



TÉLØS

LES TRAVAUX D'OURANOS





TELOS est un jeu
de rôle semi-coopératif
pour 4 à 6 joueurs.

Incarnez un demi-dieu
hellénique et gravissez
l'Olympe en affrontant ses
épreuves.

UNISSEZ-VOUS POUR
SURVIVRE...

mais seul l'un d'entre vous
atteindra l'immortalité
divine.





TÉLØS

LES TRAVAUX D'OURANOS

Par Lovinpancake, sur une idée de Ara développée par Kaetor pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.



INTRODUCTION

Ô mortels, prêtez l'oreille !

Du fond des âges monte encore l'écho des exploits et des fautes des Dieux. Lutte contre les Titans, vengeances, malédictions, parricides et passions, les Divinités, ivres d'ambroisie, rient et pleurent au sommet de l'Olympe. Là-haut, les douze Grands trônent dans leurs palais d'or, festoyant éternellement.

En bas, sur la terre aride, les mortels labourent, prient et craignent. Leurs offrandes brûlent sur les autels, leurs voix s'élèvent dans la poussière, espérant apaiser l'humeur changeante des Immortels.

Vous êtes l'entre-deux mondes.

Nés du souffle divin et du sang humain, héros en devenir ou serviteurs maudits, tant que coule dans vos veines l'argent d'ambroisie, la mort vous fuit.

Mais seul le doré nectar divin vous ouvrira les portes du ciel.

« Monte à l'Ouranos Olympien et supplie Zeus, si jamais tu as touché son cœur par tes paroles ou par tes actions. »

— Homère, Iliade, I, 420-421

TELOS est un jeu de rôle semi-coopératif où les joueurs incarnent des demi-dieux en quête de déification, conté par un meneur de jeu.

Chaque joueur est un enfant né de l'union d'une divinité et d'un mortel, porteur d'un Vœu qu'il souhaite voir exaucé par les dieux de l'Olympe.

Pour y parvenir, ils devront gravir le Mont, affronter ses épreuves, déjouer les intrigues divines et survivre à la jalousie de leurs pairs.

Mais attention : si la route vers l'ambroisie dorée se parcourt à plusieurs, un seul pourra atteindre la véritable immortalité et s'asseoir à la table des Olympiens.

Pour jouer à TELOS, vous aurez besoin de:

- ◊ **2 à 5 amis prêts à tenter l'Ascension.**
- ◊ **12 Osselets traditionnels (astragales à quatre faces).**
Alternativement, vous pouvez utiliser 12 dés à quatre faces (D4).
- ◊ **Une Fiche de Personnage par joueur.**
- ◊ **De quoi écrire.**



LES OSSELETS

astragales (ou astragaloi)

Les osselets occupaient une place à la fois ludique, sociale et symbolique très riche dans la culture grecque antique.

Les astragaloï étaient bien plus que de simples dés : ces petits os de chevilles de mouton ou de chèvre, aux quatre faces inégales, servaient de jeu d'adresse populaire auprès des enfants et des femmes, ainsi que de jeu de hasard lors des banquets. Chaque face portait un nom et une valeur, les rendant symboliquement aptes à désigner les caprices de la chance et du destin.

Outre le jeu, les osselets étaient lancés pour la divination et l'oracle : le résultat du jet était perçu comme un message direct des Dieux.

Ils étaient également un marqueur social, la possession de beaux osselets en métal ou en ivoire étant un signe d'aisance, et leur utilisation était une manière de parier ou d'exprimer le désir lors des symposia (banquets).

SOMMAIRE

LA PREMIÈRE MARCHE

<i>L'Héritage des Dieux</i>	05
<i>Les Réserves d'un Demi-Dieu</i>	12
<i>Le Vœu</i>	13
<i>Le Don de l'Ambroisie Argentée</i>	13
<i>La Prophétie</i>	14
FICHE DE PERSONNAGE	15

LES OSSELETS DU DESTIN

<i>Déterminer le Jet</i>	16
<i>Interpréter les Osselets</i>	18
<i>Types d'Actions et Difficultés</i>	19
<i>Coopération et Destin Partagé</i>	20

L'OLYMPE ET LA DESTINÉE

<i>Les Horloges du Destin</i>	22
<i>Façonner les Menaces de l'Olympe</i>	23
<i>Les Faveurs Divines</i>	24
MÉNAGERIE DE MENACES	25

