

Pour quelques monstres de plus...

– Une aide de jeu de Romain d'Huissier –



MYTHIC BATTLES PANTHEON



Outre ceux décrits dans **Mythic Battles: Pantheon**, il existe bien des créatures qui sillonnent la Grèce afin d'y semer la dévastation en cet Âge de l'Espérance. Issus des Enfers lorsque les portes du royaume d'Hadès se brisèrent ou dissimulés jusqu'à ce que l'opportunité d'un retour se présente, ces êtres sont de redoutables adversaires. Motivés par un instinct mauvais ou capables de réflexion, ils ne se contentent pas uniquement de servir de proies aux héros. Certains se montrent suffisamment malins pour donner bien du fil à retordre aux communautés qu'ils harcèlent tandis que d'autres savent planifier sur le long terme.

DISCLAIMER

Le contenu de ce document ne peut être vendu. Vous êtes cependant libre de l'utiliser, de le copier et de le partager sans l'altérer.

Mythic Battles: Pantheon, son univers, ses concepts et ses termes restent la propriété de *Monolith*. Les illustrations proposées afin d'enluminer cette aide de jeu restent la propriété de leurs auteurs respectifs.



Biche de Cérynie

- **Dangerosité : 2**

Description

La Biche de Cérynie est un cervidé qui – bien que de sexe féminin – possède des cornes dorées ainsi que des sabots d'airain. D'une grande célérité, elle s'avère très difficile à rattraper à la course.

Histoire

Consacrée à Artémis, la Biche de Cérynie fut capturée par Héraclès au cours du troisième de ses Douze Travaux. Face à la fureur de la déesse de la chasse, le grand héros promit de libérer l'animal après l'avoir amené devant Eurysthée.

Aujourd'hui

Encore de nos jours, la Biche de Cérynie erre dans toute la Grèce. Aucun chasseur ne se montre capable de l'attraper – pourtant, bien des mythophages s'y essaient. Parvenir à la capturer représente ainsi une épreuve toute trouvée pour un héros décidé à prouver sa valeur (pour se couvrir de gloire, afin de demander la main d'une princesse, en vue de se mettre à l'épreuve, etc.).

Traits : Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 4

Compétences : Athlétisme 4 (Course 4) ; Combat 2 (Cornes 1, Sabots 1) ; Survie 4 (Chasse 2)

Vitalité : 14

Défense : 7

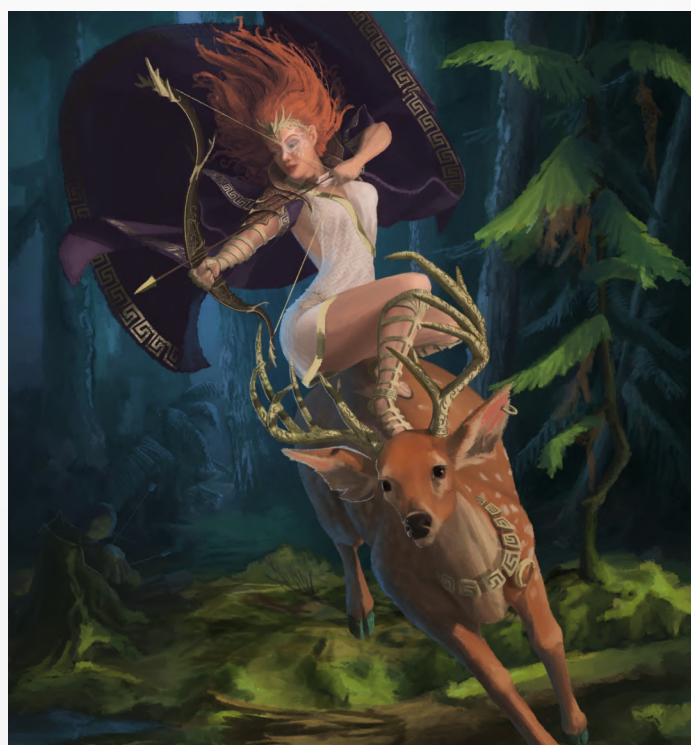
Initiative : 8

Armes : Cornes (Adresse / + 2) ; Sabots (Vigueur / + 2)

Armure : /

Capacités :

- *Course* : quand la Biche de Cérynie court, chaque dé écarté sur son jet d'Adresse + Athlétisme lui offre un bonus de 3.





