

ANTIKA

CYCLE DES 9 PRISONS DE L'ART

- LIVRE 1 -

- LA TÊTE DANS LES ÉTOILES -

SCÉNARIO DE GALAAD SCHÖRD
MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



CYCLE DES 4 PRISONS DE L'ART

1 - LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

Scénario de Galaad SCHORP

Mise en page et relecture de Bruno GUÉRIN

INTRODUCTION

Ce premier scénario est voulu comme assez court, le but étant de découvrir l'univers ainsi que le système de jeu. Par conséquent, pour un groupe déjà formé, il ne servira qu'à plonger dans l'intrigue principale.

La première Muse, que les joueurs rencontreront, n'est autre qu'Uranie, présidant à l'Astronomie et à l'Astrologie. On aura alors une ambiance très céleste et prophétique.

Chaque chant sera associé à une constellation, représentant une Muse et surtout donnant une vision des futurs scénarios. Il faut donc que les chants s'enchaînent assez vite, devant laisser les joueurs totalement perdus dans une suite ininterrompue d'événements.

Deuxièmement, ils vont revivre les événements qui ont créé les constellations, mais d'un point de vue différent. Je me suis basé sur le livre d'Ératosthène « Catastérismes » qui raconte l'origine des constellations. Puis, ces dernières ont été modifiées pour renvoyer aux autres scénarios de la campagne. J'expliquerai les liens entre les visions jouées et l'aventure qu'ils joueront plus tard.

Par contre, les constellations et donc les Muses associées aux chants seront jouées à l'envers par rapport à l'ordre des scénarios. Le but étant d'avoir comme dans une tragédie grecque, toutes les informations dès le début (ex : la mort finale des joueurs) et de ne se rendre compte qu'à la fin et que l'issue est inéluctable.

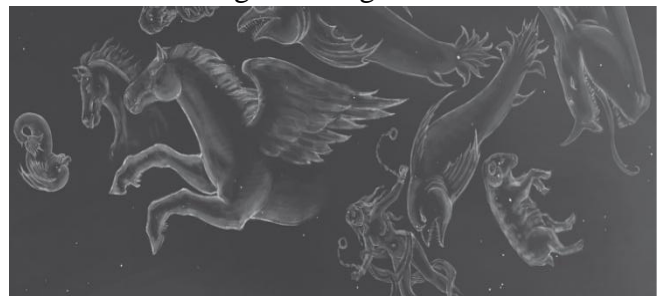
Dernier détail, il vous est proposé des jets de dés pour résoudre certaines situations. Il est tout à fait possible de les oublier pour favoriser le « rôle play » ou l'imagination des joueurs. Cela sera également vrai dans les autres scénarios.

SYNOPSIS

Apollon a mis son plan en place depuis plusieurs mois. Cela a eu pour effet une recrudescence de prières et d'offrandes en son nom. Et il met un point d'orgue à répondre directement ou à envoyer l'un de ses descendants pour le faire. Ce qui augmente sa puissance et son importance, au détriment de Zeus.

Ce dernier vient d'ailleurs de découvrir une étrange constellation et d'avoir la vision des Héros libérant les Muses. Après quelques jours, ils les retrouvent tous et lors de la nuit suivante, il les envoie parmi les astres.

Les Joueurs vont donc revivre différents moments de l'Histoire grecque. Chacune de ses péripéties est une catastérisation (transformation d'un être/événement en constellation). Les différentes constellations sont en lien avec une des Muses et les aventures des scénarios suivants. Une fois chaque épreuve réussie, les Héros feront face à Uranie qui leur expliquera la situation dans les grandes lignes.



MISE EN PLACE

Voilà maintenant plusieurs mois que les Muses sont introuvables. Les artistes, oracles et soupirants désespèrent de ne plus avoir aucune nouvelle d'elles.

Plusieurs de leurs descendants se sont même mis en quête pour les retrouver, sans aucun succès, à ce jour.

De nombreux artistes désespèrent et un grand nombre de pièces de théâtres, de poèmes ou de compositions musicales sont figées dans le temps, sans aucun mot ou note pour les terminer.

De plus en plus de monde se tourne donc vers Apollon, le dieu des Arts. Ce dernier a même répondu à certaines prières pour découvrir ce qu'il est arrivé aux Muses. Il a assuré avoir mis plusieurs de ses fils en quête de ses protégées et a même promis des récompenses à toute personne rapportant des informations importantes à ses prêtres.

Certaines rumeurs prétendent que Zeus aurait enfermé les Muses sur l'Olympe, car elles passaient trop de temps avec les Hommes. D'autres, qu'Hadès s'est lassé de Perséphone, et serait tombé amoureux de l'une d'elles avant d'enlever les autres pour faire pression sur son aimée. Il se dit même que ce serait Aphrodite qui les aurait fait disparaître par jalousie, car les Hommes faisaient appel aux Muses pour résoudre certaines situations amoureuses. À moins que ce ne soit simplement Héra qui ait supprimé les filles adultères de Zeus.

Si l'on s'intéresse à l'affaire, elle fait surtout grand bruit en Thrace. En effet, on pouvait facilement croiser deux des Muses en ses terres. En plus de cela, elles se sont mariées à des Rois thraces et ont donné naissance à de nombreux Héros, tel Orphée. Le peuple thrace est donc assez touché par leurs disparitions.

Pour les adeptes des oracles, aucune divination n'est possible sur la question des Muses. Seuls le silence et le vide répondent. Plusieurs devins sont même tombés dans le coma à trop chercher.

Pour un groupe déjà formé, il serait mieux de jouer deux ou trois scénarios avant de débiter la campagne. Cela vous permettra de distiller plusieurs informations (par l'intermédiaire de rumeurs, de récits ou de discussions entendues) au fur et à mesure :

- les Muses ne répondent plus à aucun appel, prière ou offrande.
- les Dieux ne répondent pas aux questions sur ce sujet.

- les artistes sont de plus en plus désespérés, l'imagination et l'inspiration venant à leur manquer.

- plusieurs Héros sont partis à la recherche des Muses, mais sans succès.

- on prie Apollon pour avoir de l'aide dans les créations artistiques. Il se dit même que plusieurs de ses fils parcourent la Terre pour retrouver les Muses

(Information : en réalité, ils surveillent certaines des prisons).