LE JUGEMENT DE L'OLYMPE

<i>Points de Victoire</i>	28
<i>Le jugement final</i>	29

LA PREMIÈRE MARCHE

Création de personnage

L'HÉRITAGE DES DIEUX

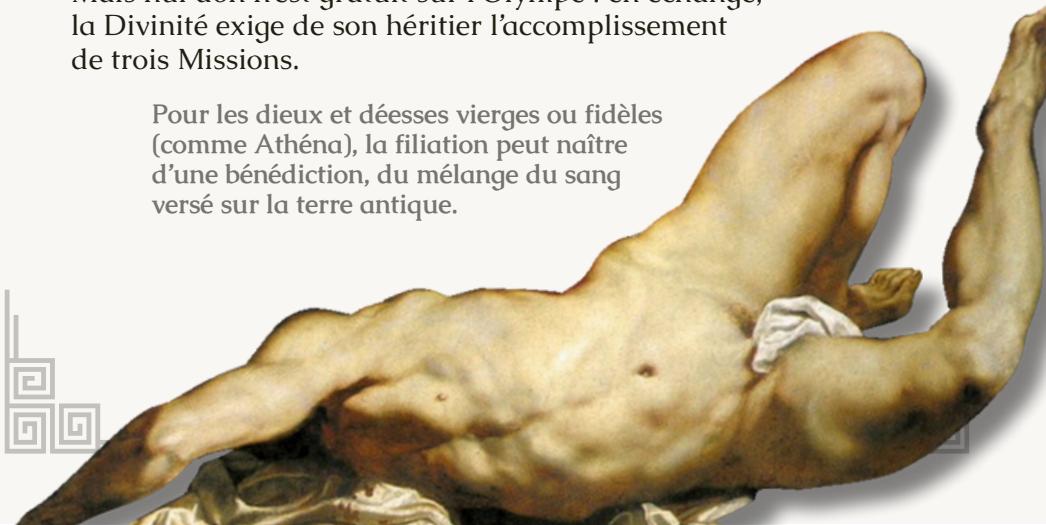
Dans les récits anciens, les demi-dieux occupent cette zone trouble entre le céleste et le terrestre : figures d'exception comme Héraclès, Thésée ou Hippolyte, ils portent en eux la grandeur des dieux et la fragilité des hommes. Héros admirés et maudits tout à la fois, ils incarnent la lutte éternelle entre la destinée divine et la volonté humaine. C'est dans cet esprit que débute votre aventure :

Avant d'entreprendre l'ascension, chaque joueur façonne son demi-dieu, fruit d'une volonté divine.

Les joueurs choisissent tout d'abord leurs Parents Divins parmi les douze Olympiens : chacun accorde à son enfant un Pouvoir sacré, don unique utilisable une seule fois au cours de l'ascension. Plusieurs joueurs peuvent choisir le même parent. Le Conteure peut décider que ces filiations sont secrètes ou non.

Mais nul don n'est gratuit sur l'Olympe : en échange, la Divinité exige de son héritier l'accomplissement de trois Missions.

Pour les dieux et déesses vierges ou fidèles (comme Athéna), la filiation peut naître d'une bénédiction, du mélange du sang versé sur la terre antique.



ZEUS

Le Souverain des Cieux

POUVOIR:

Après avoir lancé vos Osselets, vous pouvez tous les relancer 1 fois mais vous devez conserver ce nouveau jet.

MISSIONS:

- ◊ Réussir un jet opposé contre au moins 5 osselets.
- ◊ Remporter une joute verbale (Test Opposé de Pathos) contre un autre joueur.
- ◊ Réussir un jet opposé contre un Dieu (PNJ).

HÉRA

La Reine du Foyer

POUVOIR:

Vous gagnez +2 osselets à votre prochain jet de Pathos.

MISSIONS:

- ◊ Recevoir le flacon d'Ambroisie Argentée décerné par le Conteau au moins 1 fois.
- ◊ Le groupe résout entièrement une Menace (Horloge) par le seul usage d'actions de Pathos.
- ◊ Réussir un jet de Pathos avec un Coup de Vénus (4).





POSÉIDON

Le Maître des Océans

POUVOIR:

Vous transférez 1 point d'une de vos Réserves à une autre.

MISSIONS:

- ◊ Réussir un jet de Soma avec un Coup de Vénus (4).
- ◊ Porter le coup fatal (dernier Cadran) à une Menace (Horloge) en utilisant la Réserve Soma.
- ◊ Remporter une joute physique (Test Opposé de Soma) contre un autre joueur.

HADÈS

Le Prince des Enfers

POUVOIR:

Vous ignorez la potentielle perte de points de Réserve sur votre prochain jet d'Osselets, quelle que soit la face obtenue.

