

RÈGLES DE COMBAT

Vous aurez parfois à livrer un affrontement au corps-à-corps qu'il faudra résoudre en respectant le déroulement suivant.


1) Si vous jouez Euclès ou Antianera, regardez si les symboles Σ et/ou Ω suivent le nom de l'adversaire. Si oui, vous avez la possibilité de décocher un **projectile** comme indiqué dans la description du frondeur et de l'amazone.

2) **Lancez les dés** pour le premier assaut en consultant la Table de Combat correspondante à notre NIVEAU DE SANTÉ actuel. Ajustez éventuellement le nombre obtenu par le MODIFICATEUR DE COMBAT de l'ennemi. *Exemple : un MODIFICATEUR DE COMBAT +1 ajoute 1 point à la somme des deux dés.*

3) Croisez ce résultat (les lignes) dans la **Table de Combat** avec le NIVEAU DE SANTÉ actuel de l'adversaire (les colonnes) pour obtenir l'effet de l'assaut. Appliquez-en alors immédiatement la conséquence (voir section ci-dessous *Résultat d'un assaut*) avant de relancer les dés pour un nouvel assaut jusqu'à obtenir un résultat annonçant le terme de l'affrontement.


TABLES DES COMBATS

<i>Niveau de santé actuel</i> ►	\geq	<i>(uniquement pour Brasidas)</i>
---------------------------------	--------	-----------------------------------

	<i>Ennemi</i> \geq	<i>Ennemi</i> =	<i>Ennemi</i> \approx	<i>Ennemi</i> \leq	<i>Ennemi</i> \neq
2 ou -	genou	blessé	blessé	blessé	blessé
3	blessé	blessé	blessé	blessé	perte éq.
4	blessé	blessé	étourdi	perte éq.	Nul
5	étourdi	Perte éq.	Nul	Nul	E vaincu
6	Nul	Nul	E perte éq.	E étourdi	E vaincu
7	E perte éq.	E étourdi	E blessé	E blessé	E vaincu
8	E blessé	E blessé	E blessé	E blessé	E vaincu
9	E blessé	E blessé	E main	E vaincu	E vaincu
10	E genou	E côte	E vaincu	E vaincu	E vaincu
11	E tête	E vaincu	E vaincu	E vaincu	E vaincu
12 ou +	E vaincu	E vaincu	E vaincu	E vaincu	E vaincu


Niveau de santé actuel ►

=

	<i>Ennemi</i> ≥	<i>Ennemi</i> =	<i>Ennemi</i> ≈	<i>Ennemi</i> ≤	<i>Ennemi</i> ≠
2 ou -	côte	genou	blessé	blessé	blessé
3	main	blessé	blessé	blessé	blessé
4	blessé	blessé	blessé	étourdi	Nul
5	blessé	étourdi	perte éq.	Nul	E perte éq.
6	étourdi	Nul	Nul	E perte éq.	E vaincu
7	Nul	E perte éq.	E étourdi	E blessé	E vaincu
8	E étourdi	E blessé	E blessé	E blessé	E vaincu
9	E blessé	E blessé	E blessé	E côte	E vaincu
10	E blessé	E genou	E côte	E vaincu	E vaincu
11	E côte	E tête	E vaincu	E vaincu	E vaincu
12 ou +	E vaincu	E vaincu	E vaincu	E vaincu	E vaincu


Niveau de santé actuel ►

≈


	<i>Ennemi</i> ≥	<i>Ennemi</i> =	<i>Ennemi</i> ≈	<i>Ennemi</i> ≤	<i>Ennemi</i> ≠
2 ou -	tête	côte	tête	genou	blessé
3	main	blessé	blessé	blessé	blessé
4	blessé	blessé	blessé	blessé	perte éq.
5	blessé	blessé	étourdi	perte éq.	Nul
6	étourdi	perte éq.	Nul	Nul	E vaincu
7	Nul	Nul	E perte éq.	E étourdi	E vaincu

8	E perte éq.	E étourdi	E blessé	E blessé	E vaincu
9	E blessé	E blessé	E blessé	E blessé	E vaincu
10	E blessé	E blessé	E genou	E vaincu	E vaincu
11	E main	E côte	E tête	E vaincu	E vaincu
12 ou +	E tête	E vaincu	E vaincu	E vaincu	E vaincu

