

ANTTIKA

ENTRE RAISON ET CŒUR
- LES ORIGINES DE L'ÉGIDE -

SCÉNARIO DE CÉDRIC ROBIN



ENTRE RAISON ET CŒUR

L'ORIGINE D'ÉGÉE

Scénario de Cédric ROBIN

Mise en page et relecture de Bruno GUÉRIN

Ce scénario a été joué lors du Don des Dragons 2016 à Strasbourg.

PRÉLUDE

C'est aux environs de 1336 avant J.C que se déroule cette histoire, plus précisément 18 ans avant l'histoire de Thésée et du Minotaure.

Androgée, le fils du roi Minos, a gagné les jeux des Panathénées organisés par le roi Égée d'Athènes. Malheureusement, Androgée décède dans des circonstances étranges peu après sa victoire. Pour son père, Minos, la responsabilité de ce drame en incombe à Égée et aux Athéniens, et il compte bien les faire payer par une sanglante guerre. Celle-ci voit tomber la cité de Mégare, gouvernée par le roi Nisos, et un long siège affame le peuple d'Athènes. Égée, reconnaissant sa défaite et afin de sauver les siens, accepte de payer un lourd tribut au roi Minos.

C'est sur les cendres et les corps des victimes de la guerre, engendrés par cette vengeance, que commence l'aventure pour nos héros d'origine crétoise.

CHANT I - LA COUR DE KNOSSOS

Les personnages quittent le siège d'Athènes pour retourner à la cour de Knossos pour informer le roi de leur victoire.

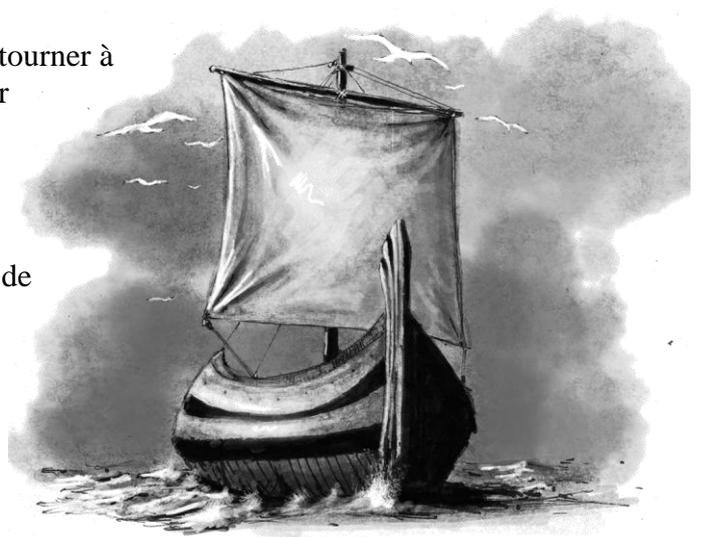
La deuxième journée de mer touche à sa fin quand les côtes de la Crète se dessinent à l'horizon, alors que le ciel se couvre d'épais nuages noirs. Nos héros peuvent prier les Dieux d'avoir une chance de rentrer en vie, car à l'approche de la Crète, la mer est démontée (Navigation FD 12 à 15 selon votre volonté de provoquer ou non un naufrage) depuis que le roi Minos a berné Poséidon.

Une fois amarré au ponton (ou épuisé sur la plage), un groupe de trois hommes semble attendre l'équipage du navire.

Deux d'entre eux portent un casque, une cuirasse de bronze et un bouclier arborant l'emblème du roi Minos, quant au dernier, il porte une toge blanche et une broche représentant une tête de taureau. Il ne fait donc aucun doute que ces hommes viennent du palais et qu'ils sont le comité d'accueil de nos héros.

Quand les PJ's descendent du navire, le détachement rectifie sa position et l'homme en toge s'avance d'un pas. Il se présente comme étant Liviasse, envoyé par le Palais pour accueillir et escorter les personnages jusqu'au roi.

« - Je suis ravi de vous voir rentrer chez vous enfants de Crète. Vous êtes attendu, ne tardons pas ! »





Alors que le groupe quitte le ponton, déjà l'équipage semble s'affairer à décharger le navire derrière eux (ou à récupérer ce que rejette la mer, s'ils se sont échoués).

