

Les Myrmidons

Il s'agit de fourmis transformé en soldat à la loyauté sans faille envers son leader (le Scion en l'occurrence). Cependant si ce dernier ne se conduit pas en fonction du code de l'honneur militaire, cette fidélité peut s'altérer.

Quand un cas pareil survint, chaque Myrmidon fait un test de Vaillance. Si le jet réussi, le myrmidon voit sa loyauté vaciller. Après 5 réussites à ce test, il n'est plus loyal mais reste dans le groupe. Si tout le groupe n'a plus de loyauté, ils se retournent contre leur chef.

Les Myrmidons sont immortels sauf par mort violente et ne vieillissent pas. Cependant ils ne progressent pas non plus (le profil ne change jamais).

Ils sont capables de se reproduire avec des mortelles mais n'en ont pas l'envie. Si cela survint, l'enfant est toujours de sexe masculin et inadapté socialement. Il grandit jusqu'à 21 ans et ne vieillit plus. S'il est intégré à une unité de myrmidons, il s'intègre parfaitement en prenant leur profil.

Attributs : Force 4, Dextérité 4, Vigueur 4, Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 3, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4.

Compétences : Athlétisme 4, Commandement 3, corps à corps 4, culture 2, discrétion 3, Intégrité 3, Investigation 1, lancer 4, larcin 1, médecine 2, mêlée 4, pilotage 3, présence 2, résistance 4, vigilance 3.

Engagement : 7

Attaque :

Etreinte : précision 8, dégâts 5S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 9, dégâts 5S, VD de Parade 5, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 7, dégâts 8S, VD de Parade 2, Inertie 5

Kontos (lance longue) : précision 7, dégâts 9G, VD de Parade 2, Inertie 6

Scutum (bouclier) : précision 7, dégâts 6S, VD de Parade 5, Inertie P – Ajoute +1 à toutes les VD

Javelot : Précision 8, dégâts 6G, Portée 10, Inertie 6

Absorption : 2G / 8S (armure lamellaire +2G / +4 S)

Vertus : Expression 2, Intellect 2, Vaillance 4, Vengeance 2

Niveau de Santé	0	-1	-1	-2	-2	-4	Inv

VD Esquive 3 (-2 armure, +1 bouclier)

Volonté 6

Les Medjaï

Les Medjaï sont une secte égyptienne ayant survécu à l'usure du temps. Les dieux du Pesedjet ont toujours pu compter sur leur indéfectible loyauté. Ils sont Medjaï de père en fils et s'entraînent à l'art de la guerre depuis leur plus tendre enfance. Ils sont compétents dans l'utilisation de l'équipement moderne.

Attributs : Force 4, Dextérité 4, Vigueur 4, Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 3, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4.

Compétences : Athlétisme 4, Commandement 3, corps à corps 4, culture 2, discrétion 3, Intégrité 3, Investigation 1, lancer 1 larcin 1, médecine 2, mêlée 4, pilotage 3, présence 2, résistance 3, tir 4, vigilance 3.

Engagement : 7

Attaque :

Etreinte : précision 8, dégâts 5S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 9, dégâts 5S, VD de Parade 4, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 7, dégâts 8S, VD de Parade 3, Inertie 5

AK-47 : précision 7, dégâts 6G, portée 125, Inertie 5

Peacemaker : précision 10, dégâts 5G, portée 20, Inertie 5 P

Absorption : 2G / 6S (gilet pare-balles +2G / +2 S)

Vertus : Conviction 3, Harmonie 2, Ordre 2, Piété 3

Niveau de Santé	0	-1	-1	-2	-2	-4	Inv

VD Esquive 4

Volonté 6

Les Einherdjars

Ces morts au champ de bataille ont été menés au Walhalla par les Walkyries. Ceux confiés aux Scions sont des Français mort en Algérie. Ils peuvent être tuer, mais aussi ressusciter. Pour cela le Scion doit sacrifier un point de légende et pourvoir à un banquet. D'ailleurs, ce festin fait partie intégrante de leur vie au Walhalla que le Scion doit satisfaire.

Chaque Einherdjar possède son identité propre, celle qu'il avait à sa mort.

Attributs : Force 4, Dextérité 4, Vigueur 4, Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 3, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4.

Compétences : Athlétisme 4, Commandement 3, corps à corps 4, culture 2, discrétion 3, Intégrité 3, Investigation 1, lancer 1 larcin 1, médecine 2, mêlée 4, pilotage 3, présence 2, résistance 3, tir 4, vigilance 3.

Engagement : 7

Attaque :

Etreinte : précision 8, dégâts 5S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 9, dégâts 5S, VD de Parade 5, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 7, dégâts 8S, VD de Parade 2, Inertie 5

Absorption : 2G / 6S (gilet pare-balles +2G / +2 S)

Vertus : Conviction 3, Harmonie 2, Ordre 2, Piété 3

Niveau de Santé	0	-1	-1	-2	-2	-4	Inv

VD Esquive 4

Volonté 6

Les Silodures

Ces gardes de corps apparaissent toujours torse nu, armé d'un bouclier, d'une épée et d'une lance. Ils se battent jusqu'à la mort pour leur maître, mais ce dernier ne doit pas faire preuve de lâcheté ou de couardise.

Si leur maître mort, ils mettent alors fin à leurs jours.

Attributs : Force 5, Dextérité 4, Vigueur 5, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 2, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4.

Compétences : Athlétisme 4, Commandement 3, corps à corps 4, Intégrité 3, Investigation 1, lancer 4, mêlée 4, pilotage 2, présence 2, résistance 3, vigilance 4 .

Engagement : 8

Attaque :

Etreinte : précision 8, dégâts 6S, VD de Parade -, Inertie 6, P

Mains nues, légère : précision 9, dégâts 6S, VD de Parade 5, Inertie 4

Mains nues, lourdes : précision 7, dégâts 9S, VD de Parade 3, Inertie 5

Bouclier : précision 7, dégâts 8S, VD de Parade 5, Inertie 6

Épée : précision 9, dégâts 10G, VD de Parade 4, Inertie 4

Lance : précision 9, dégâts 8G, VD de Parade 4, Inertie 5 P

Absorption : 4C / 4G / 7S

- bouclier aztèque (+1 à toutes les VD)

Vertus : Courage 3, Endurance 2, Loyauté 3, Vaillance 2

Niveau de Santé	0	-1	-1	-2	-2	-4	Inv

VD Esquive 5

Volonté 7