Niveau de santé actuel ► \leq

	<i>Ennemi</i> \geq	<i>Ennemi</i> =	<i>Ennemi</i> \approx	<i>Ennemi</i> \leq	<i>Ennemi</i> \neq
2 ou -	mort	tête	genou	main	blessé
3	côte	main	blessé	blessé	blessé
4	genou	blessé	blessé	blessé	étourdi
5	blessé	blessé	blessé	étourdi	Nul
6	blessé	étourdi	perte éq.	Nul	E étourdi
7	perte éq.	Nul	Nul	E perte éq.	E vaincu
8	Nul	E perte éq.	E étourdi	E blessé	E vaincu
9	E étourdi	E blessé	E blessé	E blessé	E vaincu
10	E blessé	E blessé	E blessé	E tête	E vaincu
11	E blessé	E main	E côte	E vaincu	E vaincu
12 ou +	E côte	E tête	E vaincu	E vaincu	E vaincu

Niveau de santé actuel ► \neq

	<i>Ennemi</i> \geq	<i>Ennemi</i> =	<i>Ennemi</i> \approx	<i>Ennemi</i> \leq	<i>Ennemi</i> \neq
---	-------------------------	--------------------	----------------------------	-------------------------	-------------------------

2 ou -	mort	mort	mort	mort	mort
3	mort	mort	mort	mort	mort
4	mort	mort	mort	mort	mort
5	mort	mort	mort	mort	perte éq.
6	mort	mort	étourdi	perte éq.	Nul
7	étourdi	perte éq.	Nul	Nul	E perte éq.
8	Nul	Nul	E perte éq.	E étourdi	E vaincu
9	E perte éq.	E étourdi	E blessé	E blessé	E vaincu
10	E blessé	E blessé	E blessé	E blessé	E vaincu
11	E blessé	E blessé	E tête	E vaincu	E vaincu
12 ou +	E genou	E côte	E vaincu	E vaincu	E vaincu

RÉSULTAT D'UN ASSAUT

mort : Vous recevez un coup fatal et votre quête s'achève ici.

tête : Cette blessure au crâne saigne abondamment, vous restreignant soudain la vision. Votre NIVEAU DE SANTÉ descend d'un cran, tous vos jets de dés sont pénalisés de -1 d'ici la fin du combat et vous ne pouvez plus utiliser de points d'HÉROÏSME jusqu'à son terme. Si vous recevez un nouveau coup à la tête d'ici là, celui-ci vous est fatal et votre aventure prend fin sur-le-champ.

côte : Vous avez une côte brisée et la douleur ôte toute vigueur à vos coups. Votre NIVEAU DE SANTÉ descend d'un cran. De plus, chaque 6 sur un dé se change en 5 et ce jusqu'à la fin du combat. Si vous êtes de nouveau atteint aux côtes pendant ce duel, vous perdez conscience et votre aventure s'achève instantanément.

main : Votre NIVEAU DE SANTÉ descend d'un cran. Lancez ensuite un dé. De 1 à 3, votre main directrice est touchée et votre adversaire vous blesse une seconde fois le temps que vous récupérez votre arme, votre NIVEAU DE SANTÉ descend alors d'un nouveau cran. De 4 à 6, il s'agit de l'autre main ce qui ne vous affecte pas plus sérieusement.

genou : Votre NIVEAU DE SANTÉ descend d'un cran. Vos mouvements sont limités suite à cette blessure et vous diminuez de 1 tous vos jets de dés jusqu'à la fin du combat. En cas de genou à nouveau touché, vous subissez un autre malus de -1, cumulatif avec le précédent.

blessé : Votre NIVEAU DE SANTÉ descend d'un cran. Poursuivez le combat sur la nouvelle table appropriée.

étourdi : Vous subissez un malus de -2 à votre prochain jet de dés.

perte d'équilibre : Vous subissez un malus de -1 à votre prochain jet de dés.

Nul : Aucun combattant n'est touché à cet assaut. Relancez les dés.

E perte d'équilibre : Votre adversaire est sur le reculoir et vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre prochain jet de dés.

E étourdi : Votre ennemi doit récupérer et vous bénéficiez donc d'un bonus de +2 sur votre prochain jet de dés.

E blessé : Vous blessez votre ennemi dont le NIVEAU DE SANTÉ descend d'un cran.

E genou : Vous blessez l'ennemi au genou et ses mouvements sont alors diminués. Augmentez de 1 tous vos jets de dés jusqu'à la fin du combat. En cas de genou à nouveau touché, vous gagnez encore un bonus de +1, cumulatif avec le précédent. N'oubliez pas également de descendre d'un cran son NIVEAU DE SANTÉ.

E main : Le NIVEAU DE SANTÉ descend d'un cran. Lancez un dé. De 1 à 3, sa main directrice est touchée et vous le blessez une nouvelle fois le temps qu'il récupère son arme. Descendez une nouvelle fois son NIVEAU DE SANTÉ d'un cran. De 4 à 6, c'est l'autre main qui est atteinte, sans conséquence particulière.