Après un rapide passage dans la cité, les voilà devant les immenses portes du palais. Celles-ci sont gardées par quatre hommes au visage déterminé, portant comme leur escorte, l'équipement de la garde royale. En voyant les héros approcher, les hommes s'écartent et forment une haie d'honneur de chaque côté de la porte principale.

Une fois la cour principale traversée, Liviasse annonce leur venue au chambellan, qui s'empresse de transmettre l'information. Ils attendent à peine cinq minutes avant de voir la porte massive s'ouvrir sur une grande salle richement décorée et au fond : le trône de Minos.

Les héros sont invités à s'avancer jusqu'à deux mètres des marches qui montent jusqu'à un trône magnifiquement ouvragé où un homme charismatique caressant sa barbe d'ébène siège tel Zeus. Liviasse s'avance alors d'un pas :

« - *Mon roi, les héros du siège d'Athènes sont rentrés.* »

Le roi se dresse alors et leur lance un regard chaleureux.

« - *Je suis heureux de vous revoir vivant et qui plus est victorieux. Mon fils méritait justice et vous avez su la lui donner et l'honorer. Soyez-en remercié ! Ce soir nous ferons la fête en votre honneur et en mémoire de ceux qui ont combattu à Athènes.* »

Les personnages sont ensuite conduits dans une salle annexe, bien plus grande encore, ou de longues tables, disposées de manière à faire face au trône, sont installées et où des esclaves s'affairent telles des fourmis.

Aux côtés de Minos, les PJs peuvent voir la reine Pasiphaé et leur fille de 3 ans nommée Ariane. Un homme, Phixaé, d'une quarantaine d'années, avec une belle cicatrice sur la joue gauche, le chef de la garde royale de Knossos, et un dernier individu, tout juste la vingtaine, richement habillée et semblant un peu trop aimer faire la fête. Nos héros ne le connaissent pas, mais s'ils désirent lui parler, ils peuvent constater que celui-ci les connaît très bien, et quand il se présente sous le nom d'Ysos, ils auront le sentiment qu'il ment !

Sur un test de Perception (FD 10), ils peuvent déceler chez lui une aura divine, et s'ils arrivent à faire un beau rôle-play, ou test de Séduction (FD 8), celui-ci donnera sa véritable identité : Dionysos.

Dionysos avoue ensuite qu'il est présent pour veiller sur cette enfant, et il montre la fille de Minos, car il se dégage d'elle un quelque chose qu'il ne peut expliquer si ce n'est que leurs destins sont liés.

Remarque : Dionysos ne sait pas encore qu'il épousera Ariane dans quelques années, après que Thésée l'abandonne sur une île.

Le repas se passe dans l'opulence, voire la démesure pour certains invités qui repartiront portés par des esclaves, du fait de la présence de Dionysos. Durant le repas, les personnages sont informés par un esclave que le roi désire leur présence lors de la réunion qui aura lieu dans la salle du trône après les festivités.

Au milieu de la nuit, alors que le banquet touche à sa fin, l'esclave revient les chercher à leur table. Face à Minos, ils constatent que de nombreux conseillers sont également présents, et les conversations vont bons trains.

Un homme d'âge mûr, avec des cheveux et une barbe poivre et sel, s'approche alors du roi. Nos héros le reconnaissent, car ils étaient présents au début du chantier du labyrinthe. Il s'agit de Dédale, l'architecte du roi.

« - *Roi Minos, ne pourrait-on pas profiter de cette victoire pour exiger un tribut pour le labyrinthe, cela permettra de sauver un grand nombre de Crétois de l'appétit d'Astérios.* »





Pasiphaé, la reine, approuve de la tête, sans cacher sa mélancolie quand ce prénom est prononcé. Les autres conseillers semblent également approuver l'idée soumise par Dédale, espérant ainsi sauver également leurs propres enfants. Après quelques échanges de mot, Minos se lève, regarde les héros et leur dit de façon impérative.