- des rumeurs venant de personnes mécontentes prétendent que c'est Zeus qui a enfermé ses filles sur l'Olympe, car elle passait trop de temps avec les Hommes.



- CHANT ◊ -

DANS LES BRAS DE MORPHÉE

La journée de nos Héros touche à sa fin. Voici quelques descriptions pour introduire les personnages. Il faudra les adapter quelque peu selon leur métier.

Combattant : *« Tu enlèves les pansements qui recouvrent ta jambe. Après une rapide observation, tu ne remarques plus rien, hormis une légère cicatrice. Le médecin a bien fait son travail. Tu es content de t'en être sorti vivant lors de la dernière bataille. Ta cité a répondu avec honneur à l'affront fait par la cité voisine. Tes actes de bravoure ont fait tomber la gloire sur ton nom, mais tu as vu plusieurs de tes camarades tomber sous tes yeux. Tu espères ne plus revivre ça dans le futur et tu te dis qu'il est temps de marcher un peu pour réhabituer ta jambe à bouger et tu sors. »*

Artisan : *« Tu poses tes outils sur la table à côté de toi. Puis tu observes sous toutes les coutures ta réalisation. Tu passes le bout de tes doigts dessus pour tenter de ressentir chaque imperfection, mais tu as le plaisir de n'en trouver aucune. Tu souris. Ton commanditaire va être content. Tu te dis qu'il est temps d'aller fêter la fin de ses très nombreuses heures de travail. Tu attrapes quelques obelos et part te payer un repas rapide au thermopolium. »*

Artiste : *« Tu enchaînes les notes avec dextérité, faisant vibrer ta musique à travers la pièce silencieuse. Tu te laisses porter par le rythme et fermes quelques instants les yeux pour ne faire plus qu'un avec les vibrations. Lorsque tu termines ton morceau, tu ouvres les yeux et laisses les dernières notes résonner autour de toi. Tu peux voir dans le regard de tes spectateurs l'admiration et le plaisir. Tu souris, salues la foule présente sous les applaudissements et retournes à ta table te désaltérer. »*

Bâtitseur : *« Tu pestes une fois encore. Si seulement les ouvriers pouvaient écouter attentivement tes directives et ne pas prendre quelques libertés. À chaque fois que cela est le cas, tu es obligé de repasser derrière eux pour*

modifier les erreurs. Mais comment leur en vouloir, alors que tu es le seul à comprendre la complexité de ta construction. Ils sont telles des fourmis ouvrières, devant suivre les paroles de leur reine, toi. Vivement que le chantier se termine que tu puisses prendre un peu de repos. Tu décides alors d'aller faire une promenade pour te changer les idées. »

Politicien : *« Tu te rassois sous les applaudissements de tes camarades. Tes dernières paroles viennent de faire mouche et tes opposants grimacent. Cela te fait grandement sourire. Il est temps de prendre un peu plus de pouvoir et assurer tes arrières. Et tu viens de le faire comprendre à l'assemblée. Puis tu repenses à Aiolos, un jeune politicien très prometteur, mais qui a connu, hélas, il y a quelques années, un accident mortel. Tu vas devoir faire plus attention à toi et assurer tes arrières dans les jours prochains. Tu te dis alors qu'engager quelques gros bras pour te protéger ne serait pas une mauvaise idée. La séance venant de prendre fin, tu prends rapidement la direction du quartier où tu sais trouver quelques gardes du corps. »*

Voyageur : *« Tu t'arrêtes quelques secondes devant la cité qui t'a vu grandir. Cela fait maintenant plusieurs semaines que tu es parti pour découvrir de nouvelles contrées. Du moins, nouvelles pour tes yeux, qui brûlaient de vérifier les rumeurs que tu avais entendues. Et les mots étaient bien loin de la vérité. Tu es finalement content de rentrer enfin sur ses terres que tu connais si bien. Après avoir pris une profonde inspiration, tu replonges avec plaisir dans les rues de la cité en direction de ta demeure. »*

Prêtre : *« Tu ouvres les yeux. Il n'y a pas de doute. Ton Dieu vient de te prévenir d'un événement imminent. Tu te relèves et tu te mets à tourner en rond en essayant de réunir toutes les visions et rêves que tu as eu ses derniers temps. S'ils étaient finalement tous liés entre eux ? Si c'est le cas, tu pressens que tu vas avoir un rôle à jouer dans tout cela. Il serait donc bien que tu sois prêt à partir si c'est le cas. Tu récupères quelques obelos et pars acheter les derniers éléments qu'il pourrait te manquer pour un long voyage. »*

Érudit : « Tu enroules le parchemin que tu viens de finir de lire à haute voix. Tu répètes les phrases pour ne pas les oublier. Puis tu te mets à réfléchir sur ce que ces idées impliquent sur la vie. Plusieurs idées, contradictions ou hypothèses te viennent même à l'esprit. Il va falloir que tu débattes avec ton ancien maître sur tes nouvelles théories. Tu penses même avoir mis le doigt sur quelque chose d'important et il ne va pas falloir le crier sur tous les toits. Certains de tes confrères ont trop tendance à faire leurs concepts avangardistes. Tu sors de la bibliothèque et observes le soleil. Au vu de l'heure avancée, tu es sûr de retrouver ton mentor dans la même auberge que d'habitude. Tu pars, impatient de pouvoir échanger avec lui. »

Alors que les personnes sont en extérieur, s'ils font attention (*Vigilance : Moyennement difficile*), ils peuvent observer assez haut dans le ciel, un oiseau qui semble tourner au-dessus d'eux. Si certains ont des connaissances en animaux (*Epos animaux : Moyennement difficile*), ils reconnaissent un aigle et ils y verront probablement un signe envoyé par Zeus, présageant d'une aventure en l'honneur du Cronide.

Si certains de vos joueurs sont « Persécutés par Zeus », ils peuvent le prendre comme un mauvais présage. Ce qui au final est peut-être le cas, vu qu'ils vont mourir à la fin de la campagne. Par contre, pour les obliger à suivre le chemin, Zeus pourrait leur faire miroiter la tranquillité une fois cette tâche accomplie.

Le reste de l'après-midi se passe sans aucun souci. Si vous le souhaitez, vous pouvez les faire croiser quelques personnages historiques, suivant où ils se trouvent, ou leur faire réaliser quelques tâches pour les habituer au système de jeu.