E côte : Vous fracassez une côte à votre ennemi et la douleur ôte toute vigueur à ses coups. Son NIVEAU DE SANTÉ descend d'un cran. De plus, chaque 1 sur un dé se change en 2 et ce jusqu'à la fin du combat. Si vous l'atteignez de nouveau aux côtes, il perd connaissance et vous sortez vainqueur.

E tête : Vous lacérez le cuir chevelu de votre ennemi qui se retrouve à moitié aveuglé par le liquide vermillon coulant sur ses yeux. Son NIVEAU DE SANTÉ descend d'un cran, vous gagnez 1 point d'HÉROÏSME ainsi qu'un bonus de +1 à tous vos jets de dés jusqu'au terme du combat. Si vous atteignez votre adversaire une nouvelle fois à la tête, il perd la vie et vous remportez le duel.

E vaincu : Votre attaque ôte la vie de votre adversaire.

EXEMPLE DE COMBAT

Euclès le frondeur n'a toujours pas récupéré, son NIVEAU DE SANTÉ est encore \leq .

Son regard tombe soudain sur un hameau en contrebas d'une vallée et il accélère l'allure, espérant bien y prendre quelque repos. Las ! Un odieux ricanement l'alerte soudain et il se retourne pour voir tomber des airs à sa rencontre, toutes serres dehors, la forme grotesque d'un corbeau géant. Mais la tête chauve est celle d'une mégère aux crocs carnassiers et une poitrine féminine bien que flétrie pend sur le torse déplumé. Nul autre choix que de vaincre ou mourir...

FILLE DE HARPIE ($\Sigma\Sigma - \Omega$)

MODIFICATEUR DE COMBAT -1

NIVEAU DE SANTÉ \approx

Euclès a la possibilité de tirer une pierre de fronde avant de dégainer son épée courte. Pour ce combat, Antianera aurait même pu tirer deux flèches avant de débiter.

Il lui reste 4 points d'HÉROÏSME à ce stade de l'aventure et il décide d'en utiliser 2 pour son tir (le maximum pour une épreuve), jugeant essentiel de prendre rapidement l'avantage. Il lance les dés et obtient 6. Mais ce chiffre est modifié par son +1 naturel aux épreuves physiques, son malus de -1 aux épreuves physiques en niveau \leq et son +2 grâce aux points d'HÉROÏSME dépensés. Avec un total de 8, la pierre blesse la harpie qui passe en niveau \leq avant l'affrontement au contact.

Il lance alors les dés pour le premier assaut et obtient 6. Mais le MODIFICATEUR DE COMBAT -1 de l'être hybride fait passer ce résultat à 5. La Table de Combat \leq (correspondant au NIVEAU DE SANTÉ d'Euclès) indique que notre héros est étourdi et est donc pénalisé de -2 pour le prochain assaut.

Le frondeur utilise un nouveau point d'HÉROÏSME (il ne peut sacrifier plus lors d'un assaut en combat) pour compenser partiellement ce désavantage. Les dés donnent cette fois un résultat de 9, auquel on soustrait 1 pour le MODIFICATEUR DE COMBAT, 2 pour l'étourdissement mais on ajoute 1 pour l'HÉROÏSME utilisé. 7 indique une perte d'équilibre pour la fille de harpie et en conséquence, un bonus de +1 pour l'assaut suivant.

Euclès hésite mais n'utilise finalement pas son dernier point d'HÉROÏSME. Le dieu de la guerre Arès apprécie visiblement cette prise de risque car les dés offrent un 10. Le MODIFICATEUR DE COMBAT est annulé par la perte d'équilibre et un tel résultat indique que la fille de harpie est touchée à la tête. La harpie passe dans le \neq et Euclès regagne 1 point d'HÉROÏSME.

Le dernier assaut voit sortir un 7 naturel aux dés, résultat qui ne bouge pas puisque le sang coulant sur les yeux du monstre annule le MODIFICATEUR DE COMBAT. L'ennemi est vaincu et Euclès peut souffler, heureux de s'en être finalement tiré à bon compte même s'il ne lui reste plus que 2 points d'HÉROÏSME. Cela sera-t-il suffisant pour atteindre le village ?

COMBATS SIMPLIFIÉS

Pour chacun des tableaux ci-dessous, considérez la ligne du héros concerné puis le nombre de points d'HÉROÏSME que vous dépensez en colonne. Le résultat en croisement correspond à la réduction de votre NIVEAU DE SANTÉ.