« - C'est à vous que j'ai décidé de confier cette mission ! Vous en qui j'ai toute confiance. Vous connaissez déjà Athènes et vous avez rencontré Égée lors de sa reddition, vous serez donc les plus aptes pour cette mission diplomatique. Cependant, si le besoin s'en fait ressentir, soyez persuasif et obligez-le à signer le tribut qui vient d'être décidé. Toutes les conditions sont indiquées dans ce document. Je compte sur vous pour qu'il soit remis en main propre et vous repartirez à l'aube. »

Le roi leur tend un rouleau de papyrus avec les exigences du roi : tous les 9 ans, Athènes devra donner en sacrifice 7 jeunes garçons et 7 jeunes filles en tribut.

Les PJs quittent le roi et sont conduits à la caserne pour y dormir quelques heures avant leur départ.

CHANT 2 – RETOUR EN MER

Il ne s'est pas écoulé 12 h que revoilà nos héros sur le ponton du port de Knossos et devant eux se dresse le même navire (ou un autre identique), qui les a ramenés la veille en terre Crétoise. Cette fois-ci, ils ne repartent pas pour faire la guerre, mais pour apporter les conditions de reddition qu'impose le vainqueur au vaincu.

Le navire qui se trouve à quai est donc une trirème à trois ponts. Le premier est le pont extérieur, le second correspond aux bancs des rameurs (esclaves enchaînés) et pour finir c'est la cale aux marchandises.

L'embarquement se fait peu après l'aube pour l'équipage et les personnages. Le capitaine, un homme de petite taille et trapu du nom d'Hélionus, est déjà sur le pont en train de crier des ordres à ses hommes d'équipage et ses esclaves. Les cales ont été remplies la veille d'un grand nombre d'amphores, de caisses en bois et de sacs d'épices.

Au moment où la passerelle d'embarquement s'apprête à être retirée, quelqu'un crie « Attendez ! »

Il s'agit de Liviasse, tout essoufflé, mais il n'est pas seul. La passerelle est remise en place et ils montent à bord sans prêter attention aux héros, pour se diriger directement vers le capitaine. Ils échangent quelques mots et Liviasse redescend sur le ponton, laissant aux côtés du capitaine, un homme de petite taille et aux cheveux et à la barbe poivre et sel (Dédale).

Cinq minutes après, les hommes d'équipage larguent enfin les amarres et le bateau quitte le port de Knossos. L'état de la mer est déchaîné, proche de devenir une tempête, car c'est l'œuvre de Poséidon. À peine le navire a-t-il passé la digue que la mer s'agite et que les esclaves s'excitent sur les rames afin d'éviter que le navire n'aille s'échouer sur les récifs de la côte.

Le capitaine rejoint les PJs, quelques minutes après le départ, et il leur donne la route que va emprunter le bateau.

« Avant d'arriver au port d'Athènes, nous allons devoir faire deux escales, soit 4 jours de navigation, si tout se passe bien. La première se passera au port de Naxos, afin d'apporter des vivres et des armes à la garde crétoise positionnée sur l'île. La seconde étape sera le port de Sériphos, pour y déposer des épices et le messager du Palais, Tiron. »

(Rq : Il a une lettre à remettre en main propre à une réfugiée nommée Danaé. Lettre de politesse et de soutien, signé de Minos).

Pendant ce temps, le navire, et l'équipage subissent la colère de Poséidon, tandis que dans la soute aux esclaves, le rythme des coups de rames est donné par un impressionnant phénicien. Depuis le départ de Knossos, il martèle sa peau de bête comme un furieux.

Ma chère Danaé

J'ai envoyé un messager à ton père au palais d'Argos.

Pour essayer de calmer Acrisios, il faudra user de diplomatie.

Garde ton fils à tes côtés, car je redoute les prédictions de l'oracle à son sujet.

En attendant, reste sous le toit de Dictys.

Minos

CHANT 3 - DEUX JOURS DE MER

Alors que les côtes crétoises s'éloignent, les PJ's font des jets d'Esquive/Souplesse (FD 8) réguliers, cela afin d'éviter les objets qui volent sur le navire à cause de la mer agitée.

Cependant, plus le navire s'éloigne des côtes de Crète et moins les creux sont hauts, mais il faut attendre une dizaine d'heure de navigation pour que le navire puisse avancer normalement sur une mer navigable.

