une tempête se déplace toujours avec le HÉROS avec des vents soudains et des pluies violentes ou du haut de la tête jusqu'au bas de la colonne vertébrale une fine «voile» iridescente de 5cm de haut tenue par des excroissances à chaque vertèbre, comme une série d'épines dorsales...



2- **Habits divins** : Le ΗΕΡΟΣ s'habille comme la tradition...

Il revêt les attributs du géniteur et agit aussi ou essaye d'agir comme lui.

JUPITER : Avoir des lances en forme d'éclairs, avoir des glands et un aigle à soi, revêtir de grands drapés blancs, porter la barbe, fournie et blanche comme les cheveux longs, porter l'ΕΓΙΔΕ où disons une armure lui ressemblant (tête de méduse gravée sur un plastron). Etre Impérieux, magnanime, décidé et puissant, ΖΕΥS quoi...

HERMÈS : Un ΠΕΤΑΣΕ (chapeau à ailettes), une ΚΑΔΥCΕΕ en or (bâton avec les serpents), les sandales ailées, habillé de rien, donc nu avec un drap qui ne recouvre jamais les parties viriles, un strigile pour se gratter des fois que... Une bourse d'argent, une feuille de palmier mais par entière sinon c'est l'enfer, bref, avoir l'air affairé, pressé, investigateur et heureux et compétent.

APOLLON : A un arc, une lyre, une flûte, des cornes de bovidé placé sur la tête en chapeau, reliées par du laurier, toujours nu et imberbe, un drap en cape, les cheveux longs derrière, Toujours beau et charmant, séduisant sans avoir l'air d'y toucher

APHRODITE : Nu et imberbe, ceinture avec des roses, de la myrrhe, de la myrte, des coquillages, des plumes de colombes, une pomme ou une grenade, Donner envie aux autres, se faire aimer et inciter à l'esthétisme, être charmant, sensuel et gracieux.

ΗΕΡΗΑΪCΤOC : Il faut la barbe, avoir un marteau, une enclume !!!! Une canne ou une béquille et faire semblant de boiter, un bouton d'or et avoir un âne, revêtir des vêtements de forgeron en cuir. Etre fort ou en avoir l'air et être bourru comme tout bon artisan.

ΠOCÉIDON : Avoir un Trident, une conque, des algues un peu partout notamment dans les cheveux et la barbe qui eux pourraient être teints en bleu... Le tout plus ou moins drapé de blanc et de bleu, conduire un char de 4 chevaux ou de 4 ΗΙΠΠOCΑΜΠΕC Haha !. Etre un tyran notoire être agressif et violent.

3- **Intolérance** : Le ΗΕΡOC ne supporte pas qu'on puisse ne pas être une CRÉATURE D'OLYMPIE et sera continuellement sur la défensive voir carrément agressif en présence d'autre foi.

4- **Malédiction divine** : Un dieu le hait et va lui pourrir sa life de petit bâtard, Notons que ça peut être son propre géniteur... Ça c'est déjà-vu et pas qu'une fois.

5- **Fils de...** : Je suis le Fils de... Et par conséquent, je suis imbuvable, con, relou et même voire pire.

Fils de *JUPITER* : Colérique, exigeant, impérieux, violent et en plus le ΗΕΡOC est Mégalomane **D**⁶³³

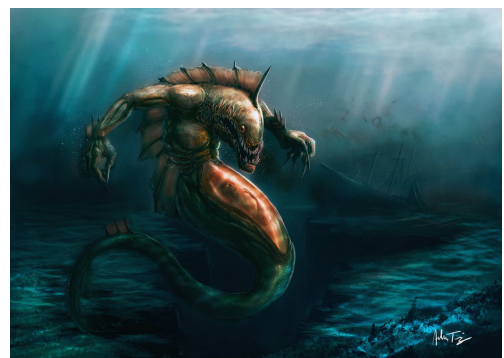
Fils d'*HERMÈS* : Humiliant, impatient, rabaissant, méprisant et par dessus tout, Paranoïaque **D**⁶³¹

Fils d'*APOLLON* : Vindictif, hautain, prétentieux, égocentrique, passéiste, il a Besoin de Jeunesse **D**⁶⁵⁵

Fils d'*APHRODITE* : Capricieux, vindictif, prétentieux, égocentrique, il a Besoin de Douleur **D**⁶⁵³

Fils d'*ΗΕΡΗΑΪCΤOC* : Colérique, violent, rancunier, borné il est en plus Pyromane **D**⁶³²,

Fils de *ΠOCÉIDON* : Colérique, violent, intransigeant, tyrannique, ce ΗΕΡOC a un Besoin de Tuer **A**⁶⁶⁶



6- **Folie sacrificielle** : L'OLYMPÉE est en danger, il faut sacrifier, sacrifier, immoler et encore immoler toujours immoler encore plus, si on peut et tout ça selon les rites consacrés. Monsieur chope Rituel à +1 et Sacrifice à +1 gratos, se la pète velu et exige des sacrifices, autodafés, immolation pour tout et rien constamment. Évidemment on ne parle pas d'offrandes, mais bien (*Haha !=> "bien"*) de sacrifices, de sang, des tas d'animaux et humains, en quantité suffisante pour le boucher en chef qui d'ailleurs, vient d'aiguiser son couteau sacrificiel acheté la veille en promo à OlympuxDiscountFaillite100%DestocageGrosDemiGrosHardPromoToutà1euro, célèbre dans la région et vachement à la mode, car vachement abordable, z'en foutez ? Ouais, mais moi, je vous dis ça pour vous, moi je m'en fous, je connais j'veux dire, alors que vous non... Toujours ? Bon OK, mais c'est con, d'vriez y aller faire un tour c'est sympa le samedi, ya un parking... Payant certes, mais pas plus mal qu'un autre... Vous êtes vraiment de mauvaise foi, c'est dingue et méprisant avec ça... Je vous rappelle qu'on parle de la vie de gens là, des gens qui meurent pour des p'tits ingrats comme vous qui ne respectent même pas la tradition. Non seulement ils respectent pas mais y connaissent pas non plus... A ouais ? Genre l'autre, y s'prend pas pour... Et c'est quoi L'ÉGIRE ?... La, un uppercut dans le dentier... 1-0 balle au centre... Attend, mais vazy relis c'est une page plus haut... Bon t'es prête fillette, c'est quoi la CADUCÉE ?... Et v'lan, dans les dents, oh lala c'est 2-0 à domicile là... Zetes pas sérieux non plus, une défense, ça se prépare. Tu veux un 3-0, ben, mate ça : Quel est le mois de VÉNUS ?... Allez, hop, bonne nuit, rideau, a demain. C'est août putain, faut vous l'écrire comment ça ? En Anglais ?... August...