Cancer

- **Dangerosité : 4**

Description

Le Cancer est un crabe géant, capable de ravager un village au moyen de ses impressionnantes pinces. Son regard brillant se niche sous une carapace presque impénétrable. Aussi à l'aise dans l'eau que sur terre, le Cancer se révèle un monstre des plus redoutables.

Histoire

Alors qu'Héraclès affrontait l'Hydre dans les Marais de Lerne, Héra invoqua un petit crabe afin qu'il aille lui pincer le talon – en vue de le déconcentrer dans son combat. Peine perdue, le héros écrasa le crustacé afin d'achever le deuxième de ses Douze Travaux. Poséidon ramena le Cancer à la vie et en démultiplia la taille afin d'en faire un monstre marin à son service.

Aujourd'hui

Durant l'Âge de l'Espérance, le Cancer rôde autour du palais de Poséidon, au large de Corinthe. La créature obéit ainsi toujours à son ancien maître. Quant à ses rejetons, on en trouve dans toutes les mers qui entourent la Grèce.

Cancer

Traits : Vigueur 5 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 3

Compétences : Athlétisme 4 (Épreuve de force 2, Nage 2) ; Combat 4 (Pinces 3) ; Survie 4 (Chasse 3)

Vitalité : 32

Défense : 8

Initiative : 6

Armes : Pinces (Vigueur / + 3)

Armure : Carapace (5)

Rejeton du Cancer

Traits : Vigueur 4 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 2

Compétences : Athlétisme 3 (Épreuve de force 1, Nage 2) ; Combat 3 (Pinces 3) ; Survie 3 (Chasse 3)

Vitalité : 26

Défense : 7

Initiative : 6

Armes : Pinces (Vigueur / + 2)

Armure : Carapace (4)



Cavale de Diomède

- **Dangerosité : 2**

Description

Les Cavales de Diomède sont quatre splendides juments au large poitrail et à la robe blanche. Dans leurs yeux rouges brillent une lueur de cruauté. Leurs dents pointues s'avèrent capables de déchiqueter la chair.

Histoire

Nommées Dinos, Lampon, Podargos et Xanthos, ces juments appartenaient au roi de Thrace Diomède (à ne pas confondre avec le héros achéen de la Guerre de Troie). Celui-ci les nourrissait avec la chair de ses ennemis, les rendant féroces et sauvages. Le huitième des Douze Travaux d'Héraclès amena le héros à voler ces chevaux à leur propriétaire après avoir tué celui-ci.



Aujourd'hui

Les Cavales de Diomède se trouvent dans la région d'Argos. De loin, elles peuvent être confondues avec des juments ordinaires... mais dès qu'on les approche, elles se révèlent dans leur affreuse nature : carnivores, elles se jettent sur tout mortel croisant leur route afin d'en faire un bon repas.

Traits : Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 3 ; Discernement 3 ; Prestance 4

Compétences : Athlétisme 4 (Course 3) ; Combat 3 (Crocs 2) ; Survie 3 (Vigilance 2)

Vitalité : 12

Défense : 7

Initiative : 7

Armes : Crocs (Vigueur / + 2) ; Sabots (Vigueur / + 2)

Armure : /

Capacités :

- **Ruade** : une fois par tour, une Cavale de Diomède peut effectuer une ruade contre un adversaire. Chaque dé écarté sur son jet d'attaque lui offre alors un bonus de 2.



Empuse

- **Dangerosité** : 2

Description

Les Empuses sont des spectres servant Hécate et capables de prendre l'apparence de jeunes femmes séduisantes afin d'attirer les hommes dans leurs filets. Avides de sang, elles s'abreuvent alors à la jugulaire de leurs proies jusqu'à les rendre exsangues.

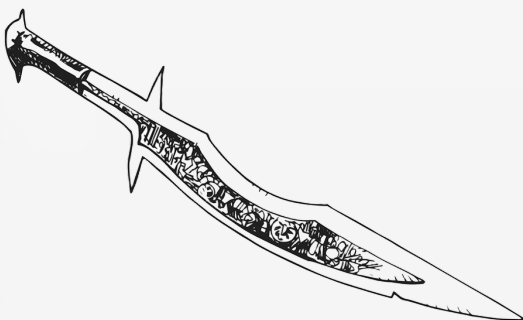
Sous leur forme monstrueuse, les empuses possèdent des membres de cuivre dont les doigts et les orteils se hérissent de griffes du même métal. Leur chevelure s'enflamme afin de leur donner un air démoniaque et leur cri inhumain fend la nuit une fois qu'elles se sont repues.