En approchant de l'île de Théra, ils subissent l'attaque de cinq harpies, lesquelles crient à leur attention :

« - Remerciez votre roi, crétois, car c'est à lui que vous devez ma colère ! »



Alors que le combat fait rage avec ces créatures, le volcan de Théra se met en éruption, provoquant la projection de bombes volcaniques (DG 15 ou 5 points de structure avec le risque que le navire prenne feu). Les PJ's doivent donc gérer et l'attaque, la navigation voire éteindre les incendies et réparer les voies d'eau.

À bord, des dissensions se font jour, car le maître des esclaves dit qu'il faut un sacrifice. Cela engendre des altercations qui font tomber le nain Tiron à la mer, lequel ne sait pas nager et coule à pic. Sa mort entraîne une accalmie de la mer et de l'éruption.

CHANT 4 - L'ÎLE DE NAXOS

L'escale sur l'île de Naxos sert au ravitaillement des soldats crétois, car l'île est sous domination de la Crète. Après deux jours de navigation éprouvants, l'île de Naxos apparaît enfin à l'équipage.

Hélienus recommande aux personnages d'aller boire un verre en attendant que le déchargement des vivres soit effectué, et de toute façon le navire n'appareillera qu'à l'aube maintenant.

À l'auberge, tout ne va pas se dérouler comme les personnages le souhaitent, car ils vont se retrouver pris à partie avec des opposants à l'occupation crétoise. S'ensuit une bagarre de bar qui tourne mal, car les soldats de Naxos arrêtent tous les contrevenants et les jettent en prison.

Baratin, persuasion, diplomatie, marchandage... rien n'y fait, les gardes sont têtus et très nombreux ! Si nos héros résistent, utilisez quelques-uns de leurs points de Némésis pour les assommer et les conduire en cellule.



Dans leur geôle, il rencontre un vieillard, nommé Agénor, mais les personnages vont vite se rendre compte qu'il s'agit en fait de Poséidon et celui-ci leur propose de voler un objet pour lui lorsqu'ils seront à Sériphos.

« - *Des événements récents font que je vous propose une épreuve de justice. Si vous réussissez, je réviserai alors ma position sur Minos et les Crétois. Je vous demande de me rapporter au cap Sounion, un sac fermé par une cordelette d'or et dont le contenu m'a été dérobé. Celui-ci se trouve désormais sur Sériphos. Étant donné votre ascendance divine, j'espère que nous trouverons un terrain d'entente.* »

Si les PJs hésitent ou refusent, Poséidon les menace d'anéantir leur patrie et leur famille, mais s'ils acceptent, il s'engage à stopper les phénomènes maritimes qui perturbent le commerce et la navigation aux abords de la Crète. Il envisage même de pardonner au roi Minos son manque de piété à son égard et sa faute de n'avoir pas sacrifié le taureau blanc qu'il lui avait offert.

Pour sortir de cellule, Automolos les sorts de là au petit matin lorsqu'il aura appris où ils se trouvent après qu'ils soient portés manquant à l'embarquement.

Mais ils peuvent aussi décider de s'échapper. Dans ce cas, Poséidon leur accorde cinq minutes de tranquillité en éloignant les gardes. Ils auront ainsi le temps de crocheter la serrure de leur cellule et de fuir.

Bref, une fois à bord, la mer est désormais plus calme, et le trajet jusqu'à Sérifos se fait sans trop de problèmes.

CHANT 5 – VOLER L'ASSASSIN DE MÉDUSE

Le navire approche du port de Sérifos en fin de matinée, et la mort de Tiron nécessite que les personnages aillent trouver Danaé pour lui donner la lettre que le messenger devait lui donner. Le capitaine l'a retrouvé, mais il estime que les personnages ont davantage de légitimité que lui d'aller au palais en tant que héraut. S'ils cherchent Danaé, ils apprennent que celle-ci vit normalement chez Dictys, le pêcheur, mais qu'elle est actuellement au palais du roi Polydecte, jusqu'à ce que son fils rentre de mission (s'il rentre un jour, diront certains).

Le roi accueille les personnages sans réserve, et Danaé peut lire la lettre de Minos.