G - GAGNER DU POUVOIR

Les HÉROS, comme toute la progéniture en général, doit ses Pouvoirs aux Géniteurs. C'est en effets les Géniteurs qui accordent ou non les gains de puissance. Notez qu'en cas de difficulté, une progéniture peut faire une réclamation devant l'assemblée des dieux, s'il estime que son géniteur n'assure pas le taf. Si la progéniture survit au chemin escarpé, si celui-ci fait toujours la forte tête, il a de grandes chances d'être entendu par un autre dieu qui lui accordera de la puissance à la place de son géniteur. Souvent contre certains avantages. Faudrait pas rêver, rien n'est gratos en ce monde-là non plus, voir moins qu'ailleurs, d'ailleurs... Si le Géniteur n'est pas un dieu mais une engeance, il devra alors demander à son tour à son propre géniteur qui sans doute le lui accordera un peu moins facilement qu'à l'accoutumé, mais disons que ça dépend surtout des relations entre eux. Il y a souvent cette histoire de... « Et j'ai quoi, moi, en échange ? ».



H - MONSTRES et SEMI-HUMAINS

Les MONSTRES et les SEMI-HUMAINS sont des CRÉATURES enfantées par les dieux et annexement par des HÉROS ou d'autres MONSTRES et SEMI-HUMAINS. La capacité de procréation est inhérente à chaque CRÉATURE mais créer une CRÉATURE mythique est une autre paire de manche. Les MONSTRES et les SEMI-HUMAINS sont des CRÉATURES semblables aux HÉROS, si ce n'est que leurs rapports avec les humains sont un peu différent, sans doute à cause de l'intolérance générale dont les frères créatures de **Dieu** font preuve souvent par peur et méconnaissance d'ailleurs. Intolérance ? Oui, légèrement, au cas où vous sortez de votre tanière... *Mais putain, vous étiez ou ces 40 000 dernières années ? Et puis vu que tolérance veut dire souffrir...*

Un MONSTRE ou un SEMI-HUMAIN est une CRÉATURE qui naît du phantasme de son divin géniteur. Ses Pouvoirs sont grands et variés et quasiment indépendants de sa forme. Tous ont une intelligence au moins égale à celle de l'humain. Des Pjs peuvent jouer un MONSTRE ou un SEMI-HUMAIN (*Je sais, vous en rêviez...*) du moment que celui-ci peut parler et agir plus ou moins parmi les autres Pjs. Ils le créeront comme un MONSTRE ou un SEMI-HUMAIN Adulte. Notez que ses Caractéristiques, ses Talents et Pouvoirs seront semblables au PJ HÉROS ; 15/ 15/ 3. Oui, 3 Pouvoirs mais avec une limitation, cadeau... Vu que ya 15 en Talent...

Si le Géniteur est un dieu, la progéniture MONSTRE ou SEMI-HUMAIN peut avoir sa faveur et se retrouver avec un des Pouvoirs privilégiés qu'il n'était pas sensé avoir.

Les Caractéristiques augmenteront avec le temps. Le temps correspond au temps passé à servir son Géniteur et à lui apporter des bonnes nouvelles. Il y a quatre Ages ou Rangs de MONSTRE et de SEMI-HUMAIN.

Quand un MONSTRE ou un SEMI-HUMAIN acquiert au minimum 2 Pouvoirs supplémentaires avec un minimum de 3 Pouvoirs en tout, il devient Adulte. À 5, après en avoir gagné au moins deux autres, il devient Mature, à 8 mais après 3 gains de Pouvoirs supplémentaires au moins, il devient Mythique.

Quand il devient Adulte, il doit alors gagner 3 points de Caractéristiques pour re-avoir des Pouvoirs, et 3 de Plus en devenant Mature, et quatre pour devenir Mythique. Ces points de Caractéristiques pourront être gagnés comme récompense auprès du Géniteur, tout comme il aura précédemment gagné ses galons et aura reçu des Pouvoirs, ben là c'est des points de Caractéristique. Notez que seul le MONSTRE ou un SEMI-HUMAIN peuvent gagner des points de Caractéristiques. Pas les HÉROS. C'est dègue ? Oui, mais c'est comme ça, *ya pud'justice-ma-bonne-dame*. Autre chose, les MONSTRES et seulement eux, divisent par deux les dommages. *Et C'est pas révoltant ça ?* Mythiques, ils divisent par trois !!!

Les Jeunes sont appelés aussi nouveau né, larve, premier jet.

Caractéristiques : 12 ou 13 points

Talents : 4 ou 5 points

Pouvoirs : 1 ou 2 Pouvoirs

Les Adultes, sont appelés simplement de leur nom

Caractéristiques : 15 ou 16 points

Talents : entre 6 et 8 points

Pouvoirs : entre 3 et 4

Les Matures, sont appelés par leur nom mais aussi avec des adjectifs comme Grand, Beau...

Caractéristiques : entre 17 et 19 points

Talents : entre 9 et 11 points

Pouvoirs : entre 5 et 7 Pouvoirs

Les Mythiques, sont appelés par leur nom surtout avec des superlatifs, ou des patronymes.