Une fois la journée terminée, ils rentrent chez eux retrouver la tranquillité de la solitude ou la joie d'une famille. Alors qu'ils viennent de se mettre au lit et juste avant de s'endormir, ils entendent un lointain cri d'animal. Celui d'un

aigle (*Epos animaux : Moyennement difficile*). Ils auront tous, par contre, la sensation d'être effleurés. Ce n'est autre que Morphée sous sa forme de papillon de nuit. En effet, Zeus a demandé l'aide du dieu du sommeil et des rêves prophétiques pour envoyer les Héros dans la constellation qui l'intrigue.

Une fois qu'ils ont sombré dans un profond sommeil, ils ont l'impression d'être dans un long tunnel noir constellé de très nombreux points lumineux. Ils aperçoivent alors devant eux un papillon qui avance dans le couloir. Sous un jet d'*Epos mythologie/Théologie (Difficile)*, les Héros reconnaissent Morphée métamorphosé et devraient logiquement le suivre. De toute façon, ils ne peuvent aller nulle part ailleurs.

Après quelques instants, une lumière éblouissante arrive vers eux à toute vitesse. Lorsqu'elle arrive à leur niveau, ils deviennent aveugles quelques secondes avant de se retrouver dans un nouveau lieu.



- CHANT 1 -

UNE MORT INÉVITABLE

1^{re} constellation : le Serpentaire.

Les Héros se retrouvent plongés dans la constellation en l'honneur d'Asclépios. Il usait si bien de l'art médical qu'il ramenait les morts à la vie. Ce qui rendait les Dieux inquiets. Zeus envoya la foudre pour le tuer. Dans notre cas, ce sont les joueurs qui deviendront l'arme de Zeus. La mort d'Asclépios étant inévitable c'est le seul moyen de continuer. La Muse à l'honneur n'est autre que Melpomène.

Après avoir cligné des yeux plusieurs fois, les héros retrouvent la vue. Ils sont à l'entrée du sanctuaire d'Épidaure (*Epos géographie : facile*). À côté de la route, un immense aigle est posé sur un muret. Ils entendent alors une voix puissante, résonnant comme le tonnerre, leur parler.

« *L'immortalité est l'apanage des Dieux. Le Destin fixe la vie des Hommes et des Dieux, et rien ne peut aller contre. Il est donc impossible qu'un homme puisse réanimer les morts. Je vous charge donc de faire passer le message à l'Humanité en tuant Asclépios.* »

Puis l'aigle s'envole d'un puissant coup d'aile.

Les héros devraient être perdus quelques secondes. Ils sont dans un lieu, plus ou moins éloigné de chez eux, mais situé dans le passé d'après ce qu'on leur demande, et ils se retrouvent les uns à côté des autres sans se connaître.

Laissez-leur le temps de faire connaissance et de se présenter les uns aux autres, afin de tenter de comprendre ce qui se passe. Si les Héros hésitent sur la marche à suivre, n'hésitez pas à faire tourner l'aigle au-dessus de leur tête et leur rappeler leur mission, ou faire tonner un orage lointain.

Une fois rentrée dans la cité d'Épidaure, décrivez leur la vie dans cette ville sanctuaire ; les personnes qu'ils croisent ; les bruits de discussions ou de commerce. Par contre, on ne fait pas du tout attention à eux, étant donné qu'ils ne sont pas vraiment là. S'ils interrogent les habitants, tous peuvent leur indiquer le temple d'Apollon où se trouve Asclépios. En les interrogeant sur le jour qu'il est, tous rigolent et leur donnent le jour exact de la mort d'Asclépios, le futur dieu de la médecine, fils d'Apollon (*Epos mythologie : Très difficile*).

Ils trouvent le temple entièrement vide, hormis Asclépios à genou devant une statue de son père, Apollon, semblant prier en silence. Le bruit des pas sur le sol de marbre lui fait relever la tête. Ce dernier est étonné de les voir ici et leur demande la raison de leur présence en ses lieux.

Ils lui raconteront sûrement la raison de leur

présence et lui demanderont des explications. Asclépios se montre surpris de la demande de Zeus et se justifie en expliquant qu'il ne fait que ses recherches pour l'Homme et son bien-être, et qu'il ne veut en aucun cas défier les Dieux.



Il ne comprend pas ce qu'il peut faire pour aider les Héros. Si ces derniers tentent de partir, ils se rendent compte qu'ils sont coincés dans le temple et ne peuvent pas en sortir. Une force invisible les bloque à l'intérieur. De plus, s'ils forcent Asclépios à partir, il sera lui aussi également retenu par cette force invisible. Le seul moyen de réussir est de tuer Asclépios (il ne se défendra pas), provoquant des larmes de sang sur la statue d'Apollon, avant qu'elle n'explode telle une étoile.



- <CHANT 2 -

CONVAINCRE PAR TOUS LES MOYENS

2^e constellation : l'Autel

Cela fait référence aux pactes faits entre les premiers Dieux contre Kronos pour le faire tomber. Ce chant demande beaucoup de discussions avec les Dieux pour les décider à rejoindre Zeus. Par conséquent, la Muse associée n'est autre que Polymnie.

Il faut donc vraiment voir ce chant comme un moment de RP important.

A lors que leur vision revient à la normale, les Héros distinguent une grande pièce carrée autour d'eux. Au centre de cette dernière, un autel est éteint. Autour, les Héros reconnaissent plusieurs divinités telles Zeus, Hestia, Déméter et Héra.

Arrivés face à eux, les dieux leur demandent de l'aide :

« Vous, Héros dont le nom emplit les cieux, je vous demande votre aide. Mes Frères et sœurs

ne veulent pas me rejoindre dans le combat qui s'annonce contre notre père Kronos. J'ai besoin que vous les convainquiez, sans quoi cela sera la fin de tout. Vous avez le droit de promettre tout ce que vous voulez. »

Zeus ne leur dit rien d'autre d'important, seulement que le combat contre Kronos approche et qu'ils sont le seul espoir de l'Olympe. Les Héros doivent donc convaincre chaque Dieu de rejoindre Zeus dans son combat futur. Pour chacun d'entre eux, il y a plusieurs moyens de les convaincre. Voici quelques pistes, mais n'hésitez pas à récompenser les idées originales de vos joueurs. Une très simple est d'avoir un héros qui descende de l'un de ces Dieux et lui promettre une offrande en son nom dès la fin des combats.