« - *Mon fils ne devrait pas tarder à rentrer. Il est parti chercher un cadeau pour le roi qui organise une fête pour son anniversaire (eranos). En attendant, je vous invite à ma table ce soir, ainsi vous serez présent quand mon fils rentrera pour son eranos.* »

Le soir, le fils de Danaé, qui n'est autre que Persée, rentre au palais sur le dos de Pégase, avec un sac fermé par une cordelette d'or. Ce sac n'est autre que le cadeau du roi, et lors du repas les PJs remarquent la mine sombre du roi d'avoir son beau-fils à table. À la fin du repas, le roi Polydecte s'adresse à Persée :

« *Persée, tu as longuement voyagé durant un an pour m'apporter un présent, mais celui-ci est-il celui que je t'avais demandé. Car n'oublie pas notre pacte, si le cadeau n'est pas celui que j'attends (la mort de Méduse), ta mère deviendra ma femme, dans le cas contraire, je la laisserai épouser mon frère Dictys.* »

Persée s'approche donc du trône, et les gens de la cour le raillent, disant qu'il ne peut pas avoir triomphé, et qu'il ne s'agit que d'un subterfuge de sa part. Persée sort alors la tête de Méduse de son sac et pétrifie le roi, ainsi que toute sa cour, épargnant les badauds et les voyageurs dont font partie les personnages attablés à côté de sa mère.



À moins que les personnages ne l'empêchent d'agir et d'exécuter sa vengeance, voilà comment se termine le repas du soir. Il ne reste plus aux héros qu'à récupérer le sac, soit en le volant nuitamment, soit en le négociant auprès de Persée.

- La négociation : il faudra des arguments solides pour que Persée donne de plein gré, un artefact aussi puissant à des Crétois qui ont déjà l'hégémonie sur la mer méditerranée, les Cyclades et désormais Athènes. (Persuasion ou Diplomatie FD 15 au minimum)
- Le vol : c'est l'option la plus probable. Les personnages dorment au palais, et si Dictys va devenir le prochain roi de Sériphos, ce soir il est encore chez lui (dans sa cabane) où il accueille Danaé et Persée. Les personnages devront donc voler le sac, dans une petite cabane de pêcheur, mais Athéna ne voit pas les choses ainsi, et sa chouette pourrait alerter Persée de leur présence.
Discrétion (FD 9), Fouille (FD 9), Vol à la tire (FD 9) pour réussir à voler le sac sans encombre.

Quand ils ressortent de la cabane avec l'artefact, une chouette les survole. Les personnages rajeunissent alors à l'âge de 15 ans et Athéna envoie les sœurs de Méduse les attaquer sur la plage.

Persée

Fils de Zeus et de Danaé, fécondé par une pluie d'or, il est le petit-fils du roi Acrisios, lequel enferme sa fille et l'enfant dans un coffre par peur d'une prophétie et les jette à la mer. Recueilli et élevé par Dictys, un pêcheur de Sériphos, il s'élève contre Polydectès, le roi de l'île, lequel fait des avances à sa mère. Pour s'en débarrasser, Polydectès lui demande de lui ramener la tête de la gorgone : Méduse. Lorsque Persée lui tranche la tête, Chrysaor et Pégase prennent naissance de son sang et le cheval ailé devint la monture de Persée. Alors qu'il rentre en passant par l'Éthiopie, il combat un monstre marin qu'il pétrifie et sauve ainsi la princesse Andromède qu'il épouse. Lors du mariage, il doit tuer l'ancien fiancé de celle-ci qui lui refuse le prix de son combat titanesque, puis il rejoint le royaume d'Argos qu'Acrisios a quitté par peur de l'oracle. Malheureusement, Persée le tue accidentellement, lors de jeux funéraires par un lancer de disque. Il devient ensuite roi de Tirynthe et de Mycènes. Persée est responsable de la pétrification d'Atlas, donnant les monts du même nom et combatta de nombreux monstres. Jusqu'à la naissance d'Héraclès, c'est le plus grand tueur de monstres.