Caractéristiques : Entre 20 et 23 points

Talents : entre 12 et 16 points

Pouvoirs : entre 8 et 10

I - MONSTRES

Ceux noté d'une* sont des MONSTRES-ANIMAUX, un PJ ne peut donc choisir cette forme de MONSTRE comme personnage. Ils sont intelligent, comme des animaux, donc sans doute plus que vous

ANIMAL GÉANT *: Un animal énorme, bien au-delà des gros spécimens, en général ses Pouvoirs découlent de l'animal d'origine, mais parfois non, disons qu'ils apparaissent extraordinaire lorsqu'il devient Mythique. Plus il est vieux plus il est gros. Taille X1,5 Jeune, X2 Adulte, X3 Mature et 4 ou 5 comme on le souhaite lorsqu'il est Mythique. Notez que les insectes géants et trucs similaires ont pour commencer au moins la taille globale d'un gros chien... *Fun quand même les gars !..*

BASILIC* : Lézard, parfois à tête de coq avec huit pattes au corps brillant, chatoyant au fur et à mesure de sa puissance. Il à la une longue queue préhensile. Son cri tue, son regard paralyse et son venin mortel est diffusé sur des petits piques extrêmement fines partout sur son corps, les petites épines infligent 1 de dégâts à celui qui le touche. C'est un MONSTRE-ANIMAL.

Pouvoirs : Son **A**¹²³ Paralysie **A**¹³⁵ Queue **D**¹¹³ Poison **D**¹⁶¹ Epines Immunité au Feu **D**²¹³ Ailes ^{spé}
Immunité au Froid **D**²¹⁴ Marche sur l'eau **HC**³⁴ Immunité aux Maladies et Poison **D**²¹²

CERBÈRE* : Ce chien géant est d'abord un chien des enfers à une tête, Adulte, il a sérieusement grossit et il a deux têtes, Mature il a non seulement doublé de volume mais il a trois têtes avant de redoubler de taille de cracher du feu en étant Mythique. Chaque tête a un Pouvoir Feu, Acide et Poison et il peut attaquer deux fois au CaC.

Pouvoirs : Acide **D**¹⁶⁵ Grandes Dents **D**¹¹³ Petites Griffes **D**¹¹³ Bond **D**³³³ Obscurité **D**²⁶² Feu **D**¹²¹
Poison **D**¹⁶¹ Immunité au Feu **D**²¹³ Immunité au Froid **D**²¹⁴ Immunité aux Maladies et Poison **D**²¹²
Régénération **D**²²⁶ Procréation OLYMPE⁶² Vitesse **D**³³⁴ Mystère d'ÉLEUSIS HERMÈS¹⁵ Hyper Odorat **D**²³⁴

CHIMÈRE : Un corps antérieur de lion, le corps parfois postérieur est de serpent, sa queue l'est toujours. 1 tête en plus par age après être un adulte, une de lion, l'autre de chèvre puis la dernière de reptile, elle crache du feu utilise d'autres Pouvoirs visuels et dévore les humains, elle peut se transformer en humain pour les piéger. Mythique, elle peut attaquer deux fois au CaC et fait la taille d'un très gros buffle.

Pouvoirs : Feu **D**¹²¹ Grandes Dents **D**¹¹³ Grandes Griffes **D**¹¹³ Transformation Humaine^{Spé} Bond **D**³³³
Obscurité **D**²⁶² Immunité au Feu **D**²¹³ Anaérobiose **D**²¹⁶ Immunité au Froid **D**²¹⁴ Polymorphe **D**²⁶⁶
Immunité aux Maladies et Poison **D**²¹² Régénération **D**²²⁶ Ailes ^{spé} Procréation OLYMPE⁶² Poison **D**¹⁶¹



CYCLOPE : Un corps d'homme avec une grosse tête, mais pas démesurée et un seul œil sur sa face. Ils font 2m50 (Fo :4), 3m50, 4m50 (Fo :5) et 6m (Fo :6) Augmentent leur force avec les ages. Ils ont donc une force extraordinaire sont habiles et vivent en communauté organisé. Des Pouvoirs visuels interviennent à la maturité. Comme cracher des flammes, Bras supplémentaire (+1 attaque par tour par paire supplémentaire), Lance Foudre, Talent Scientifique magiques, augmentation temporaire de la force, Armes et Armures d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ,

Pouvoirs : Talent Scientifique **D**³⁴³ Talent Combat **D**³⁴⁶ Bras Supplémentaire **D**¹¹³ Auspices OLYMPE⁵² Lance Foudre ΖΕΥΣ¹¹ Augmentation Temporaire Force **D**²⁴¹ Table d'ΗΕΡΗΑΪΣΤΟΣ^{11=>16} Feu **D**¹²¹ Divination OLYMPE⁵³ Procréation OLYMPE⁶²

ΓΕΑΝΤ : Homme à l'immense stature, il n'en est pas moins un ΜΟΝΣΤΡΕ. Ils font au minimum 2m50 (Fo :4), 4m50 (Fo :5) et 6m (Fo :6). Ils ont donc une Force extraordinaire sont habiles et vivent en communauté organisé. Ils ont beaucoup de Pouvoir de protection qu'ils développent tout au long de leur longue vie.

Pouvoirs : Talent **D**^{34x} Armure Invisible **D**²¹¹ Immunité au Feu **D**²¹³ Immunité au Froid **D**²¹⁴ Anaérobiose **D**³⁶⁴ Immunité aux Maladies et Poisons **D**²¹² Volonté Supranormale **D**²²¹ Invisibilité **D**²⁶¹ Auspices OLYMPE⁵² Régénération **D**²²⁶ Augmentation Temporaire Force **D**²⁴¹ Procréation OLYMPE⁶²

GORGONE : Femmes à la haute stature, regard pétrifiant, cheveux animés et préhensiles ou rempli de serpent, qui peuvent se déployer jusqu'à 3m pour mordre et tuer par le poison virulent. Elles peuvent avoir aussi un corps de serpent dès qu'elles deviennent adulte. Elles ont de grandes dents acérées, parfois des ailes dorées, d'aigle, de chauve-souris ou autre, des griffes de couleur cuivre ou acier, des défenses de sangliers, habiles guerrières et sorcières redoutables. Mythiques, elles se nomment ΜΕΔΟΥΣΕ et pour le devenir, sa Force devra être de 4. Elle pourra dès lors pétrifier ses victimes.