Hestia est la déesse du foyer et du feu. Elle est insensible à toutes flatteries ou promesses de gloire. Elle n'a en effet aucun intérêt pour la politique divine.

(*Théologie : facile*) Le meilleur moyen de la convaincre est de lui dire qu'en cas de victoire de Zeus, l'Homme pourra vivre en paix et donc fonder de nombreux foyers, ce qui la réjouira.

Une autre possibilité est de lui demander son aide en tant qu'Homme prêt à fonder un foyer, et non comme un Héros aventurier, alors elle acceptera de rejoindre son frère.

(*Epos us et coutume : facile*) Les joueurs peuvent lui promettre une place dans chaque foyer en échange de son aide.

Déméter est la déesse de la terre et de l'agriculture. Le plus simple est de lui faire comprendre que plus la guerre dure, plus la Terre sera touchée et les récoltes amoindries, ce qui la touche indirectement.

(*Théologie : facile*) Sinon, il est aussi possible de lui parler de sa future place parmi les Hommes, de son importance pour leur survie ou encore du savoir qu'elle a à transmettre à l'Humanité.

Héra est la déesse du mariage légitime, des intrigues et des institutions. Il y a donc plusieurs axes faciles pour la convaincre. Déjà, tout comme Hestia, on peut lui faire comprendre qu'en temps de paix, l'Homme se mariera plus

facilement et fondera alors des familles. Tous seront alors en son honneur.

(Politique : facile) On peut également aborder le fait que l'Homme construira de nombreuses cités et que chacune aura besoin d'être dirigée par une institution qu'elle pourra mettre en place.

(Théologie : facile) Une autre possibilité est de lui promettre Zeus comme époux en cas de victoire face à Kronos.

Hadès est le dieu des morts, des Enfers et des ombres. Le moyen le plus simple de s'assurer son soutien est de lui promettre toutes les âmes qui tomberont pendant cette grande guerre, ce qui le renforcera grandement.

(Epos mythologie : facile) Un autre moyen est de proposer à Hadès que Zeus est prêt à l'aider si un jour il tombe amoureux d'une de ses filles à venir.

(Théologie : facile) Les Héros se souviennent qu'Hadès recevra la Kunée, un casque qui lui permet d'être invisible même au regard des autres Dieux.

(Stratégie : facile) Dernière opportunité, lui décrire le futur combat, les flammes et les ombres qui seront projetées partout. Il sera donc honoré à chaque lieu de bataille.

Poséidon est le dieu des mers et océans. La facilité serait de lui parler de son royaume maritime, sa grandeur, sa beauté et la puissance qu'il possédera à la fin de la guerre.

(Sensibilité : facile) Sinon, en discutant avec lui, les joueurs se rendent compte qu'il se montre agressif envers eux. Il est donc possible de le défier en Duel pour le convaincre de rejoindre Zeus. Dans ce cas, prenez les statistiques d'un combattant et non celle du Dieu.

(Théologie : facile) La mémoire revient aux Héros et ils peuvent échanger l'aide de Poséidon contre un Trident qui lui permettra de commander aux Mers et aux Océans ; ou encore le fait qu'il obtiendra le royaume d'Atlas, la mythique Atlantide.

Une fois que l'ensemble des Dieux aura accepté de rejoindre Zeus, tous se réuniront autour de l'autel. Sur ce dernier, une flamme s'allumera et explosera, rendant les Héros aveugles pendant plusieurs secondes.

- <CHANT > -

DES LARMES AUX RIRES

3^e constellation : le Crabe, les Ânes et l'Étable.

Les Héros vont revivre deux courts événements comiques vécus par Héraclès et par les Dieux lors de leur guerre contre les Géants.

Les scènes doivent vraiment être décalées et amusantes par rapport aux situations qui peuvent paraître critiques.

La Muse représentée est bien sûr Thalie.

Une fois que les Héros reprennent possession de leurs sens, ils découvrent autour d'eux une grande étable avec de multiples fenêtres et un grand nombre d'ânes dans des box. En observant par les fenêtres, ils remarquent qu'ils sont dans la montagne, au milieu de la forêt. Un seul chemin semble partir d'où ils sont et descend vers ce qui semble être un marais. S'ils font attention (*Vigilance : moyennement difficile*), ils aperçoivent des formes plus hautes que les arbres se rapprocher d'eux. Les plus érudits (*Epos des créatures mythologiques : facile*) parmi eux reconnaissent des Géants qui approchent des lieux.

(Stratégie : facile) Ils doivent se rendre compte que les géants sont bien plus nombreux qu'eux et qu'un combat est voué à la mort. Laissez-les réfléchir sur la stratégie adéquate. La seule bonne solution est d'ouvrir l'étable et de faire fuir les ânes en donnant quelques coups. Ces derniers partiront avec des bramelements à tout va. Cela aura pour effet de faire sursauter les Géants, lesquels prendront peur et s'enfuiront à toutes jambes en criant comme des fillettes.

Quoi que fassent les Héros (prendre le chemin vers les marais, partir dans la forêt), ils entendent un cri de douleur poussé par une voix grave. En s'approchant, ils découvrent Héraclès en train de sautiller en se tenant un talon. Dès que les Héros s'approchent, il se tourne vers eux et leur demande de l'aide.

« Par Zeus ! Un satané crabe vient de m'attaquer alors que j'ai enfin occis l'Hydre de Lerne. Il est hors de question que cette créature



puisse s'échapper et me ridiculiser. Trouvez-le et ramenez-le-moi. »

Les Héros se retrouvent donc à chercher un crabe dans un marais, qui est vide de toute vie animale. Faites-leur quelques jets (*Vigilance, Connaissance des animaux, Pièges...*) pour chercher le crabe qui est de taille normale, voire faire une petite course poursuite dans les roseaux et la vase. La situation et les actions doivent être comiques. Dès que le crabe est ramené à Héraclès, il abat son arme dessus et une explosion lumineuse éblouit l'ensemble des Héros.



- CHANT 4 -

LA MARIÉE, SON ÉPOUX ET SON EX

4^e constellation : la Couronne boréale.

Cette constellation est une référence au cadeau de Dionysos à Ariane, lors de leur mariage. Les héros seront donc au milieu d'une fête dansée qui va mal tourner avec l'arrivée de Thésée. La Muse à l'honneur sera Terpsichore.