Si vous jouez Antianera ou Euclès, n'effectuez pas de tir en début de combat comme dans les règles complètes. L'avantage procuré par les armes à distance est inclus dans chacun des tableaux ci-dessous.

Section 20

HÉROÏSME →	4	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	Indemne	-2 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-3 crans	-5 crans

Section 53

Le nombre de points d'HÉROÏSME à dépenser dépend cette fois de votre NIVEAU DE SANTÉ actuel (NS).

HÉROÏSME →	7	4	2	1	0
NS \geq	victoire	victoire	victoire	victoire	défaite
NS =	victoire	victoire	victoire	défaite	défaite
NS \approx	victoire	victoire	défaite	défaite	défaite
NS \leq	victoire	défaite	défaite	défaite	défaite
NS \neq	défaite	défaite	défaite	défaite	défaite

Section 56

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Tous les héros	Indemne	-1 cran	-2 crans

Section 62

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	Indemne	-1 cran
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans

Section 66

<i>HÉROÏSME</i> →	4	2	1	0
Antianera	victorieuse	vaincue	vaincue	vaincue / -1 cran
Euclès	victorieux	victorieux	victorieux	vaincu
Brasidas	victorieux	victorieux	vaincu	vaincu

Section 72

N'effectuez pas les épreuves mentales.

<i>HÉROÏSME</i> →	3	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans

Section 77

<i>HÉROÏSME</i> →	4	3	2	1	0
Antianera	Indemne	-2 crans	-2 crans	-4 crans	-4 crans
Euclès	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans

Section 81

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran

Section 105

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Tous les héros	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	-1 cran

Section 127

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera	Indemne → section 45	Indemne → section 307	-1 cran → section 307

Section 160

Vous ne pouvez dépenser aucun point d'héroïsme si vous avez contracté une pénalité lors de la section précédente.

HÉROÏSME →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran

Section 173

HÉROÏSME →	5	4	2	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans

Section 188

HÉROÏSME →	4	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-1 cran	-2 crans

Section 192

NIVEAU DE SANTÉ ≥ pour Pelomaos

HÉROÏSME →	4	3	2	1	0
Antianera - Euclès	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans
Brasidas	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	-1 cran	-2 crans

NIVEAU DE SANTÉ = pour Pelomaos

HÉROÏSME →	3	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	Indemne	-1 cran
Brasidas	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	-1 cran

Section 202

HÉROÏSME →	4	3	2	1	0
Antianera - Euclès	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans

Section 204

HÉROÏSME →	3	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne → section 45	Indemne → section 307	-1 cran → section 307	-2 crans → section 307
Brasidas	Indemne →	Indemne →	-1 cran →	-1 cran →

	section 45	section 307	section 307	section 307
--	------------	-------------	-------------	-------------

Section 209

Attribuez-vous gratuitement le bénéfice de 2 points d'HÉROÏSME dépensés si vous avez blessé Alastor à la section précédente.

<i>HÉROÏSME</i> →	4	3	1	0
Antianera	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans
Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans	-2 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans

Section 211

<i>HÉROÏSME</i> →	3	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans

Section 216

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-1 cran
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran

Section 225

Allez à la section 57 si vous avez noté le nom des neuf Muses. Sinon, ignorez les autres renvois et attribuez-vous gratuitement le bénéfice d'un point d'HÉROÏSME dépensé pour chaque paire de Muses notées. Par exemple, vous obtenez 2 points d'HÉROÏSME si vous avez acquis la bénédiction de cinq Muses. Le mot *ritournelle* vous procure un bonus gratuit de 2 points d'HÉROÏSME pour ce combat.

<i>HÉROÏSME</i> →	10	8	6	4	2	0
Tous les héros	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans	-5 crans

Section 232

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-1 cran
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran

Section 236

<i>HÉROÏSME</i> →	4	3	2	1	0
Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-3 crans	-3 crans	-5 crans

Section 299

<i>HÉROÏSME</i> →	4	3	2	1	0
Antianera - Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans

Brasidas	Indemne	-1 cran	-1 cran	-2 crans	-2 crans
----------	---------	---------	---------	----------	----------

Section 303

Le combat est automatiquement perdu sans la lance à tête d'airain.