MISSIONS:

- ◊ Au moins un autre personnage-joueur a été éliminé lors de la partie.
- ◊ Le groupe résout entièrement une Menace (Horloge) par le seul usage d'actions de Thymos.
- ◊ Réussir un jet opposé contre un Dieu (PNJ).





DÉMÉTER

La Déesse de la Moisson



POUVOIR:

Le joueur enlève durablement 1 point de chaque Réserves à la Menace en cours.

MISSIONS:

- ◊ Donner votre flacon d'Ambroisie Argentée à un allié au moins 1 fois.
- ◊ Subir au moins 3 pertes de points de Réserve au cours d'une seule Menace et survivre.
- ◊ Excéder 7 points dans une de vos Réserves.

ATHÉNA

La Sage Stratège



POUVOIR:

Vous baissez la Difficulté de la prochaine action de Recherche à 1 Réussite (au lieu de la difficulté normale).

MISSIONS:

- ◊ Réussir une Recherche de difficulté 3.
- ◊ Réussir une action avec une Réserve qui compte 1 seul point restant.
- ◊ Porter le coup fatal (dernier Cadran) à une Menace (Horloge) en utilisant la Réserve Logos.

APOLLON

Le Couronné des Arts

POUVOIR:

Vous enlevez 3 dés au Conteur (MJ) sur le prochain jet opposé contre une Menace.

MISSIONS:

- ◊ Réussir un jet de Thymos avec un Coup de Vénus (4).
- ◊ Recevoir le flacon d'Ambroisie Argentée décerné par le Conteur au moins 1 fois.
- ◊ Que votre Prophétie (celle que vous avez écrite pour votre voisin) se réalise.

ARTÉMIS

La Chasseresse Sauvage

POUVOIR:

Après votre jet d'Osselets, vous pouvez choisir une autre Réserve que celle utilisée pour prendre les dégâts.

MISSIONS:

- ◊ Réussir un jet de Soma avec un Coup de Vénus (4).
- ◊ Réussir un jet de Thymos avec un Coup de Vénus (4).
- ◊ Le groupe résout entièrement une Menace (Horloge) par le seul usage d'actions de Thymos.



ARÈS

L'Avatar de la Guerre

POUVOIR:

Vous gagnez +2 osselets à votre prochain jet de Soma.

MISSIONS:

- ◊ Porter le coup fatal (dernier Cadran) à une Menace (Horloge) en utilisant la Réserve Soma.
 - ◊ Subir au moins 3 pertes de Réserve au cours d'une seule Menace et survivre.
 - ◊ Réussir un jet de Soma avec un Coup de Vénus (4).
-

APHRODITE

L'Incarnation de la Beauté

POUVOIR:

Après votre jet d'Osselets, vous pouvez transformer un osselet en face "Coup de Vénus" lors d'un jet en coopération.

MISSIONS:

- ◊ Le groupe résout entièrement une Menace (Horloge) par le seul usage d'actions de Pathos.
- ◊ Donner votre flacon d'Ambroisie Argentée à un allié au moins 1 fois.
- ◊ Tous les osselets d'un de vos lancers tombent sur la face Coup de Vénus (4).

HÉPHAÏSTOS

L'Artisan des Flammes

POUVOIR:

Après votre jet d'Osselets, vous pouvez décider que tous vos Osselets tombent sur la face "Crapaud" (2) (échec simple).

MISSIONS:

- ◊ Tous les osselets lancés dans un jet tombent sur la face Chienne (1).
- ◊ Porter le coup fatal (dernier Cadran) à une Menace (Horloge) en utilisant la Réserve Logos.
- ◊ Excéder 7 points dans une de vos Réserves.



HERMÈS

Le Messager des Dieux

POUVOIR:

Après votre jet d'Osselets, vous pouvez décider que tous vos Osselets produisent des faces "Messager" (réussite avec blessure).



MISSIONS:

- ◊ Réussir un jet de Logos avec un Coup de Vénus (4).
- ◊ Remporter une joute verbale (Test Opposé de Pathos) contre un autre joueur.
- ◊ Réussir une action avec une Réserve qui compte 1 seul point restant.

LES RÉSERVES D'UN DEMI-DIEU

Nul ne triomphe des Dieux sans comprendre les forces et les failles qui l'animent : la chair, l'esprit, l'âme et le souffle.

Chaque héros se définit par quatre Réserves.

Elles mesurent ses compétences, mais aussi son souffle de vie : si l'une tombe à zéro et qu'aucune Ambroisie Argentée ne peut le revigorer, le demi-dieu s'éteint et le joueur est éliminé de la partie.

Au commencement de l'ascension, chaque joueur dispose de :

- ◊ 1 point minimum dans chacune des Réserves ;
- ◊ 8 points supplémentaires à répartir librement.