Avant que leur vue ne revienne, les Héros entendent une douce mélodie les entourer et le bruit de pas de danse sur un sol de marbre. Une fois les yeux ouverts, ils confirment ce qu'ils ont entendu. Ils sont dans une immense pièce avec de très nombreuses personnes qui voltigent aux rythmes endiablés de la musique.

Dans un coin de la pièce, ils aperçoivent plusieurs musiciens et vers le fond, deux personnes en habits de mariage, une magnifique femme (*Réseau/Epos de la mythologie : Moyennement difficile*) qui n'est autre qu'Ariane et son époux, Dionysos.

Alors qu'ils s'approchent du couple, la musique s'arrête et le silence se fait. La raison n'est pas l'avancée des Héros, mais l'arrivée de Thésée à l'autre bout de la pièce. Ce dernier avait abandonné Ariane avant que Dionysos ne la rencontre. La jeune femme avait aidé le Héros en échange d'un mariage, mais dans sa précipitation, ce dernier l'a abandonnée sur l'île de Naxos.

La belle demoiselle est troublée par l'arrivée de cet homme qu'elle a aimé et qui la touche. Elle se met à douter de son mariage avec le Dieu du vin et de la vigne. Surtout que Thésée vient réclamer son dû et veut faire annuler le mariage. Ne sachant plus quoi faire, Ariane se dirige vers les Héros et leur demande leur aide. Elle leur donne donc la couronne boréale reçue de la part de Dionysos et leur demande de la remettre à la personne avec qui elle doit se lier.

Il est tout à fait possible de donner la couronne directement au Dieu de la vigne et du vin. (*Sensibilité ou Politique : moyennement difficile*) Sinon, ils peuvent convaincre Ariane en lui



rappelant ce que lui a fait subir Thésée ; ou que Dionysos est un Dieu et qu'il ne faut pas attirer sa colère. (*Intimidation ou Diplomatie : moyennement difficile*)

Il y a encore la possibilité de convaincre Thésée de partir pour ne pas attirer la colère de Dionysos, voire de le défier en duel. Les Héros peuvent aussi aller voir le Dieu et lui demander tout ce qu'il a fait pour Ariane depuis qu'il l'a rencontré.

Si par hasard les Héros donnent la couronne à Thésée, Dionysos rentre dans une colère noire. Il arrache l'objet de la tête du Héros, le tue et bannit les Héros du mariage dans un déluge de flammes.

Dès que les Héros ou Ariane donne la couronne à Dionysos, ce dernier sourit. Il bannit Thésée de la fête, remercie les Héros et pose la couronne sur la tête d'Ariane. Le bijou se met alors à briller de mille feux et aveugle les Héros.

- CHANT 5 -

NYMPHES, CÉTACÉS ET COQUILLAGES

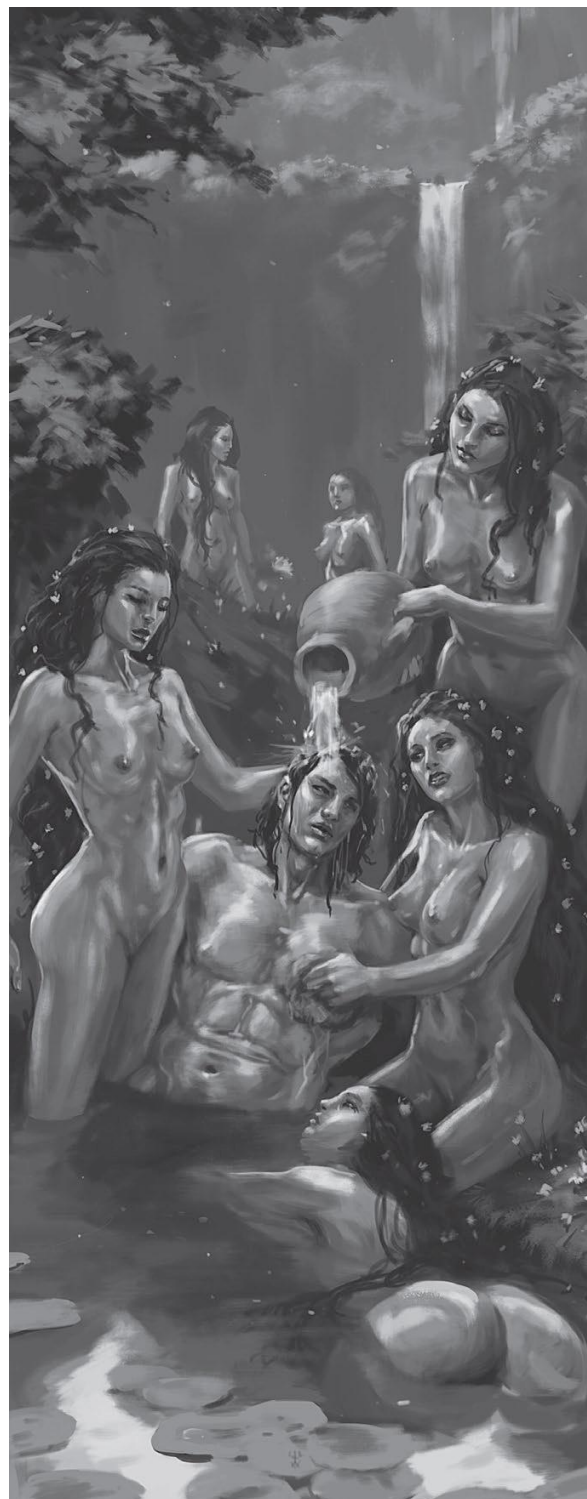
5^e constellation : le Dauphin.

Lors de ce chant, les joueurs sont transformés en dauphin. Ce dernier a été changé en constellation pour avoir aidé Poséidon. En effet, le Dieu des mers était tombé amoureux d'Amphitrite et elle avait décidé de se cacher parmi les Néréides. C'est finalement grâce aux recherches du Dauphin, qu'Amphitrite a été retrouvée et qu'elle est devenue par la suite la femme de Poséidon. Comme la Muse concernée est Érato, il va falloir se montrer charmeur pour réussir.

En ouvrant les yeux, les Héros ont une impression étrange. Leur vision est différente, comme floue et en noir et blanc. En plus de cela, ils sont entièrement plongés dans l'eau, mais ne semblent pas avoir de difficultés pour respirer. En se regardant, ils découvrent qu'ils sont devenus des dauphins. Une fois l'incompréhension passée, ils remarquent qu'ils font face à Poséidon, qui semble passablement énervé.

