

Léda, Vierge au bouclier de Sparte :



Comme toute jeune fille spartiate, Léda dut se soumettre aux rigueurs de l'agogée, l'entraînement collectif des jeunes enfants. Et si elle était douée en chant comme en danse, ce fut surtout dans les arts martiaux qu'elle se distingua.

Bine que beaucoup moins robuste et forte qu'un homme spartiate, elle excellait dans l'art du combat et elle compensait ses faiblesses par sa célérité et son agilité. Elle était d'ailleurs tellement douée que souvent elle rejoignait les hommes pour l'entraînement à la lance et à l'épée.

Mais surtout elle faisait preuve d'une persévérance et d'un esprit indomptable peu commun chez les jeunes gens de son âge. Éprise d'aventures et de justice, elle rêvait souvent d'exploits héroïques. Même si son caractère bien trempé la rendait un peu difficile à discipliner, une des grandes vertus spartiates, elle faisait la fierté de ses parents. Et très jeune, elle fut la seule femme à rejoindre le rang des Défenseurs de Sparte.

Mais bientôt les oracles puis les Rois de la cité devinrent corrompus et un mal rampa s'installa. Les offices religieux ne furent plus respectés dans la pourtant si pieuse Sparte. Sous l'influence des oracles, on adora de nouveaux dieux étranges et morbides. Alors que la fraternité d'armes était autrefois un des piliers de la société spartiate, le meurtre devint monnaie courante pour éliminer un rival trop gênant.

Les Semblables ne se respectaient plus, cherchaient à acquérir les richesses des autres Semblables, et exploitèrent de plus en plus durement leurs serfs et esclaves, leur vie valant alors moins que celle d'un chien.

Léda souffrit d'abord beaucoup de voir ainsi son peuple devenir cette image noire de lui-même. Mais très vite l'espoir et le courage remplacèrent la douleur et la révolte dans le cœur de la belle vierge au bouclier. Elle quitta alors Sparte pour parcourir le Péloponnèse à la recherche de compagnons d'infortune et trouver qu'est ce qui était responsable de tant de malheurs.

C'est ainsi qu'elle rencontra Thésée et Ulysse, et bientôt leur groupe atteignit une vingtaine de jeunes gens déterminés et plein d'espoir.

Feuille de Héros : **Léda, Vierge au bouclier de Sparte**

Table de caractéristiques :

Initiative	Rapidité	Endurance	Déplacement	Vitalité	Protection	Résistance à la magie
15	5	3	2	15	1	10

Table d'attaques :

Arme	Attaque	Combat	Dégâts	Effets	Défense
Lance	Pique (1PA)	6	5	Allonge	
Lance	Coup de grâce (2PA)	4	12	Allonge	
Lance	Déstabilisation (2PA)	3	6	Fait tomber une cible si elle est de taille inférieure à Grande	
Lance	Lancer (2PA)	6	10	Jet, Portée 16 pas	
Épée	Coup vif (1PA)	7	4		
Épée	Coup de grâce (2PA)	5	10		
Épée	Feinte (2PA)	3	7	Annule 1PA de réaction adverse	
Épée	Parade (1PA en réaction)			Ne peut être utilisée contre Tir et Jet	18
Bouclier	Repousser (1PA)	7	2	Fait reculer la cible de 1 pas si celle ci est de taille inférieure à Grande	
Bouclier	Lancer (1PA)	5	5	Jet, Portée 8 pas	
Bouclier*	Parade (1PA en réaction)				20
Aucune	Panrace (1PA)	5	2		
Aucune	Esquive (1PA en réaction)				15
	Sans défense				5

*Tant que le Héros a cette arme en mains, il gagne 1PA qui peut uniquement servir en réaction à une attaque adverse.

Table de magie :

Sortilège	Magie	Effet
Auto-guérison (1PA)		Restaure 2 PV perdus. Lancez un D20. 1-7 : Guérit une zone spéciale Gravement blessée
Arme enchantée (1PA)		L'arme du Héros voit ses dégâts augmentés de 3 et gagne l'attribut Attaque magique jusqu'à la fin du tour
Halo protecteur (1 PA)		La protection du Héros gagne +1 et devient magique jusqu'à la fin du tour.
Cri magique (2PA)	4	Portée 8 pas, Dégâts 3, attaque magique, jusqu'à 3 cibles en vue (effectuer un jet de magie pour chaque cible), met à terre une cible atteinte si elle est de taille inférieure à Grande.

Règles spéciales : Ambidextre (ce Héros peut porter n'importe quelle arme dans n'importe quelle de ses deux mains), Taille normale

Niveau : **Expérience :**

Zones spéciales : Jambes (1-6) : déplacement/2 ; Torse (7-12) : Dégâts/2, déplacement/2 ; bras gauche (13-14) : Combat/2, Dégâts/2 ; bras droit (15-16) : Combat/2, Dégâts/2 ; Tête (17-20) : Combat/2, Magie/2

Équipement :