Histoire

D'après la légende, les empuses sont les spectres de femmes bafouées par les hommes et ayant vendu leur âme à Hécate en échange de la vengeance. Après leur mort, elles deviennent des créatures assoiffées de fluide vital, au service exclusif de la déesse ou de ses prêtresses. Elles se manifestent essentiellement la nuit mais peuvent apparaître de jour – bien qu'elles soient alors affaiblies. Leur pouvoir de séduction ne peut être dirigé contre des femmes, quand bien même celles-ci soient homosexuelles.

Aujourd'hui

Malgré sa déchéance, Hécate a gardé tout pouvoir sur les empuses – qu'elle peut invoquer à volonté afin qu'elles protègent ses fidèles. Certaines empuses errent de leur propre chef en Grèce, où on les trouve un peu partout mais principalement aux carrefours ou à la croisée des chemins. Gare au voyageur qui se laisserait séduire par une femme à la beauté tentatrice à l'endroit où deux routes se rencontrent...





Hippalectryon

- **Dangerosité : 2**

Description

Les hippalectryons sont des créatures composites, dont la partie antérieure est celle d'un cheval tandis que le reste du corps est celui d'un coq (queue et pattes). Ces animaux possèdent également une paire d'ailes. Pelage et plumage présentent des teintes jaunes et orangées. Ergots et sabots leur servent d'armes mais les hippalectryons sont en général pacifiques.

Histoire

Race consacrée à Poséidon, les hippalectryons protègent les navires durant leurs périples. De façon plus générale, ils portent chance et éloignent le mauvais sort – ce qui explique que bien des hoplites peignaient un hippalectryon sur leur bouclier. Les rares élus ayant eu l'opportunité de monter l'une de ces bêtes fabuleuses ont par la suite réalisé de grands exploits.

Aujourd'hui

Les hippalectryons se sont faits rares, tout comme les griffons. On en trouve toutefois encore le long des côtes, surveillant de loin les bateaux qui se risquent à défier la mer et ses dangers. Parfois, un tel animal laisse un héros le prendre comme monture.

- > **Jet d'attaque** : 6 (5 en plein jour)
- > **Score d'attaque** : + X
- > **Défense** : 6 (5 en plein jour)
- > **Initiative** : 6 (5 en plein jour)
- > **Effectif** : X
- > **Capacité** :
 - *Mortelle séduction* : à chaque tour durant lequel il se laisse charmer par une empuse sous sa forme humaine, un personnage doit effectuer un jet de Discernement / 8 (7 en plein jour). En cas d'échec, il perd 1 dé au jet de Discernement suivant. Lorsqu'il ne peut plus lancer aucun dé sur ce jet, il est considéré comme séduit et impuissant face aux attaques de l'empuse (sa Défense étant alors égale à 0). Cette Capacité ne fonctionne pas contre les femmes.



Traits : Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 3 ; Discernement 3 ; Prestance 4

Compétences : Athlétisme 4 (Vol 2, Course 1) ; Combat 3 (Ergots 2, Sabots 1) ; Survie 4 (Chasse 2, Navigation 2)

Vitalité : 12

Défense : 7

Initiative : 7

Armes : Ergots (Adresse / + 2) ; Sabots (Vigueur / + 3)

Armure : /

Capacités :

- *Vol* : un hippalectryon est capable de voler avec grâce et célérité. La Compétence Athlétisme (avec la Spécialité Vol) couvre l'utilisation de cette Capacité.
- *Plongeon* : une fois par tour, un hippalectryon peut se laisser tomber sur sa proie, ergots en avant. Chaque dé écarté sur son jet d'attaque lui offre alors un bonus de 2.
- *Chance* : le cavalier d'un hippalectryon peut, 3 fois par partie, relancer tous les 0 obtenus sur un jet.



Laie de Crommyon

- **Dangerosité** : 3

Description

Truie monstrueuse aux défenses acérées, la Laie de Crommyon possède un pelage d'un brun sombre taché de boue séchée. Son regard rougeoyant de haine à la vue des mortels, et on la surnomme pour cela « la tueuse d'hommes ».