Alors que plusieurs créatures maritimes partent dans diverses directions, il se retourne vers les Héros.

« Il faut la retrouver ! Je veux Amphitrite comme femme et elle n'a pas le droit de me résister. Je vous attribue la région des îles d'Atlas. Interrogez ses sœurs, les Néréides ! Faites ce que vous voulez, mais localisez où se trouve sa cachette. »



Il est fort possible que les joueurs s'amuse un peu avec leur transformation. Laissez-les faire quelques sauts ou chasser des poissons. Une fois cela réalisé, faites-les directement arriver au niveau des îles d'Atlas. Ils vont devoir retrouver les autres Néréides qui se sont cachées dans les environs et les charmer pour obtenir des informations sur la cachette d'Amphitrite. Plusieurs Néréides possibles vous sont proposées avec une cachette et un moyen de les séduire.

Ianassa se trouve dans une grotte sous-marine, entourée de nombreuses conques. Pour la séduire, il faut prendre un des coquillages, en chasser le mollusque qui l'habite et jouer un morceau de musique (*Art lyrique : facile*). Elle indiquera alors une zone benthique dans laquelle se trouve Amphitrite.

Thoé se cache dans une trirème échouée au fond des eaux. Dans la cale, où elle se trouve, il y a de très nombreuses amphores, six squelettes et quelques coffres ouverts desquels s'échappent obelos et pierreries. La Néréide est allongée dessus et s'amuse avec les pièces. (*Gestion patrimoine : facile*) Si les Héros veulent la convaincre de l'aider, ils vont devoir lui trouver un bel objet dans les environs (arme, perle, jolie algue...). À ce moment-là, elle les dirigera vers deux îles en particulier.

Béroé se dissimule dans une forêt d'algues vertes. Elle nage avec le courant et se faufile entre les plantes pour se cacher. (*Pistage/Vigilance/Survie : moyennement facile*) Le but pour la séduire et de jouer à cache-cache avec elle et de gagner. Une fois la partie remportée, elle leur dira que sous une île, mais elle ne sait pas laquelle, se trouve une grotte sous-marine où la lumière n'arrive jamais. Et c'est là que se trouve Amphitrite.

Orithye s'est enfermé dans une gigantesque palourde. Elle refuse de sortir et de répondre à une quelconque question. (*Epos animaux : facile*) La seule méthode pour ouvrir le mollusque est de trouver une perle parmi les diverses huîtres perlières et de l'échanger contre la Néréide. Elle n'a alors plus le choix et indique précisément la tanière de sa sœur Amphitrite.

- CHANT ← -

LE MAÎTRE DES HÉROS

6^e constellation : le Centaure.

Cette scène est plus pour présenter l'Univers et l'Histoire vue dans Antika.

Les Héros vont en effet rencontrer un puits de savoir, Chiron le centaure. Ils pourront en apprendre plus sur l'Histoire et non les intrigues de campagnes. La Muse qui est en relation avec ce chant n'est autre que Cléo.

En ouvrant les yeux, les Héros se découvrent jeunes. Ils sont assis en tailleur en arc de cercle face à un Centaure. Ce dernier n'est autre que Chiron, le maître d'un grand nombre de Héros.

« *Bien ! Maintenant que vous êtes installé, nous allons pouvoir commencer notre cours sur l'Histoire. De quoi voulez qu'on parle aujourd'hui ?* »

Les joueurs ont la possibilité de se lever, se déplacer dans la pièce où ils sont. La seule fenêtre donne sur la mer et la porte d'entrée est fermée et impossible à ouvrir. Quoi que fassent les Héros, Chiron les regardera seulement sans réagir, leur conseillant seulement de s'asseoir et de profiter de son savoir comme bien d'autres avant eux.

Les joueurs peuvent par contre poser autant de questions qu'ils le souhaitent. Chiron répondra selon son savoir. Il racontera l'histoire des Héros qu'il a rencontrés dans le passé, des anecdotes sur les Dieux ou encore sur l'origine des constellations. Il vous faudra soit vous aider du livre Mythologika ou faire quelques recherches préalables sur Héraclès, Achille, Asclépios ou encore les Dioscures.

Il est possible que les joueurs posent certaines autres questions, mais cela ne les fera pas avancer dans les chants.

Q : « *Où sommes-nous ?* »

R : « *Là où vous devez vous trouver et où vous serez peut-être plus tard.* »

Q : « *Qui êtes-vous ?* »

R : « *Vous le savez bien. Je ne suis autre que*

Chiron le sage, maître des Héros. »

Q : « *Que nous est-il arrivé ?* »

R : « *La même chose qu'aux autres... votre destin.* »

Q : « *Où sont les Muses ?* »

R : « *Ni ici ni ailleurs. Et pourtant, elles sont présentes tout autour de nous.* »



Le seul moyen de terminer ce chant est de poser une des questions suivantes. Pour chacune des trois questions, Chiron donnera une réponse particulière.

Q : « *Quel Dieu est responsable de notre état ?* »

R : « *Celui qui se soucie de ses filles. Vous êtes ses chiens de chasse.* »

Q : « *Comment retrouver les Muses si même les Dieux ne les localisent pas ?* »

R : « *L'aveugle ne voit pas, pourtant il a des yeux. Le penseur ne voit pas, pourtant il a des yeux. Le soldat ne voit pas, pourtant il a des yeux. Alors, qui voit ?* »

Q : « *Où devons-nous aller ?* »

R : « *Suivez la route lumineuse et vous trouverez l'une des neuf étoiles.* »

Dès que Chiron répond à l'une de ces interrogations, il frappe dans ses mains.

« *Le cours est terminé pour aujourd'hui, mais la leçon pas encore. Pour votre bien, fermez les yeux.* »

Pour ceux qui ne le font pas, la lumière du soleil pénètre par la fenêtre tel un brasier et aveugle tout le monde.

- CHANT 7 -

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS

7^e constellation : la Lyre.

Orphée a reçu la Lyre des mains mêmes de Zeus. Cette dernière avait été confectionnée par Hermès à partir d'une tortue et de bœufs. Sa renommée était importante et Zeus voulut marquer la chose en transformation l'objet ultime de la musique en constellation après la mort d'Orphée. La musique étant le thème de cette scène, la Muse en lien est Euterpe.