Pouvoirs : Talent **D**^{34x} Paralysie **D**¹³⁵ Ailes spé Grandes Dents **D**¹¹³ Polymorphe **D**²⁶⁶ Bond **D**³³³ Tentacules **D**¹¹³ Bouche-Serpents **D**¹¹³ Poison **D**¹⁶¹ Griffes **D**¹¹³ Invisibilité **D**²⁶¹ Volonté Supranormale **D**²²¹ Anaérobiose **D**²¹⁶ Armure Invisible **D**²¹¹ Immunité au Feu **D**²¹³ Immunité au Froid **D**²¹⁴ Régénération **D**²²⁶ Immunité aux Maladies et Poisons **D**²¹² Auspices OLYMPE⁵² Divination OLYMPE⁵³ Rebond **D**²⁵⁵ Télépathie OLYMPE⁵¹ Détection du Danger **D**³¹⁵ Malédiction OLYMPE⁶³ Lire les Pensées **D**³²⁴ Psychométrie **A**³¹² Chair en Pierre **A**^{spé} Queue Préhensile **D**¹¹³ Procréation OLYMPE⁶²



GRIFTON *: Tête, ailes et serres d'aigle et corps de lion, c'est un MONSTRE-ANIMAL de combat très prisé comme monture. Il est grand comme un grand cheval.

Pouvoirs : Talent Physique (Vol/ Esquive) \mathcal{D}^{341} Grandes Dents (Bec) \mathcal{D}^{113} Vitesse \mathcal{D}^{334}

Pattes (Grandes Griffes) \mathcal{D}^{113} Pattes (Ergots) \mathcal{D}^{113} Attaque multiple \mathcal{A}^{113} Bond \mathcal{D}^{333}

HARPIES : Buste et tête de femmes, ailes de vautour, serres acérées, dévorent tout ce qui se mange et laissent des fientes acides corrosives. Elles ont de petites dents pointues, sont insatiables et prennent de la résistance en vieillissant. Elles chassent en groupe organisé et détruisent les récoltes. Elles font entre 1m et 2m50 pour les plus vieilles.

Pouvoirs : Talent Physique (Vol/ Esquive) \mathcal{D}^{341} Bond \mathcal{D}^{333} Vitesse \mathcal{D}^{334} Grandes Griffes \mathcal{D}^{113}

Petites Dents \mathcal{D}^{113} Acide \mathcal{D}^{165} Gourmandise $\mathcal{D}^{\text{spé}}$ Armure Invisible \mathcal{D}^{211} Procréation OLYMPE \mathcal{E}^{62}

HYDRÉ *: Un corps de très gros chien ou de gros lézard, à 3 puis 5, puis 7 puis 9 têtes de serpent suivant leur 4 âges différents. Une des têtes est immortelle et indestructible, elle est partiellement faite d'or, l'HYDRÉ se régénère au fur et à mesure, les têtes repoussent jusqu'à x100 temporairement, les têtes coupées repoussent par deux le temps du combat pour redevenir jusqu'à la normale 2 heures après. L'HYDRÉ, exhale un brouillard empoisonné et radical, même durant son sommeil. Mythique elles ont la taille d'un très gros buffle et je ne parle pas des têtes...

Pouvoirs : Régénération \mathcal{D}^{226} ~~BAAL~~^{spé} Dents \mathcal{D}^{113} Immunité aux Maladies et Poisons \mathcal{D}^{212} Immunité aux

Acides et Bases \mathcal{D}^{216} Poison \mathcal{D}^{161} Acide \mathcal{D}^{165} Brouillard Empoisonné^{spé} Conversion \mathcal{D}^{256} Acide \mathcal{D}^{126}

Grandes Griffes \mathcal{D}^{113} Queue Préhensile \mathcal{D}^{113} Procréation OLYMPE \mathcal{E}^{62} Illusions^{spé}

HIPPOCAMPE *: Partie antérieure de cheval et corps d'anguille géante. L'HIPPOCAMPE est le cheval de mer qui tire le char marin de NEPTUNE. C'est un MONSTRE-ANIMAL de combat très prisé comme monture. Il est amphibien.

Pouvoirs : Grandes Griffes \mathcal{D}^{113} Talent Physique (Nage/ Esquive) \mathcal{D}^{341} Vitesse \mathcal{D}^{334}

Grandes Dents \mathcal{D}^{113} Immunité au Froid \mathcal{D}^{214} Queue Préhensile \mathcal{D}^{113} Bond \mathcal{D}^{333} Caméléon $\mathcal{D}^{\text{ancien}262}$

LICORNE *: Cheval avec une corne et une barbiche de bouc. Sa corne guérit toutes les maladies, les poisons et rend pure l'eau donc désinfecte, c'est un MONSTRE-ANIMAL de combat très prisé comme monture.