Histoire

Enfant de Typhon et d'Echidna, cette féroce laie terrorisait les alentours de la ville de Crommyon. Aucun chasseur ne parvenait à en venir à bout, jusqu'à ce que Thésée finisse par la terrasser.

Aujourd'hui

Plus avide de chair humaine que jamais, la Laie de Crommyon erre aux alentours de Corinthe. Ses rejetons sont surtout présents dans le Péloponnèse et la Béotie.

Laie de Crommyon

Traits : Vigueur 4 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 4

Compétences : Athlétisme 4 (Course 2) ; Combat 4 (Défenses 3) ; Survie 3 (Chasse 2)

Vitalité : 22

Défense : 8

Initiative : 7

Armes : Défenses (Vigueur / + 3)

Armure : Carapace de boue (2)

Capacités :

- *Charge* : une fois par tour, la Laie de Crommyon peut effectuer une charge sur un adversaire. Chaque dé écarté sur son jet d'attaque lui offre alors un bonus de 3.

Rejeton de la Laie de Crommyon

Traits : Vigueur 3 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 3

Compétences : Athlétisme 3 (Course 2) ; Combat 4 (Défenses 2) ; Survie 2 (Chasse 1)

Vitalité : 15

Défense : 8

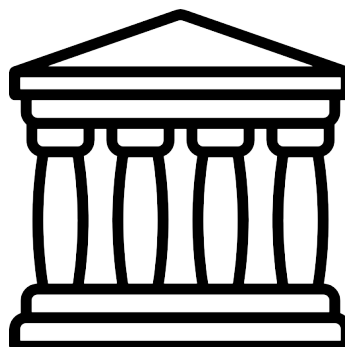
Initiative : 6

Armes : Défenses (Vigueur / + 2)

Armure : Carapace de boue (1)

Capacités :

- *Charge* : une fois par tour, un rejeton de la Laie de Crommyon peut effectuer une charge sur un adversaire. Chaque dé écarté sur son jet d'attaque lui offre alors un bonus de 2.





Lamia

- **Dangerosité : 3**

Description

Lamia possède l'apparence générale d'une femme aux traits monstrueux et aux yeux proéminents. Sa peau prend des teintes verdâtres et ses dents se déforment en crocs aiguisés.

Histoire

Princesse de Libye, Lamia fut comme tant d'autres séduite par Zeus. Jalouse, Héra tua tous les enfants de la jeune femme – qui devint folle. Errant la nuit, elle s'emparait des enfants d'autrui pour les mettre à mort. Peu à peu, ses actes la transformèrent en monstre hideux.



Aujourd'hui

L'esprit dérangé, Lamia continue à perpétrer ses infanticides dans la région de Delphes. Méduse souhaite la recruter au sein de la Conjuración des Maudits mais avant cela, elle doit parvenir à lui rendre sa santé mentale – peut-être à l'aide de héros ayant eux aussi connu la souffrance de perdre un enfant ?

Trait : Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 1 ; Discernement 4 ; Prestance 2

Compétences : Athlétisme 3 (Course 2) ; Combat 3 (Crocs 2) ; Crime 3 (Discrétion 2) ; Survie 3 (Chasse 2)

Vitalité : 16

Défense : 8

Initiative : 7

Armes : Crocs (Vigueur / + 3)

Armure : Chair épaisse (2)

Capacités :

Regard perçant : grâce à ses yeux exorbités, chaque dé écarté sur un jet de Discernement impliquant la vue lui offre un bonus de 3.

Ménade

- **Dangerosité : 1**

Description

Femmes au regard fou, au corps dénudé et aux hurlements hystériques, les Ménades répandent la terreur. Armées d'un thyrses, elles s'en servent comme d'une massue afin d'assommer les hommes – qu'elles violent et dévorent ensuite.

Histoire

Les Ménades sont les suivantes de Dionysos, de simples mortelles rendues folles par les excès d'une fête orgiaque. Appartenant au bruyant cortège du dieu, elles ravagent tout sur leur passage. D'après la légende, ce sont des Ménades qui tuèrent Orphée en le démembrant.

Aujourd'hui

Parfois, Dionysos a besoin d'une petite troupe capable de semer la dévastation. Il organise alors une fête afin de créer des Ménades. Une fois que celles-ci ont accompli leur mission, des Satyres ou des Orphistes au service du dieu les éliminent afin de ne laisser aucune trace.