Les Héros se retrouvent dans une région vallonnée, sur une route de terre serpentant entre les vertes collines. Ils peuvent distinguer un village un peu plus loin, un bois sur leur droite ainsi qu'une rivière sur la gauche se dirigeant vers le bourg. Pour les grands voyageurs, ils peuvent reconnaître le royaume de Thrace (*Epos géographie : difficile*). Le dernier détail qu'ils peuvent apercevoir est un jeune homme assis sur un rocher, au bord de la

route, pleurant fortement. Les sanglots venant jusqu'à eux.



En s'approchant, ils découvrent Orphée, le fils de Calliope et d'un roi thrace. L'enfant relève la tête en les entendant arriver. Ses joues sont creusées par les larmes qui coulent sur son visage. Une lueur d'espoir traverse ses yeux rougis en découvrant les Héros.

« *Ma mère et ses sœurs ont répondu à mon appel. Vous êtes leurs envoyés pour m'aider. Ma Lyre, que Zeus m'a offerte a disparu et je ne sais où chercher ni comment la retrouver. Ramenez-la-moi et les Muses répondront toujours à votre appel.* »

Si les joueurs lui racontent que les Muses ont disparu, Orphée sourit faiblement et répond qu'ils se trompent, car il a vu Euterpe il y a peu et que s'ils sont là c'est que les Muses répondent toujours aux prières. Si les joueurs posent des questions sur les Muses, Orphée est heureux de leur répondre, de les décrire ou de parler d'elles. Par contre, pour lui elles sont toujours présentes (décalage entre la constellation et ce qui se passe en ce moment).

Si on interroge Orphée sur qui pourrait avoir sa Lyre ou sur l'endroit où elle se trouve, il racontera sa journée passée.

« *Je me rappelle parfaitement l'avoir avec moi ce matin lorsque je quittais la couche d'une très belle demoiselle. Après avoir égrainé quelques notes, je décidai de quitter la route pour trouver l'inspiration en longeant la rivière. Là, j'ai croisé Apollon avec qui nous avons devisé de la musique. Puis, je l'ai quitté peu de temps avant midi pour le laisser se reposer. Ensuite, je suis allé jusqu'au village pour me restaurer. Je suis alors tombé sur Dionysos qui organisait une fête. J'en ai profité grandement et en suis reparti après avoir remercié le Dieu de l'excès. Je suis sûr que c'est l'un des deux qui est jaloux de mon talent, qui m'a volé ma Lyre. Elle est reconnaissable entre toutes. Ses cordes sont en poils de bœufs d'Apollon et sa coque est en carapace de tortue.* »

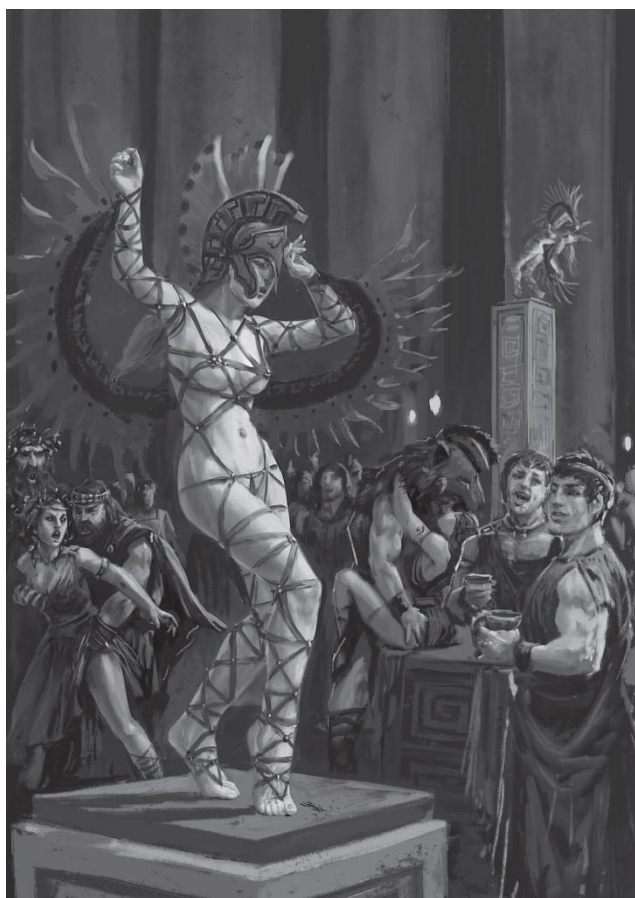
Ce qui s'est passé est en lien avec la vie d'Orphée. Ce dernier glorifie Apollon au détriment de Dionysos, qui était l'un de ses anciens protecteurs. Ce dernier a alors envoyé les Bassarides ou Bacchantes pour le tuer. Dans notre cas, ce n'est qu'un vol de Lyre par le Dieu de la vigne.

(*Epos mythologie : difficile*) Il est possible de passer les rencontres avec les Dieux et les interrogatoires si l'on se rappelle de la vie d'Orphée. Ils n'auront alors qu'à faire face à Dionysos et à le forcer à dire où se trouve la lyre.

Si les Héros vont voir Apollon, ils le trouvent assis les pieds dans l'eau, jouant un air sur une magnifique Lyre, qui ressemble fortement à celle d'Orphée. Il se montre courtois et répond à

toutes les questions des joueurs. Il explique qu'il a simplement discuté avec Orphée de la musique et sur sa mission dans la vie de tous les jours.

Il pense que la musique devrait être au service des Dieux afin de glorifier leur puissance, alors qu'Orphée préfère l'utiliser pour les plaisirs humains. Concernant la Lyre, il répond que c'est une de ses créations et qu'il reconnaît s'être inspiré de celle d'Orphée (ce qui est le cas), mais qu'il y a rajouté deux cordes. Il se rappelle par contre que ce dernier l'avait encore sur lui en le quittant avant midi.



Si les Héros retrouvent Dionysos au village, ils débarquent en pleine fête où le vin coule à flots et les femmes dansent avec sensualités. Ils saluent les Héros et les invites à profiter des amusements. S'ils interrogent le Dieu, il répond qu'Orphée a fait un passage, mais qu'il était trop occupé pour discuter avec lui. Il ne se rappelle pas d'avoir vu Orphée avec sa lyre, sinon il lui aurait demandé d'en jouer pour lui.