Ces Réserves sont :

- ◊ **Soma (le Corps) :**
endurance, prouesses physiques, santé physique.
- ◊ **Logos (l'Esprit) :**
stratégie, ruse, savoirs et volonté.
- ◊ **Pathos (l'Âme) :**
réputation, éloquence.
- ◊ **Thymos (le Souffle) :**
intuition, magie et destinée.

L'équipement n'a d'importance que si le Conteure le juge pertinent. Les joueurs peuvent donc posséder tout objet cohérent avec leur personnage et le contexte de l'aventure.

LE VŒU

Nul ne s'engage sur le sentier des Dieux sans une raison brûlante au cœur.

Avant de gravir l'Olympe, chaque joueur formule un Vœu : l'objectif ultime de son ascension.

Exemples :

- « Retrouver un être aimé perdu dans les limbes. »,
- « Ramener la paix sur une terre dévastée. »,
- « Trouver la véritable Gloire. »

Il l'inscrit sur un morceau de papier et le conserve avec lui, près de sa fiche de personnage. Les Vœux sont secrets au début de l'ascension.

LE DON DE L'AMBROISIE ARGENTÉE

Sur les tables étincelantes de l'Olympe, les dieux se nourrissent d'ambroisie et de nectar, ces essences lumineuses qui entretiennent leur immortalité. Rares sont les mortels à en avoir goûté, car une seule goutte suffit à défier la mort elle-même.

Pourtant, chaque demi-dieu débute avec un Flacon d'Ambroisie Argentée, présent divin d'un parent qu'ils n'ont pas connu.

Un Flacon d'Ambroisie Argentée rend immédiatement 1 point à chacune des quatre Réserves.

Un demi-dieu ne peut en posséder qu'un seul flacon à la fois. Un joueur peut offrir son flacon à un autre héros dépourvu d'Ambroisie.

LA PROPHÉTIE

Depuis les premiers temples de Delphes jusqu'aux cavernes des sibylles, les dieux ont toujours parlé aux mortels par le voile du mystère.

Ainsi, avant que ne débute l'ascension et après l'introduction des personnages, chaque joueur devient à son tour oracle : il rédige une Prophétie concernant le héros à sa gauche. Cette action doit-être suffisamment spécifique. Les prophéties sont secrètes pour les autres joueurs.

Exemples :

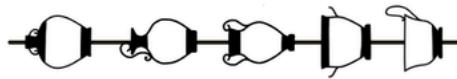
« Tu tenteras de maîtriser la créature à mains nues. »,
« Tu essaieras de séduire une créature. »,
« Tu te sacrifieras pour recevoir une blessure à la place d'un allié. »

Le Conteure récupère toutes les prophéties et en prend connaissance avant le début de la partie.

Si cette action se réalise :

- ◊ Elle réussit automatiquement ;
- ◊ Le héros concerné reçoit aussitôt un flacon d'Ambroisie Argentée.

Menaces
vaincues



Nom

Parent

Pourquoi

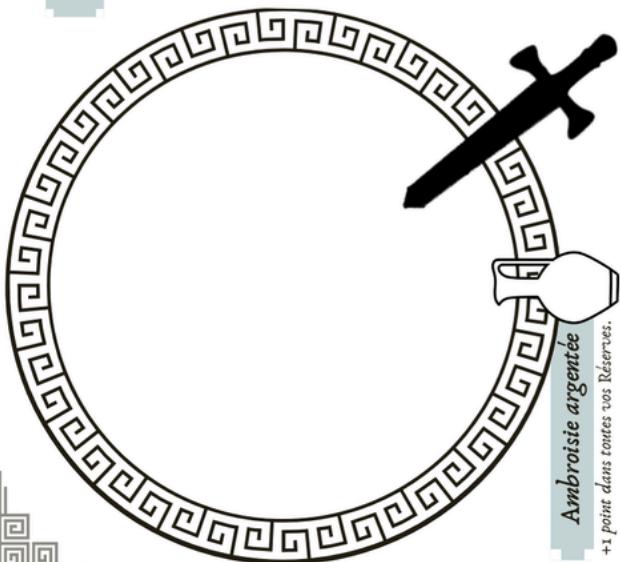
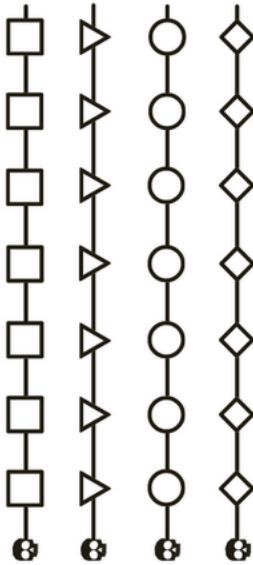
N'utilisable qu'une seule fois pendant l'ascension.