Pouvoirs : Grande Corne \mathcal{D}^{113} Talent Physique (Course/ Esquive) \mathcal{D}^{341} Vitesse \mathcal{D}^{334}

Père spirituel d'ESCULAPE APOLLON¹² Pattes (Sabots) \mathcal{D}^{113} Bénédiction OLYMPE \mathcal{E}^{64}

Détection du mal \mathcal{A}^{311} Détection du Danger \mathcal{D}^{315} Bond \mathcal{D}^{333} Immunité au Froid \mathcal{D}^{214}

Immunité aux Maladies et Poisons \mathcal{D}^{212}



MANTICORE : Corps de lion rougeâtre ou feu, Grandes ailes de chauve-souris ou d'aigle, figure d'humain et queue de scorpion au poison puissant dont elle peut lancer les dards paralysant, deux grandes cornes. Des dents acérées, Elle vole, mange les humains. Au commencement c'est un lion à figure d'humain, puis il prend une queue de scorpion puis des ailes lorsqu'elle devient mature elle doit prendre le Pouvoir Ailes et enfin en devenant Mythique, elle grossit à devenir aussi gros qu'un buffle. Lorsqu'elle mord, griffe ou frappe de sa queue, elle empoisonne, paralyse, rend malade, contrôle ou tue.
Pouvoirs : Talent Ruse, Physique, CaC **D**^{34x} Paralyse **D**¹³⁵ Grandes Dents **D**¹¹³ Poison **D**¹⁶¹ Ailes^{spé} Acide **D**¹⁶⁵ Grandes Griffes **D**¹¹³ Invisibilité **D**²⁶¹ Volonté Supranormale **D**²²¹ Anaérobiose **D**²¹⁶ Armure Invisible **D**²¹¹ Immunité au Feu **D**²¹³ Immunité au Froid **D**²¹⁴ Régénération **D**²²⁶ Lancer Dard^{spé} Immunité aux Maladies et Poisons **D**²¹² Détection du Danger **D**³¹⁵ Charme **D**¹³¹ Grandes Cornes **D**¹¹³ Queue Pointue **D**¹¹³ Maladie **D**¹⁶² Bond **D**³³³ Procréation OLYMPE⁶²

PÉGASE *: Cheval ailé, volant donc... Voilà, voila, c'est bien... C'est un MONSTRE-ANIMAL de combat très prisé comme monture.

Pouvoirs : Talent Physique (Vol/ Esquive) **D**³⁴¹ Vitesse **D**³³⁴ Bond **D**³³³ Esquive Acrobatique **A**¹¹⁵ Pattes (Sabots)**D**¹¹³ Immunité au Froid **D**²¹⁴

PHÉNIX : Oiseau géant de la même taille que les ROKH, il sont rouge, bleu et or et ont le Pouvoir de renaissance sous leur propre chaleur incendiaire. Il aussi peut aller au royaume des morts pour y chasser et détruire une âme ennemie. Il peut se transformer en humain et régner sur eux grâce à ses Pouvoirs.

Pouvoirs : Talent **D**^{34x} Pattes (Ergots) **D**¹¹³ Vitesse **D**³³⁴ Bond **D**³³³ Immunité au Froid **D**²¹⁴ Charme **D**¹³¹ Esquive Acrobatique **A**¹¹⁵ Immunité au Feu **D**²¹³ Régénération **D**²²⁶ Transformation Humaine ^{Spé} Immunité aux Maladies et Poisons **D**²¹² Détection du Danger **D**³¹⁵ Résurrection ^{Spé} Anaérobiose **D**²¹⁶ Mystère d'ELEUSIS HERMÈS¹⁵ Régénération **D**²²⁶ Polymorphe **D**²⁶⁶ Divination OLYMPE⁵³ Charme **D**¹³¹ Détection du Danger **D**³¹⁵ Auspices OLYMPE⁵² Télépathie OLYMPE⁵¹ Volonté Supranormale **D**²²¹ Brillant PHÉBUS APOLLON¹⁴ Procréation OLYMPE⁶² Feu **D**¹²¹ Peau Enflammée **D**²⁵¹



ROKH *: Aigle géant dont vous avez toutes les Caractéristiques grâce à ZÉUS, c'est un MONSTRE-ANIMAL de combat très prisé comme monture.

Pouvoirs : Toucher Electrique ^{Spé} Grandes Dents (Bec) **D**¹¹³ Pattes (Ergots) **D**¹¹³ Vitesse **D**³³⁴

SPHINX : Buste d'humain avec un corps de lion ailé, petites dents voraces, Il grandit et devient de plus en plus destructeur et violent en grandissant. Il commence par être un chat assez grand qui parle et interroge, puis devient un humain au corps de panthère, puis un humain au corps de lion pour finir avec des ailes. Il utilise le Pouvoir Figure du SPHINX qui consiste à poser une énigme. Au fur et à mesure du temps, il peut cracher du feu, défertiliser le sol. Il peut se transformer en humain et régner sur eux, grâce à ses immenses Pouvoirs. Les femelles sont appelées Sphynges.

Pouvoirs : Figure du SPHINX OLYMPÉ⁵⁶ Talent **D**^{34x} Bond **D**³³³ Immunité aux Maladies et Poisons **D**²¹² Grandes Dents **D**¹¹³ Ailes ^{spé} Feu **D**¹²¹ Grandes Griffes **D**¹¹³ Transformation Humaine ^{Spé} Régénération **D**²²⁶ Polymorphe **D**²⁶⁶ Auspices OLYMPÉ⁵² Divination OLYMPÉ⁵³ Télépathie OLYMPÉ⁵¹ Télékinésie **D**¹²⁵ Volonté Supranormale **D**²²¹ Trône d'HÉCATÉ HERMÈS¹⁴ Anaérobiose **D**²¹⁶ Détection du Danger **D**³¹⁵ Immunité au Feu **D**²¹³ Immunité au Froid **D**²¹⁴ Malédictions OLYMPÉ⁶³ Envoûtement OLYMPÉ⁶⁵ Procréation OLYMPÉ⁶² Charme **D**¹³¹



J - SEMI-HUMAÏNS

Un SEMI-HUMAÏN est une CRÉATURE qui est un mélange de la part humaine et de la part animale. Elle naît de l'impossibilité qu'a le Géniteur de choisir la nature de sa progéniture. Ceux noté d'une* sont des SEMI-HUMAÏNS ou la part animale est trop grande pour être jouer, un PJ ne peut donc choisir cette forme de SEMI-HUMAÏNS comme personnage. Faites que les Caractéristiques, comme les Pouvoirs et les Talents, soient aussi en rapport avec l'apparence de la CRÉATURE. *Cohésion les gars, cohésion.*
Pas de MINOTAURE avec 1 e Force et 4 en apparence. *Haha !*

BUCENTAURE : Un corps de Taureau et un buste d'humain avec des bras en plus accompagné de ses cornes frontales majestueuses. Il vit généralement seul mais il peut développer tout un tas de compétences.