(Sensibilité : très difficile) Il ment. En réalité, il a attendu qu'Orphée ait bien bu pour la lui voler et

la cacher dans un tonneau de vin. Pour découvrir où se cache l'instrument de musique, il y a trois méthodes.

(Divination : difficile) Boire une coupe de vin venant du tonneau avec la lyre. À ce moment-là, le Héros parle en note de musique.

(Séduction/Sensibilité : difficile) Interroger les jeunes femmes présentes qui répondront se souvenir avoir vu le Dieu sceller un des tonneaux de vin.

(Marchandage/Diplomatie : difficile) Faire en sorte que Dionysos reconnaisse le vol. Pour cela, il faut interroger le Dieu et lui faire comprendre que Zeus ou les Muses pourraient être mécontents du vol. Il grogne et indique où se trouve la Lyre.

En ouvrant le tonneau de vin, ils peuvent voir le liquide rougeâtre vibrer étrangement, pulsant au rythme d'une musique inaudible. Puis le tonneau explose dans une gerbe de vin éclaboussant les yeux des Héros.

- CHANT 8 -

LE GARDIEN DE TOUTE CHOSE

8^e constellation : le Dragon.

Cette constellation a été réalisée par Héra en honneur du Dragon qu'elle avait mis pour protéger le jardin des Hespérides. Hélas pour lui, lors de ses travaux, Héraclès a dû l'affronter et le tuer pour atteindre les pommes d'or.

Les Héros vont devoir à leur tour combattre la créature. Vous l'avez compris, la Muse de ce chant n'est autre que Calliope.

Après quelques secondes pour reprendre conscience de leur environnement, les héros découvrent qu'ils sont à flanc de montagne, sur un chemin longeant une rivière. Devant eux, à quelques minutes de marches, ils distinguent une immense étendue verdoyante, cerclée d'un immense mur de pierre. Au centre de cet espace, un magnifique et gigantesque arbre gorgé de pommes d'or. Ils peuvent alors reconnaître, d'après les récits, le jardin des Hespérides.

Alors qu'ils descendent vers le jardin, ils sont obligés de prendre un pont pour traverser la rivière. Lorsqu'ils sont tous dessus, ce dernier se met à bouger et les éjecte sur l'autre rive. Les Héros découvrent alors que le pont n'était autre qu'un Dragon qui se dresse face à eux. Ce dernier est bien sûr moins puissant que ceux de Mythologika, vu qu'il est prévu pour des joueurs nouvellement créés. Sinon vous pouvez prendre les statistiques de Ladon, qui est le dragon concerné par la constellation.



Faites en sorte que le combat soit épique. Comme ce n'est qu'une vision, ils ne doivent pas mourir, répartissez les attaques sur les différents personnages.

Favoriser les joueurs mettant en place une stratégie ou la ruse pour combattre le Dragon. Cela aura pour effet de le bloquer sur terre et qu'il ne s'envole pas, ou alors l'empêcher de cracher du feu. Quoi qu'il arrive, lorsque le dernier coup est donné le Dragon souffle des flammes tout autour d'eux, aveuglant les Héros.

DRAGON

SOMA	12
SOPHOS	10
SYMBIOSE	5
PV	120
Armure	
cuir épais	5 PA
Arme	
morsure	DG 10
griffes	DG 8
queue	DG 6

Particularité : Souffle (DG 15) sur deux personnes côte à côte.

Compétences : Armes naturelles 4, Esquive 2, Vigilance 3.

- <HANT ↗ -

LE PREMIER VERROU

L'ensemble du ciel.

La Muse qu'ils rencontrent en fin de scène sera Uranie.

Les Héros se retrouvent sous un magnifique ciel étoilé. Mais après quelques instants, ils s'aperçoivent que les constellations ne sont pas à leur place et que les constellations australes et boréales sont mélangées.

En bougeant les mains, ils découvrent également que les étoiles se déplacent de la même manière. Donner leurs les deux Hémispherium découpés, si possible avec une seule des huit précédentes constellations dans un morceau. Ils devront faire un rapide puzzle des deux hémisphères pour remettre le ciel à sa place et ouvrir le premier verrou des prisons des Muses.

Dites-leur qu'ils font alors face à une belle femme portant une robe azur, couronnée d'étoile et tenant dans une de ses mains un globe.

Sur un jet d'Epos mythologie (*moyennement difficile ou être un Artiste*), ils reconnaissent Uranie, la Muse de l'Astrologie et de l'Astronomie. Cette dernière peut alors répondre

à leurs questions et expliquer ce qui se passe. Elle leur raconte qu'elle a eu la vision d'un danger imminent pour elle et ses sœurs et que les héros sont les seuls à pouvoir agir, car les prisons sont entre les mondes, car le Destin en a décidé ainsi.

Par rapport aux nombreuses questions que vont lui poser les Héros, elle n'aura pas de réponses pour tout. Elle pense que c'est un Dieu qui est derrière leur emprisonnement, mais elle ne sait pas qui, et pourquoi ; ou alors un puissant Mage, mais elle ne voit pas pourquoi.

Concernant ses sœurs, elle sait seulement que Calliope et Euterpe doivent se trouver en Thrace. C'est un royaume qu'elles affectionnent toutes les deux.

Par rapport aux visions et aux événements que viennent de vivre les héros, elle répond que ce sont des événements du passé qui ont été

immortalisés par des constellations. Si on lui demande si cela peut avoir un lien avec ce qui va se passer, elle répondra que c'est possible. Elle se rappelle vaguement avoir eu d'autres images lors de ses visions, mais devant l'imminence du danger, elle les a emprisonnées dans une constellation que seul un Dieu pourrait remarquer. C'est donc sûrement l'un d'eux qui les a menées jusqu'à elle. La dernière chose dont elle se souvient, c'est que ce n'est qu'à l'ouverture du dernier verrou que l'ensemble des Muses pourra être libéré. En effet, elles sont toutes liées par leur naissance et cela semble renforcer leur prison.

FIN

À suivre...

HEMISPHAERIUM BOREALE.

Tab.



Ordo stellarum 1 2 3 4 5 6

HEMISPHAERIUM AUSTRALE.

Tab.



Ordo stellarum 1 2 3 4 5 6