> **Jet d'attaque : 6**

> **Score d'attaque : + X**

> **Défense : 5**

> **Initiative : 5**

> **Effectif : X**

> **Capacités :**

- *Folie furieuse* : tout PJ confronté à un cortège de Ménades doit effectuer un jet de Sagesse / 7. En cas d'échec, il perd 1 dé à tous ses jets pour le reste de la scène.



Scorpion de Feu

- **Dangerosité : 3**

Description

Le Scorpion de Feu est un arachnide géant, aussi grand qu'un homme. Sa carapace chitineuse brille de reflets écarlates – d'où son nom. Muni de redoutables pinces et surtout d'un dard empoisonné, il se révèle un monstre coriace.

Histoire

Invoqué par Artémis, le Scorpion de Feu piqua Orion afin de le punir d'avoir fait des avances à la déesse. Mais chagrinée d'avoir provoqué la mort d'un tel héros, la Dame des Bêtes sauvages tua la créature avant d'en faire une constellation.

Aujourd'hui

Sans but et ne suivant que son instinct, le Scorpion de Feu erre actuellement dans les régions les plus désertiques de la Grèce. Ses rejets prolifèrent en Étolie et en Thessalie et y attaquent les voyageurs.

Scorpion de Feu

Trait : Vigueur 3 ; Adresse 4 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 3

Compétences : Athlétisme 3 (Épreuve de force 2, Course 1) ; Combat 4 (Pinces 3) ; Survie 3 (Chasse 2)

Vitalité : 24

Défense : 7

Initiative : 7

Armes : Pinces (Vigueur / + 2) ; Dard (Adresse / + 2)

Armure : Carapace (3)

Capacités :

- *Venin* : si un personnage reçoit au moins 1 dégât sur une attaque utilisant le dard, il subit des effets équivalents à 2 doses de poison (cf. p.46 de **Mythic Battles: Pantheon**).

Rejeton du Scorpion de Feu

Trait : Vigueur 3 ; Adresse 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Prestance 2

Compétences : Athlétisme 3 (Épreuve de force 2, Course 1) ; Combat 3 (Pinces 2) ; Survie 3 (Chasse 2)

Vitalité : 20

Défense : 7

Initiative : 6

Armes : Pinces (Vigueur / + 2) ; Dard (Adresse / + 1)

Armure : Carapace (2)

Capacités :

- *Venin* : si un personnage reçoit au moins 1 dégât sur une attaque utilisant le dard, il subit des effets équivalents à 1 dose de poison (cf. p.46 de **Mythic Battles: Pantheon**).



Triton

- **Dangerosité** : 2

Description

Les Tritons – qui peuvent être de sexe masculin ou féminin – sont des êtres dont le buste humanoïde se termine par une queue de poisson aux écailles irisées. Ils possèdent des mains palmées qui leur permettent de nager avec habileté.

S'ils s'avèrent capables de respirer de l'air, les Tritons ne peuvent se mouvoir sur la terre ferme. S'ils restent trop longtemps éloignés de la mer, ils se dessèchent et meurent en quelques jours.

Histoire

Membres du peuple marin dirigé par Poséidon, les Tritons vivaient sous les flots où ils chevauchaient des hippocampes. Les plus guerriers d'entre eux portaient des armures de coquillage et brandissaient des harpons taillés dans la dent de quelque fabuleuse créature marine. Soufflant dans d'énormes conques, ils imitaient ainsi le hurlement de la tempête.

Réfugiés dans les profondeurs océaniques, les Tritons ont survécu au Cataclysme.

Aujourd'hui

Quelques dizaines de Tritons ont rejoint le nouveau palais de Poséidon afin de se placer à son service, mais la grande majorité préfère continuer à mener une vie de liberté. Bien des récits parlent des fabuleuses cités de corail où vit ce peuple lascif, source de nombreux fantasmes. Les Tritons sont en général bien disposés à l'égard des humains, tant que ceux-ci respectent leur milieu de vie. Les marins ont pour habitude de verser une coupe de vin avant de prendre la mer – et parfois d'offrir aux flots de la viande de bœuf ou de mouton, des mets rares et donc appréciés des Tritons.

- > Jet d'attaque : 6
- > Score d'attaque : + X
- > Défense : 6
- > Initiative : 6
- > Effectif : X