Pouvoirs : Ceux d'un HÉROS d'un dieux au choix mais plus JUPITER, POSÉIDON ou HÉPHAÏSTOS
Il a des sabots et des Cornes grandes ou très grandes au choix.

CENTAURE : Un corps de cheval et un buste d'humain avec des bras en plus. Vit en communauté complexe. Peut développer toutes sortes de compétences.

Pouvoirs : Ceux d'un HÉROS d'un dieux au choix mais plus JUPITER, POSÉIDON ou HÉPHAÏSTOS
Il a des sabots.

DRYADE : Une DRYADE est un humain qui dépend et protège un arbre et en tire une puissance magique. Comme parler aux plantes, commander aux plantes, si son arbre meurt elle meurt, le contraire n'est pas vrai pour autant. Son apparence se rapproche au fur et à mesure de son Pouvoir, de l'arbre, sa peau se colore et même se multicolore, elle commence par avoir de petites aspérités puis des bourgeons.

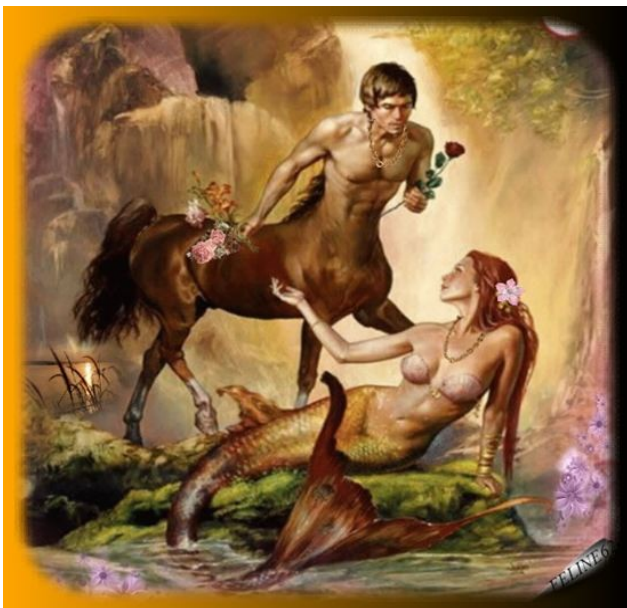
Pouvoirs : Talent D^{34x} Parler avec les plantes **HC**¹¹ Contrôle des plantes **HC**¹²
Métamorphose en végétal **HC**¹³ Procréation OLYMPE⁶²

MINOTAURE* : Un corps d'humain et une tête de taureau, souvent il n'a que le torse et les bras d'humain. C'est un guerrier formidable qui en prenant de l'âge grandit et forçit. Sa rage et sa colère ainsi que sa violence sont aussi légendaires. Sa soif de sang ne s'éteint que dans la mort de ses ennemis et dans l'alcool évidemment.

Pouvoirs : Talent Combat D^{346} Grandes Cornes D^{113} Augmentation Temporaire Force D^{241}

Bras Armé d'HÉPHAÏSTOS¹¹ Armure Invisible **A/D**²¹¹ Assommer **A**¹¹⁶ Régénération D^{226}

Volonté Supranormale D^{221} Immunité aux Maladies et Poisons D^{212} Bond D^{333} Pattes (Sabots) D^{113}



HOMME-OISEAU : Humains sauvages avec des ailes d'oiseau à la place des bras, des mains au premier tiers de l'aile et des serres à la place des pieds. Capture généralement une proie l'élève dans les airs et la lâche pour la tuer.

Pouvoirs : Petites Griffes **D**¹¹³ Talent Physique (Vol/ Esquive) **D**³⁴¹ Auspices OLYMPE⁵² Bond **D**³³³ Augmentation Temporaire Perception **D**²⁴⁶ Parler aux Oiseaux **HC**²⁴

HOMME-SERPENT : Corps de serpent et buste d'humain, ils sont compétent, vivent en vaste communauté. Peuvent développer de nombreuses compétences.

Pouvoirs : Ceux d'un HÉROS d'un dieux au choix mais plus JUPITER, POSÉIDON, HÉPHAÏSTOS ou HERMÈS. Transformation Humaine **Spé** Queue Préhensile **D**¹¹³

NYMPHE : Semblable aux DRYADES, elles sont les protectrices d'une zone donnée, comme un torrent, un lac, une rivière, une mer, un ruisseau, une grotte, un bocage, une vallée etc. Elles parlent et manipulent les éléments sur place. Elles sont folles de musique et d'amour. La ΝΑΪΑΔΕ est le nom d'une NYMPHE d'eau.

Pouvoirs : Talent **D**^{34x} Parler **HC** Contrôles **HC** Métamorphoses **HC** Procréation OLYMPE⁶²

SATYRE et FAUNE : Un corps d'humain, parfois affublé de pattes de boucs avec des poils, parfois de petites cornes sur la tête sortent, des oreilles pointues et poilues, parfois les membres antérieurs sont aussi poilus et griffus, parfois de petites dents pointues, parfois une queue de chat préhensile ou de cheval, indolents, joueurs de musique chanteurs et danseurs, pervers à leurs heures, ils servent ΒΑCCHUS, APOLLON et VÉNUΣ souvent en vieillissant, ils gagnent en sagesse et Pouvoirs.

Pouvoirs : Ceux d'un HÉROS d'un dieux au choix mais plus APOLLON ou APHRODITE

Queue Préhensile **D**¹¹³ Petites Dents **D**¹¹³ Pattes (Sabots) **D**¹¹³ Griffes **D**¹¹³

SIRÈNE : Humain au corps inférieur de poisson ou de dauphin suivant la région. Petites dents pointues, Hypnotise par ses chant et dévore les malheureux, Elle vit en communauté complexe. En prenant de l'âge elle devient redoutable de puissance. Elle est amphibienne.