SOMA

LOGOS

PATHOS

THYMOS



MISSIONS

LES OSSELETS DU DESTIN

Résolution d'actions

L'aventure débute, et déjà les cimes de l'Olympe se voilent d'incertitude. Car si les héros avancent guidés par leur courage, la volonté des dieux, elle, demeure changeante.

Lorsque le Conte (MJ) estime qu'une action a une issue incertaine, la réponse appartient alors aux Osselets, instruments du hasard et de la volonté divine.

DÉTERMINER LE JET

Une action se résout en trois étapes :

1. Annonce de l'action

Le joueur annonce l'action de son personnage le plus précisément possible.

Exemples :

« Je tire une flèche en plein dans l'œil du Cyclope ! »,
« Je tente de convaincre la Sirène que je suis charmé. »

2. Choix de la Réserve

Le Conte indique quelle Réserve s'applique à l'action :

- ◊ Soma pour la force ou l'endurance,
- ◊ Logos pour l'intellect ou la stratégie,
- ◊ Pathos pour les interactions sociales,
- ◊ Thymos pour l'intuition ou la magie.

Une même action peut être résolue par différentes Réerves selon l'intention : frapper un monstre avec puissance (Soma) ou avec précision (Logos).

3. Nombre d'Osselets

Le joueur lance un nombre d'Osselets égal aux points restants dans la Réserve choisie.

Exemple:

Les demi-dieux affronte Méduse.

Persée souhaite trouver la faiblesse de la créature en se souvenant de ses leçons au temple.

Le Conte lui demande d'effectuer un jet de Logos pour déterminer si il se rappelle de quelque chose d'utile.

Il lui reste 3 points dans sa Réserve de Logos : il lance donc 3 Osselets pour cette épreuve.

4. Le Lancer d'Osselets

Une fois les Osselets lancés, on lit les faces obtenues pour déterminer le résultat de l'action. Les faces "Messager" (3) et "Coup de Vénus" (4) sont considérées comme des Réussites. Le joueur compte leur nombre total et le compare à la difficulté fixée par le Conte ou au jet opposé : si le nombre de Réussites est supérieur ou égal, l'action est un Succès.

Certaines faces entraînent un coût, qu'il y ait réussite ou échec. Les faces "La Chienne" (1) et "Messager" (3) infligent chacune 1 point de dégât à la Réserve utilisée. Obtenir plusieurs fois la même face n'augmente pas ce dégât : un seul point est appliqué par type de face.

En revanche, si les deux faces apparaissent, leurs effets se cumulent pour un maximum de 2 points de dégâts. Ce coût représente l'effort et la souffrance que le demi-dieu doit consentir.

Il faut toutefois distinguer Réussite et Succès : obtenir un Messager ou un Coup de Vénus ne garantit pas que l'action soit réussie, mais contribue à atteindre le seuil nécessaire et détermine le prix à payer pour l'exploit.

La face "Messager" (3) reste plus favorable qu'une "Crapaud" (2) : pour un demi-dieu mieux vaut triompher en sacrifiant un peu de soi qu'échouer sans gloire.

INTERPRÉTER LES OSSELETS

Chaque face des Osselets déterminent le résultat ainsi que ses conséquences :

SCORE	FACE	RESULTAT	CONSEQUENCES
1	La Chienne	Echec Critique	L'action échoue, le demi-dieu se blesse (-1 point dans la Réserve utilisée).
2	Le Crapaud	Echec Simple	L'action échoue sans blessure.
3	Le Messager	Réussite Simple	L'action réussit, mais au prix d'une blessure (-1 point dans la Réserve utilisée).
4	Le Coup de Vénus	Réussite critique	L'action réussit parfaitement, sans contrepartie.

Exemple:

Toujours face à Méduse, Persée tente cette fois de la décapiter les yeux bandés. Sa Réserve de Soma contient encore 4 points, il lance donc 4 Osselets.

Il obtient 2 Crapauds, 1 Messager et 1 Coup de Vénus. Le Conteur lance ensuite les Osselets pour Méduse et obtient 2 réussites.

Persée réussit son action, car il obtient au moins autant de réussites que son adversaire. À cause de sa face "Messager" (3), il prend 1 dégât dans sa réserve de Soma.