SOMA 7 SOPHOS 5 SYMBIOSE 4
ARISTÉIA 4 HUBRIS 4 PV 70

Armure :

Cuirasse d'airain (10 PA)

Casque d'invisibilité d'Hadès (9 PA)

Égide d'Athéna (11 PA, cf. artefact)

Armes :

Harpè (+3 ; DG 8)

Particularités :

À la mort de Méduse, Pégase devient sa monture. Hermès lui a prêté ses sandales ailées, Hadès son casque et Athéna son Égide. Il est le protégé de Zeus et d'Athéna.

Pouvoir :

Foudre de Zeus, mais son refus de devenir ce qu'il est, fait qu'il ne l'utilise pas.

Compétences :

Armes tranchantes 8, Armes perforantes 5, Armes de jet 6, Bouclier 3, Diplomatie 3, Équitation 6, Épos des créatures



fabuleuses 8, Esquive 5, Lire/écriture (Grec) 5, Perception 3, Pugilat 4, Résistance 4, Survie 3, Vigilance 4.

CHANT 6 – DES SŒURS DÉTERMINÉES

Rq : Ce chant n'a lieu d'être que si les personnages ont volé le sac de Persée.

À l'appel d'Athéna, les deux sœurs de Méduse attaquent nos héros afin de reprendre la tête de leur sœur. Les PJs quittent les lieux de leur méfait et se dirigent en direction du port pour quitter l'endroit au plus vite. Ceux qui réussissent un jet de Perception/Vigilance (FD 10) peuvent esquiver la volée de flèches qui fonce sur eux, car ils ont entendu un bruit de branches cassées.

Euryale et Sthéno

Sœur de Méduse, leur nom signifie pour Euryale « Grand Domaine » et pour Sthéno « la Puissante ».

SOMA 5 SOPHOS 7 SYMBIOSE 4

ARISTÉIA 4 HUBRIS 3 PV 50

Armure : aucune.

Armes :

Arc court (DG 4)

Épée de bronze (DG 6)

Serpents (DG 2 + venin)

Particularités :

Le venin de Virulence 12 fait perdre 2 dés d'actions/tr, jusqu'à réussite du jet de Survie.

Regard pétrifiant (cf. sort « Regard de Méduse »), Immortelle, Vol, Ruse.

Elles continuent de servir la déesse, aussi conservent-elles la possibilité de jeter des sorts, mais leur dévotion n'est pas à la mesure de ce qu'elle devrait, car Athéna leur a fait subir un sort qu'elles ne méritaient pas.

Compétences :

Arc 6, Armes tranchantes 3, Bouclier 1, Discrétion 2, Esquive 2, Séduction 2, Stratégie 1, Théologie 4.



Si le combat est déséquilibré, les personnages pourront voir venir à leur secours un sanglier volant (Chrysaor) et/ou un cheval volant (Pégase), fils de Méduse et envoyé par leur père Poséidon pour les aider à fuir.

Échappant à la colère d'Athéna, les personnages rejoignent leur navire et reprennent la mer, direction Athènes.

CHANT 7 – LA CITÉ D'ATHÈNES

Accostant dans le port proche du Pirée, les personnages font le trajet jusqu'à Athènes à cheval, et aperçoivent au loin de la fumée qui monte de la cité.

Pendant l'absence des personnages, des tensions se sont installées entre soldats crétois et les Athéniens. Certains Crétois ont même profité de leurs autorités pour abuser des charmes d'une prêtresse de l'Acropole.

À leur arrivée et avant de négocier quoi que ce soit, le roi Égée (bien qu'étonné de leur jeune âge – s'ils ont subi la malédiction d'Athéna) demande aux héros de juger les leurs avant que le peuple d'Athènes ne finisse par se révolter, à tort ou à raison.

Les tensions montent de part et d'autre, et une poignée de soldats crétois torture le peuple et ne reconnaît plus l'autorité des héros s'ils ont été rajeunis.

Sur un jet de Sensibilité (FD8), ils peuvent percevoir l'ombre d'Arès dans ce changement d'attitude.

CHANT 8 – L'ANNONCE DU TRIBUT

Une fois qu'ils auront jugé les hommes qui ont agressé la prêtresse, Égée accepte de recevoir les personnages et négocier les termes du tribut. Il est donc temps de présenter la proposition de Minos à Égée. Bien évidemment, le roi et les nobles d'Athènes sont opposés à la proposition et les personnages devront faire preuve de diplomatie (FD 12), voire de menacer (Intimidation 10) le roi pour lui faire accepter le prix à payer.