<i>HÉROÏSME</i> →	5	4	3	2	0
Antianera - Euclès	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-3 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-5 crans

Section 309

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-1 cran
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran

Section 340

<i>HÉROÏSME</i> →	4	3	2	1	0
Antianera - Euclès	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-4 crans	-5 crans

Section 356

<i>HÉROÏSME</i> →	4	3	2	1	0
Antianera - Euclès	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-1 cran	-3 crans	-3 crans

Section 361

<i>HÉROÏSME</i> →	3	2	0
Antianera - Euclès	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	Indemne
Brasidas	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne

Section 367

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-2 crans	-2 crans
Brasidas	Indemne	Indemne	-2 crans

Section 375

Allez à la section 57 si vous avez noté le nom des neuf Muses. Sinon, ignorez les autres renvois et attribuez-vous gratuitement le bénéfice d'un point d'HÉROÏSME dépensé pour chaque paire de Muses notées. Par exemple, vous obtenez 2 points d'HÉROÏSME si vous avez acquis la bénédiction de cinq Muses. Le mot *ritournelle* vous procure un bonus gratuit de 2 points d'HÉROÏSME pour ce combat.

<i>HÉROÏSME</i> →	12	10	8	6	4	0
Tous les héros	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans	-5 crans

Section 393

Attribuez-vous gratuitement le bénéfice d'un point d'HÉROÏSME si vous avez atteint Méduse grâce à un projectile lors d'une précédente section.

HÉROÏSME →	4	3	2	1	0
Antianera - Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans
Euclès	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans	-5 crans

Section 399

HÉROÏSME →	4	3	2	1	0
Antianera	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans
Euclès	Indemne	-1 cran	-1 cran	-3 crans	-3 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans

Section 448

N'effectuez pas l'épreuve mentale indiquée dans cette section.

HÉROÏSME →	3	2	1	0
Antianera	Indemne	Indemne	-1 cran	-3 crans
Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-3 crans	-5 crans

Section 450

NIVEAU DE SANTÉ ≥ pour Pelomaos

HÉROÏSME →	4	3	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans

NIVEAU DE SANTÉ = pour Pelomaos

HÉROÏSME →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran

Section 482

HÉROÏSME →	2	1	0
Tous les héros	Indemne	-1 cran	-2 crans

Section 488

HÉROÏSME →	3	2	1	0
Euclès - Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans
Antianera	Indemne	Indemne	-1 cran	-3 crans

Section 494

HÉROÏSME →	2	1	0
Euclès	Indemne → section 464	Indemne → section 461	-1 cran → section 461

Section 509

HÉROÏSME →	2	1	0
Antianera	Indemne	Indemne	-2 crans
Euclès	Indemne	-2 crans	-2 crans
Brasidas	Indemne	-2 crans	-4 crans

Section 521

NIVEAU DE SANTÉ ≥ pour Pelomaos

HÉROÏSME →	3	1	0
Tous les héros	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	-1 cran

NIVEAU DE SANTÉ = pour Pelomaos

HÉROÏSME →	2	1	0
Tous les héros	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	-1 cran

Section 529

NIVEAU DE SANTÉ ≥ pour Pelomaos

HÉROÏSME →	4	3	2	1	0
Antianera	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans
Euclès	Indemne	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans

NIVEAU DE SANTÉ = pour Pelomaos

HÉROÏSME →	3	2	1	0
Antianera	Indemne / Pelomaos blessé	Indemne	Indemne	-1 cran
Euclès	Indemne	Indemne	Indemne	-1 cran

Section 536

HÉROÏSME →	2	1	0
Brasidas	Indemne → section 45	Indemne → section 307	-1 cran → section 307

Section 567

HÉROÏSME →	5	3	2	0
Antianera	victorieuse	vaincue	vaincue	vaincue / -1 cran
Euclès	victorieux	victorieux	victorieux	vaincu

Brasidas	victorieux	victorieux	vaincu	vaincu
----------	------------	------------	--------	--------

Section 577

<i>HÉROÏSME</i> →	4	3	2	1	0
Antianera - Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans	-4 crans

Section 586

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera	Indemne	Indemne	-1 cran
Euclès	Indemne	-1 cran	-1 cran
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans

Section 591

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran

Section 607

<i>HÉROÏSME</i> →	4	3	2	1	0
Antianera - Euclès	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans	-4 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-5 crans

Section 618

<i>HÉROÏSME</i> →	4	3	2	1	0
Antianera	Indemne	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans
Euclès	Indemne	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans
Brasidas	Indemne	-1 cran	-2 crans	-3 crans	-4 crans

Section 644

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Tous les héros	Indemne	-1 cran	-2 crans

Section 654

<i>HÉROÏSME</i> →	2	1	0
Antianera – Euclès	Indemne	-1 cran	-2 crans
Brasidas	Indemne	Indemne	-1 cran