TYPES D'ACTIONS ET DIFFICULTÉS

Selon la nature de l'action, le Conteure fixe la Difficulté ou organise un jet opposé :

Recherches et Perceptions

Le joueur interroge le monde :

« Est-ce que je repère un piège ? »,
« Ce champignon est-il toxique ? »

Le Conteure fixe une difficulté de 1 à 3 réussites.
Ces actions ne peuvent pas blesser le personnage.

- 1 Héroïque (moyen)
- 2 Légendaire (exigeant)
- 3 Titanesque (difficile)



Interactions et Combats : Jets Opposés

Le joueur agit contre une Menace : convaincre un PNJ, frapper un monstre, résister à un sort.

Le Conte lance un nombre de dés pour la Menace.

Le joueur doit obtenir autant ou plus de réussites que la Menace pour triompher.

En cas de faces “Crapaud” ou “Messager” (1 ou 3), le demi-dieu peut être blessé.

Le Conte résout toujours du point de vue des héros : lorsqu'une créature attaque, on détermine si le joueur esquive, non si le monstre le touche.

COOPÉRATION ET DESTIN PARTAGÉ

Les demi-dieux peuvent unir leurs forces face à une même épreuve.

Lorsqu'ils coopèrent :

- ◊ Tous les joueurs impliqués lancent leurs jets (même de Réserves différentes).
- ◊ Le meilleur lancé est conservé comme issue finale.
- ◊ Tous les joueurs impliqués partagent les conséquences : réussite collective (pour remplir leurs Missions par exemple), mais blessures communes si le résultat l'ordonne.

L'OLYMPE ET LA DESTINÉE

Le scénario et les épreuves

L'Olympe juge la valeur de ceux qui osent réclamer sa gloire.

Ses flancs abritent des monstres oubliés, ses pierres grondent sous les pas des téméraires ses vents murmurent des énigmes.

L'Olympe se métamorphose pour ceux qui osent son ascension : tantôt vaste océan où gronde le tourbillon de Charybde, tantôt jardin pétrifié sous le regard de Méduse, tantôt portes de Thèbes gardées par le Sphinx.

Le Conte faconde ces épreuves selon deux éléments :

- ◊ **L'environnement**, dont la nature peut influer sur la difficulté (courir dans la boue, grimper sur la glace, raisonner dans le vacarme d'un orage).
- ◊ **Les Menaces**, créatures, pièges ou tentations qui se dressent sur la route des héros.

Une Menace représente toujours le danger en cours : un affrontement contre une horde de sirènes, une hydre à trois têtes ou des sables mouvants se traduisent tous par une seule Horloge, incarnant la menace dans son ensemble.

Il est recommandé que le Conte n'active qu'une seule Horloge à la fois : une hydre affamée constitue déjà une menace suffisante, sans qu'un héros doive en plus lutter contre les sables mouvants.

LES HORLOGES DU DESTIN

Les Menaces incarnent les principaux obstacles de l'ascension : monstres antiques, énigmes divines, sirènes trompeuses ou pièges lancés par les Dieux.

Ces Menaces sont représentées par des Horloges, symbolisant la progression de l'épreuve. Chaque Horloge correspond à une Menace (créature, piège, épreuve majeure) et se divise en 1 à 4 Cadrans que les héros doivent remplir pour triompher.

Chaque Cadran représente une action réussie nécessaire pour surmonter la Menace.

Rappelez-vous, une seule réussite dans un lancer d'Osselets n'est pas toujours suffisante pour réussir une action.

À chaque action réussie contre une Menace, un Cadran est rempli. Une fois un Cadran complété, il ne peut pas être effacé.

Il est recommandé au Conteuseur de réduire le nombre de Cadrans pour une petite table, et de l'augmenter lorsque davantage de demi-dieux entreprennent l'Ascension, afin de maintenir un rythme équilibré entre progression de l'histoire et dépense des Réserves.

Exemple:

Alors que le navire s'approche des côtes, le Conteuseur crée une Horloge de 3 Cadrans, symbolisant la puissance et le nombre des Sirènes. Grâce à la cire qui bouche ses oreilles, un Cadran est déjà rempli.



Ulysse tente à présent de résister au chant envoûtant des créatures. Le Conteuseur lui demande un jet de Thymos pour affronter leur magie. Il lui reste 3 points dans cette Réserve : il lance donc 3 Osselets. Les Sirènes, disposant de 5 points de Thymos, lancent également leurs dés. Le Conteuseur obtient 3 réussites, tandis qu'Ulysse n'en obtient qu'une seule, avec une face "Messager" (3).

Non seulement il échoue à son action, mais il subit 1 dégât dans sa Réserve de Thymos. Le second Cadran de l'Horloge reste incomplet, et le Conteuseur décrit alors la scène.