Égée

Fils de Pandion, roi de Mégare, il est le père de Thésée. À la mort de son père, avec ses frères Nisos, Pallas et Lycos, il attaque Athènes et en devient le roi. Il reste sans descendance avec ses deux premières femmes Méta et Chalciopé qu'il répudie, jusqu'au jour où revenant de Delphes, il s'arrête à Trézène et son ami le roi Pitthé l'enivre puis le met dans le lit de sa fille Éthra. Égée lui demande alors que si sa fille conçoit un mâle, il devra l'élever selon son rang et il lui laissa une épée et des sandales d'or afin de le reconnaître.

De retour à Athènes, Égée organise des Panathénées remportées par Androgée, le fils de Minos. Malheureusement, Androgée meurt de façon suspect et Minos assiégea la cité avant d'exiger d'Athènes un tribut annuel de sept jeunes gens et sept jeunes filles en offrande au Minotaure, pour le « dédommager ». Égée a également une aventure avec Médée après sa répudiation par Jason et elle tentera de convaincre Égée d'empoisonner Thésée avant qu'il ne le reconnaisse comme son fils. Thésée part ensuite en expédition pour tuer le Minotaure. Grâce à l'aide d'Ariane, il remplit sa mission, mais ayant convenu avec son père qu'à son retour, il dresserait des voiles noires au navire qui le ramènerait s'il était mort et des voiles blanches s'il était vivant, bien que sain et sauf, il oublia de le faire. Son père Égée, voyant revenir au loin le bateau avec des voiles sombres, se jeta alors du haut d'une falaise dans la mer qui porte aujourd'hui son nom.

SOMA 3 SOPHOS 3 SYMBIOSE 4

ARISTÉIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armure :

Cuirasse de bronze (9 PA)

Cnémide de bronze (3 PA)

Armes :

Glaive (DG4)

Compétences :

Armes perforantes 3, Armes tranchantes 4, Commandement 4, Diplomatie 4, Endurance 2, Esquive 2, Intimidation 3, Marchandage 4, Parler grec 4, Perception 2, Politique 5, Réseau 5, Résistance 1, Stratégie 3, Survie 2, Théologie 3.

CHANT 9 – UN CHOIX CORNÉLIEN

Les personnages peuvent se rendre directement au Cap Sounion avant d'aller à Athènes, où bien y aller après les tractations avec Égée. C'est au sommet de la falaise du Cap que les PJs ont rendez-vous avec Poséidon. En sortant d'Athènes, il leur faut 2 h de cheval pour y arriver.





Arrivée au Cap Sounion, ils arrivent dans un temple en ruine, où Poséidon les attend sous l'apparence d'Agénor. Celui-ci leur dit qu'ils n'ont qu'à jeter le sac à la mer pour qu'il en prenne pleinement possession et qu'il libère la Crète de sa colère.

Mais au moment où ils s'apprêtent à agir, Athéna tente d'intervenir pour récupérer la tête de Méduse en tentant de convaincre et en menaçant tour à tour, les héros.

Qui vont-ils choisir ?!

Remarque : vous pouvez faire intervenir Chrysaor, lequel reprend sa forme de géant pour supplier les héros de réunir ses parents.

CONCLUSION

- Si les héros décident de remettre la tête de Méduse à Poséidon pour sauver la Crète, ils auront la gratitude de celui-ci, ainsi que de Chrysaor. Poséidon apaise alors la mer qui entoure la Crète et pardonnera au roi Minos. Cependant, Athéna se vengera d'eux pour avoir choisi le camp de son oncle et ennemi. Les personnages gagnent l'inconvénient « Hai d'Athéna ».
- Si les personnages décident de remettre la tête de Méduse à Athéna, elle les épargnera et une fois la tête associée au bouclier de Zeus, l'Égide sera enfin créée. Elle l'offrira alors à Zeus. Poséidon, ainsi que Chrysaor, haïra les personnages et la Crète vivra encore la colère de Poséidon (« Hai de Poséidon »). Chrysaor pourrait bien alors partir à leur suite pour leur faire payer l'affront et devenir leur ennemi intime.

FIN