Pouvoirs : Talent **D**^{34x} Conque des TRITONS POSÉIDON¹³ Habitant des Abysses POSÉIDON¹² Parler avec l'Elément Eau POSÉIDON¹⁴ Contrôle de l'Eau POSÉIDON¹⁵ Télépathie OLYMPE⁸¹ Malédiction OLYMPE⁶³ Envoûtement OLYMPE⁶⁵ Auspices OLYMPE⁵² Immunité au Froid **D**²¹⁴ Volonté Supranormale **D**²²¹ Petites Dents **D**¹¹³ Petites Griffes **D**¹¹³ Transformation Humaine **Spé** Charme **D**¹³¹ Immunité aux Maladies et Poisons **D**²¹² Procréation OLYMPE⁶²

TRITON : Vague humanoïde entre le serpent marin ou l'anguille suivant l'espèce. Habile et compétent, vivant en communautés complexes. Il peut acquérir de nombreuses compétences en vieillissant. Il est amphibien.

Pouvoirs : Ceux d'un HÉROS de POSÉIDON. Transformation Humaine **Spé** Queue Préhensile **D**¹¹³



K - Pouvoirs spécifiques et spécificités des MONSTRES et des SEMI-HUMAINS

Ailes : Des ailes appropriées poussent et permettent à la CRÉATURE de voler et donc de développer ce Talent à +0

Armure Invisible ~~AD~~²¹¹ : C'est l'équivalent aux protections des ~~ANGES~~ et des ~~DEMONS~~ mais en invisible et en permanente mais sans la majoration de permanence.

Attaques Naturelles : Les Griffes, Serres, Ergots, Dents, Sabots, Queues, Langues, Cornes, Becs... servent avec le corps à corps lors de conflit. Les dégâts sont ceux indiqués pour leurs équivalents ~~DEMONIAQUE~~ sans le bonus de permanence.

Bras Supplémentaires : équivalent à ~~D~~¹¹³ A chaque paire de bras supplémentaire la CRÉATURE a une attaque en plus par tour.

Brouillard : (Fo) Epais brouillard qui met (7-Fo)heures à se développer sur (1+Niveau)x 10metres et sur Fo m de haut. Ce brouillard devient empoisonné à +3 et si quelqu'un respire, il doit faire un jet de (Fo-Fo) en opposition avec la CRÉATURE pour ne pas perdre le RU restant. Jet réitérable à chaque bouffée absorbée. Le brouillard ne peut s'épanouir dans un endroit venteux. La vue est réduite et les sons sont relativement étouffés, 2 colonnes de malus pour tous ceux qui pourraient être affectés. La CRÉATURE qui génère ce brouillard n'est pas affectée évidemment.

Épines : La peau de la CRÉATURE est couverte de très fines épines, très difficilement décelables au premier regard. Elles font 1 de dommage si la personne touche la CRÉATURE sans protection et comme elles sont empoisonnées, la victime doit faire un Jet en opposition avec la CRÉATURE de (Fo-Fo) pour ne pas perdre le RU restant, à chaque toucher.

Illusions : Pouvoir automatique qui permet d'enclencher une illusion. Cette illusion consiste à camoufler la tête principale du monstre pour 2 heures. Pour ce faire, la tête principale et pensante deviendra en apparence comme les autres, si l'une des têtes est coupée, l'illusion provoque son automatique repousse avec deux cous issus du même cou tranché avec à leur bout une tête semblable à la première.

Lancer Dard : 1PP (Pré) La CRÉATURE peut lancer un dard à grande distance, s'il touche il fait des dégâts de 1. La portée est de Fo x10m. Ce Pouvoir est utile s'il est utilisé avec Acide ~~D~~¹⁶⁵, Poison ~~D~~¹⁶¹ ou Maladie ~~D~~¹⁶²

Queue Préhensile : ~~D~~¹¹³ Ici la différence est que la queue est constamment là. Elle sert suivant sa taille de bras, mais peut aussi servir à se déplacer. Elle peut saisir des objets, saisir des hommes, les étreindre mais également, elle peut fouetter violemment ou assommer. Suivant sa taille et sa forme...



Source : www.dragon.fr



Résurrection : 10PP (Fo). La CRÉATURE peut si elle le souhaite faire une combustion spontanée d'elle-même. Assez jolie, elle n'en reste pas moins dangereuse pour l'entourage puisqu'elle brûlera toute chose inflammable sur $(1+\text{Niveau}) \times 2$ mètres. L'effet de combustion terminé, la CRÉATURE mettra $(7-\text{RU})$ jours à renaître de ses cendres qui ne devront pas être séparées hermétiquement sous peine d'attente de la CRÉATURE... Attente qui peut être plus ou moins longue, vous pensez bien.

L'intérêt du Pouvoir ? recommencer avec un corps différent, neuf celui là et de la forme que la CRÉATURE le souhaite. Notons que cela « nettoie » toutes malédictions ou autres Pouvoirs sur la CRÉATURE. Elle est considérée comme morte, âme disparue. La CRÉATURE peut renaître ou elle le souhaite sur terre ou en OLYMPE avec les mêmes Caractéristiques, Talents et Pouvoirs qu'avant sa mort. Avec Résurrection à +3 La CRÉATURE sera indétectable pendant la première année avec quelque Pouvoir que se soit.

Talent Nage : Ce Talent permet à son possesseur de nager dans les liquides.

Informations : La vitesse de déplacement se calcule très différemment. Un homme progresse en nage sur une très courte distance à 2m/s soit 7km/h et sur une longue distance à 1m/s. En pointe, une anguille va à 12km/h, un requin Mako progresse lui à 100km/h soit 30m/s, une baleine à 45km/h, un croco file sous l'eau à 30km/h... mais plus habituellement à 5km/h. Les CRÉATURES POSÉIDONIENNES sont assez proches des crocodiles, dans leurs déplacements.