FAÇONNER LES MENACES DE L'OLYMPE

Comme les demi-dieux, les Menaces possèdent également quatre Réserves : Soma, Logos, Pathos et Thymos. Le Conteure attribue de 2 à 6 points à chacune d'elles, définissant ainsi le nombre d'Osselets à lancer lors des jets opposés.

Rappelez-vous, le Conteure résout toujours les actions du point de vue des Héros pour choisir la Réserve à utiliser pour les menaces, c'est toujours la même que celle du Joueur.

Les Jets opposés peuvent blesser une Menace si le Conteure l'estime pertinent, en réduisant sa Réserve utilisée même si un Cadran est, ou non, complété.

Afin d'équilibrer les Menaces, le Conteure peut se servir des tableaux suivants:

DIFFICULTÉ DE LA MENACE	TOTAL DES POINTS À RÉPARTIR
Héroïque (moyen)	13 points dans les Réserves
Légendaire (exigeant)	15 points dans les Réserves
Titanesque (difficile)	18 points dans les Réserves

DIFFICULTÉ DU JET OPPOSÉ	POINTS DANS LA RÉSERVE
Simple (Trivial)	2 points dans la Réserve
Mortel (commun)	3 points dans la Réserve
Héroïque (moyen)	4 points dans la Réserve
Légendaire (exigeant)	5 points dans la Réserve
Titanesque (difficile)	6 points dans la Réserve

TELOS se veut naturellement exigeant pour les héros, mais le Conteure reste libre d'en adapter la difficulté selon les envies et le ton souhaité par la table de jeu.

Exemple:

Le Conteure souhaite créer la Menace représentant les eaux de Charybde. C'est une Menace de difficulté légendaire (exigeante), car elle n'est pas une divinité, mais dépasse largement une simple horde de sirènes. Pour refléter cette puissance, le Conteure doit attribuer 15 points à ses Réserves.

Il place 6 points en Soma (le maximum pour une Réserve) : les eaux de Charybde sont quasiment immortelles, et leur force physique est implacable.

En revanche, elle n'est pas capable de ruse ni de stratégie, donc le Conteure lui attribue 2 points en Logos, et de même 2 points en Pathos, car Charybde ne peut communiquer.

Il reste 5 points, qu'il place en Thymos, reflétant sa résistance à la magie et son immunité aux ciseaux des Moires.

LES FAVEURS DIVINES

Les Olympiens observent. Toutes les 2 Menaces vaincues, leur regard se pose sur le demi-dieu qui les a le plus honorés.

Pour chaque heure de jeu, le Conteure remet alors un flacon d'Ambroisie Argentée au joueur qui a manifesté la plus grande Faveur Divine ; par une prouesse, un acte héroïque ou un geste conforme à la volonté de son parent céleste.

Si le joueur choisi possède déjà un flacon, le cadeau s'évapore : nul ne peut retenir deux fois la grâce des dieux.

La résolution d'une seule Menace dure environ 25 minutes.



CYCLOPE

Menace Héroïque (moyenne)

Une odeur de bête et de sang séché précède son ombre titanique ; le sol tremble à chaque pas de son unique œil rouge.



Cette Menace est représentée par une Horloge à deux Cadrans.

Si le cyclope subit des dégâts, il se focalise sur le joueur responsable. La prochaine fois que les joueurs doivent s'infliger des dégâts, quelle que soit la cible, ils sont redirigés vers le joueur-cible du Cyclope.

5

Soma

3

Pathos

2

Logos

3

Thymos



CHŒUR DE SIRÈNES

Menace Héroïque (moyenne)

L'air se charge d'un parfum salé et d'un chant envoûtant qui endort les pensées et fige le cœur dans une douce torpeur.



Cette Menace est représentée par une Horloge à quatre Cadrans.

Tout personnage capable d'entendre leur chant subit un malus de -1 à tous ses jets opposés contre les Sirènes.

2

Soma

3

Logos

5

Pathos

3

Thymos





SPHINX

Menace Légendaire (exigeante)

Son regard mi-humain, mi-fauve transperce le silence, suspendu à l'éénigme qu'il s'apprête à poser.



Cette Menace est représentée par une Horloge à deux Cadran.

Lorsqu'il croise les héros, il pose son éénigme. Si la réponse est correcte, l'Horloge avance d'un Cadran et toutes les Réserves du Sphinx diminuent de 1 point.

4

Soma

6

Logos

3

Pathos

2

Thymos

MÉDUSE

Menace Légendaire (exigeante)

Ses serpents sifflent, ses yeux d'agate pétrifient le souffle même, et l'air se fige avant le regard fatal.



Cette Menace est représentée par une Horloge à deux Cadran.



Lorsqu'un joueur échoue un jet opposé de Thymos contre elle, il est partiellement pétrifié et ses mouvements entravés : sa Réserve de Soma chute à 1 point.

3

Soma

4

Logos

4

Pathos

4

Thymos



CIRCÉ

Menace Titanesque (difficile)

Voilée de brumes parfumées, elle supporte une coupe fumante, son sourire dissimulant le pouvoir de transformer toute chose.



Cette Menace est représentée par une Horloge à trois Cadrans.

Le premier joueur qui échoue un jet de Thymos contre elle est transformé en porc : toutes ses Réserves tombent à 1 point. Il peut mourir sous cette forme et ne retrouve son apparence que lorsque Circé est vaincue.



Soma



Pathos



Logos



Thymos

CRONOS

Menace Titanesque (difficile)

Sa chair de pierre et de métal absorbe la lumière ; chaque pas résonne comme le battement lourd du temps qui dévore tout.



Cette Menace est représentée par une Horloge à trois Cadrans.

Une fois par Horloge qui le représente, Cronos peut remonter le temps et annuler entièrement les résultats d'un jet opposé, comme si l'action n'avait jamais eu lieu.



Soma



Pathos



Logos



Thymos



LE JUGEMENT DE L'OLYMPE

Décompte des points de victoire

Lorsque les demi-dieux atteignent les hauteurs du Mont sacré,
le vent se tait.

Les Olympiens descendent de leurs trônes pour juger les survivants : leurs exploits, leurs sacrifices, leur courage.

Seul celui ou celle qui aura le plus brillé obtiendra la véritable immortalité, l'Ambroisie Dorée, et verra son Vœu exaucé.

POINTS DE VICTOIRE (PV)

Le Conteuse procède alors au calcul des Points de Victoire selon les critères suivants :

RÉCOMPENSE	CRITÈRE
+2 PV/par...	Menace vaincue (remplir le dernier cadran d'une Horloge)
+1 PV/par...	Objectif divin accompli pour son parent Olympien
+2 PV	Posséder encore un flacon d'Ambroisie Argentée
+2 PV	Ne jamais avoir utilisé son Pouvoir Divin
+3 PV	La prophétie écrite pour votre voisin s'est réalisée

LE JUGEMENT FINAL

Le demi-dieu ayant cumulé le plus de Points de victoire est proclamé vainqueur du Jugement.

En cas d'égalité dans les points de victoire:

- ◊ Le joueur ayant obtenu le Coup de Vénus (4) le plus récent remporte le Jugement.
- ◊ Si l'égalité persiste, la décision finale revient au Conteure.

Le joueur dévoile alors son Vœu et le Conteure peut poursuivre avec l'Epilogue.





Ce jeu a été rédigé dans le respect des croyances helléniques et des traditions antiques.

Il rend hommage aux poètes et orateurs d'autrefois, dont la voix résonne encore dans le rôle moderne du meneur de jeu.

Toutes les images sont de Lovinpancake,
à partir des œuvres :

Raphaël, Le Triomphe de Galatée, (1513)

Rubens, The Calydonian Boar Hunt, (vers 1611-1612)

Jacopo Amigoni, Juno Placing the Eyes of Argos on the Tail of a Peacock, (1732)

Rubens, Junon et Argus, (années 1610)

Franz Christoph Janneck (1703-1761), Jupiter and Juno

Felice Giani, Le mariage de Poséidon et Amphitrite, (1802-1805)

Joachim Wtewael, La Bataille entre les Dieux et les Titans, (1600)

Chardin, Les Osselets, (vers 1734)

Louis Jean François Lagrenée, Mars et Venus surpris par Vulcain, (1768)

Charles Meynier, Apollo and the Muses, (de 1797 à 1801)

Louis Devedeux, Diana's bath, (avant 1874)

René-Antoine Houasse, Minerve naissant toute armée du cerveau de Jupiter, (avant 1688)

Frederic Leighton, The Return of Persephone, (vers 1891)

François Perrier, Orphée devant Pluton et Proserpine, (1650)

François Boucher, Les forges de Vulcain, (1757)

Giovanni Battista Tiepolo, Course of the Chariot of the Sun, (1740)

Gustave Moreau, Oedipus and the Sphinx, (1864)

Rubens, Medusa, (1618)

George Romney, Emma Hart, Lady Hamilton, as Circe, (1782)

Annibale Carracci, The Cyclops Polyphemus, (1595)

Giovanni Francesco Romanelli, Chronos, (between 1625 and 1650)

Herbert James Draper, Ulysses and the Sirens, (circa 1909)