Talent Vol : Ce Talent permet à son possesseur de voler dans les airs.

Avec Vol	+0, il vole à Fo x 5 m/ sec de croisière et Fo x 10 en piqué.
Avec Vol	+0, il vole 1 journée de Fo x 2h
Avec Vol	+1, il vole à Fo+1 x 5 m/ sec de croisière et Fo+1 x 10 en piqué.
Avec Vol	+1, il vole 1 journée de Fo+1 x 2h
Avec Vol	+2, il vole à Fo+2 x 5 m/ sec de croisière et Fo+2 x 10 en piqué.
Avec Vol	+2, il vole 1 journée de Fo+2 x 2h
Avec Vol	+3, il vole à Fo+3 x 5 m/ sec de croisière et Fo+3 x 10 en piqué.
Avec Vol	+3, il vole 1 journée de Fo+3 x 2h

Toucher Electrique : Coût 1PP (Fo-Fo) + RU dégâts. La CRÉATURE charge son toucher d'une charge électrique importante. La victime sera projetée à RU mètres - Fo de la victime, si elle est touchée et n'a pas résisté.

Transformation Humaine : 5PP (Vo-Pe)

Niveau	Durée de la transformation humaine	Durée de la transformation en humain
+0	$(7-\text{RU}) \times 5$ minutes	1 heure
+1	$(7-\text{RU}) \times 5$ minutes	RU heures
+2	$(7-\text{RU})$ minutes	1 jours
+3	$(7-\text{RU})$ secondes	RU jours

Les Pouvoirs et les Talents utilisables en forme humaine, par la CRÉATURE, sont limités par le Niveau de la transformation, qu'ils ne peuvent excéder.



L - Limitations et défauts des MONSTRES et des SEMI-HUMAINS.

La CRÉATURE n'a pas que des qualités... Elle a aussi quelques dérangements notoires.

- 1- **Besoin** : La CRÉATURE a réellement besoin de quelque chose, Si elle ne l'a pas, elle sera obnubilée jusqu'à avoir sa dose. -1 colonne à toutes les actions par 24h d'abstinence, jusqu'à un maximum de -3 colonnes, ensuite elle fait ce qu'elle doit faire pour l'avoir le plus rapidement possible, sous l'emprise de la frénésie.

Sang : 1 litre de sang chaud par jour.

Domination : Doit faire sérieusement mal une fois par jour pendant au moins 10min. Tendance tyranique

Jeunesse : Doit abuser sexuellement ou tuer un enfant.

Sexe : 1 rapport sexuel par jour et comportement allant dans ce sens.

Violence : Doit combattre une fois par jour et à tendance à chercher qu'à se défendre...

Douleur : Doit avoir sérieusement mal une fois par jour pendant au moins 5min.

- 2- **Phobie** : La CRÉATURE a une peur incroyable qui la force toujours à fuir en la présence de certaines circonstances. Si elle ne peut fuir, elle agit avec 2 colonnes de malus.

Humain : Oui, je sais, ils sont laids et cruels et à ce qu'il paraît, ils nous mangent...

Enfants : Peur des progénitures, d'où qu'elles viennent, elles sont voraces elles aussi...

Des dieux : Peur des dieux de l'OLYMPÉ. Embêtant pour progresser.

Armes à distance : fronde, arc, lance etc. *Fuyons, ils vont nous chasser avec !*

Monstres : Toutes les créatures non-humaines veulent notre mort, fuyons !

Événements naturels marquant : L'orage, l'arc en ciel, le tonnerre, le bruit d'un torrent, le vent dans les feuilles, un volcan, un séisme, le déracinement d'un arbre, le feu naturel etc.

- 3- **Intolérance** : La CRÉATURE ne supporte pas qu'on puisse ne pas être comme elle et sera continuellement sur la défensive voir carrément agressif en présence d'autres que ses semblables.

- 4- **Malédiction divine** : Un dieu hait la CRÉATURE et va lui pourrir sa life de petite rouleur, notons que ça peut être son propre géniteur... Ça c'est déjà-vu et pas qu'une fois.

- 5- **Fils de...** : Je suis le Fils de... Et par conséquent, je suis imbuvable, con, relou et même voire pire.

Fils de *JUPITER* : Colérique, exigeant, impérieux, violent et en plus le HÉROS est Mégalomane **D**⁶³³

Fils d'*HERMÈS* : Humiliant, impatient, rabaissant, méprisant et par dessus tout, Paranoïaque **D**⁶³¹

Fils d'*APOLLON* : Vindictif, hautain, prétentieux, égocentrique, passéiste il a Besoin de Jeunesse **D**⁶⁵⁵

Fils d'*APHRODITE* : Capricieux, vindictif, prétentieux, égocentrique, il a Besoin de Douleur **D**⁶⁵³

Fils d'*HÉPHAÏSTOS* : Colérique, violent, rancunier, borné il est en plus Pyromane **D**⁶³²,

Fils de *POSÉIDON* : Colérique, violent, intransigeant, tyranique, ce HÉROS a Besoin de Tuer **A**⁶⁶⁶

- 6- **Besoin de Tuer** : Le dernier souffle, l'expiration, l'agonie, le dernier battement du cœur, le regard qui devient vitreux en perdant son âme... Oui, parlez-moi de poésie.

MONSTRES et SEMI-HUMAINS, ce sont là les CRÉATURES de l'OLYMPÉ et des environs de l'OLYMPÉ. Toutes ces CRÉATURES sont dépendantes des dieux. Elles ont eues dans leurs rangs des **DEMONS** qui ont prit leurs apparences et sont bien amusés. À leurs dépens évidemment. Discréditant les OLYMPIENS et leur culte, les pourchassant et les exterminant. Sans compter les **Anges**, toujours prêts à rendre service et à se défendre face à une créature inconnue et qui n'a absolument rien fait...