

LES CHRONIQUES DE CORINTHE

Scénario de Cédric RANCIER dit « Alexandre Belus Beurozier »

Réécriture de Bruno GUERIN

Relecture : Bruno GUERIN, Cédric RANCIER, Alexandre JOLY et Emmanuel TEXIER.

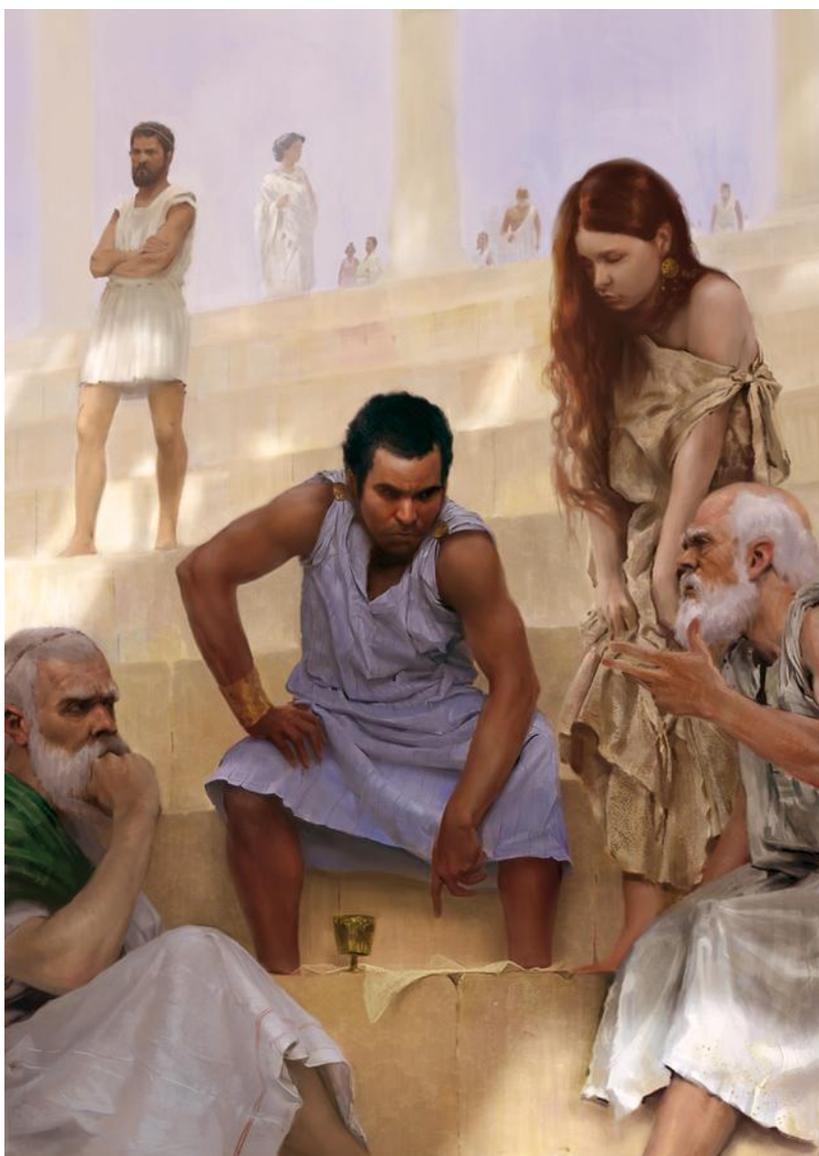
Les « Chroniques de Corinthe » vont vous permettre de vous lancer au fil des numéros des « Chroniques d'Altaride » dans une campagne d'ANTIKA aux mille rebondissements.

Cependant pour lancer l'aventure, il y a un personnage clé que l'un de vos joueurs doit incarner, même si son nom véritable est différent. Il s'agit d'Eurikles et il a rencontré les autres personnages soit lors de son exil loin de la cité, soit alors qu'il exerce une de ses charges de citoyen.

Eurikles

Fils de Zeus et héritier illégitime du trône de Corinthe, il est devenu un politicien sans pareil dont voici l'histoire.

Le roi de Corinthe, Polybe (vers 1370 avant J-C.), avait quatre filles et désespérait d'avoir un héritier mâle. Entendant ses prières, Zeus vint visiter la reine Mérope, son épouse, et lui donna un fils. Le roi fut satisfait, bien que connaissant la vérité au sujet de la conception de son héritier. Cependant les prêtres du temple d'Héra lui firent savoir que la reine de l'Olympe désapprouvait l'existence de son « fils ». Pour éviter le courroux d'Héra, le monarque devait se débarrasser de l'enfant. À contre cœur, il s'exécuta. Mais avant il le brûla sous le bras, d'une marque ayant la forme du sceau royal, puis l'emmena. Mais plutôt que d'abandonner le nouveau-né dans la forêt, il alla le confier à Chiron, dans l'espoir de le voir revenir un jour. Cela apaisa la déesse durant quelques années. À l'âge adulte, Eurikles fit son retour à Corinthe où il entama une carrière politique, guidé par Zeus. Rapidement, il intègre le conseil de la ville sous le nom d'Eurikles et se fait une place au sein des dirigeants, tout cela sans rien révéler de son histoire passée.



LIVRE I – LA CORNE D’ABONDANCE

Chant I – L’ASCENSION AU POUVOIR

Depuis qu’Eurikles a rejoint le conseil, il est devenu épistatai (citoyen-magistrat) et a désormais la charge d’un quartier, ou dème, de la cité sur ses fonds propres. Eurikles peut donc être amené à répondre aux demandes de ses concitoyens en favorisant l’installation d’artisans, ou en faisant construire sur ses fonds un temple, un autel ou une fontaine où puiser l’eau. Il peut également devoir se tourner vers l’astynome, le magistrat chargé de la propreté et de la sécurité dans les rues, afin de les rendre plus sûres. Mais tout ceci lui demande des fonds à moins qu’il n’ait quelques amis (les autres PJs) avec qui il pourrait s’entendre selon leurs compétences.

Eurikles s’est donc endetté quelque peu pour rétablir les finances de son quartier, mais il est certain que Kokitos, l’un des agoranomes (responsables des marchés) de la cité, ne lui a pas versé la totalité de sa quote part des taxes du marché ayant lieu dans son dème pour favoriser des confrères plus compréhensifs. Prouver tout ceci n’est pas une mince affaire, car les preuves sont intangibles puisqu’il s’agit plutôt d’un trafic d’influence et de détournements de fonds.

La réussite fulgurante d’Eurikles ne plaît à tout le monde et Kokitos s’est déjà élevé plusieurs fois contre le jeune politicien, qu’il considère comme un parvenu, et une menace pour ses affaires. Les deux hommes ont d’ailleurs jouté verbalement dans l’agora à maintes reprises, mais le statut d’ancien de Kokitos lui a jusqu’ici permis d’avoir gain de cause.

Kokitos

Politicien et agoranome de Corinthe. Depuis plusieurs années, il détourne une petite partie des taxes des marchés pour son profit personnel et pour acheter l’influence d’autres magistrats. Bien que fidèle serviteur de Poséidon, il est ici le jouet d’Héra pour accabler Eurikles, car elle a bien perçu sa peur croissante vis-à-vis du jeune politicien et de ce qu’il pourrait découvrir.

SOMA 1 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 UBRIS 1 PV 10

Armes & Armure : -

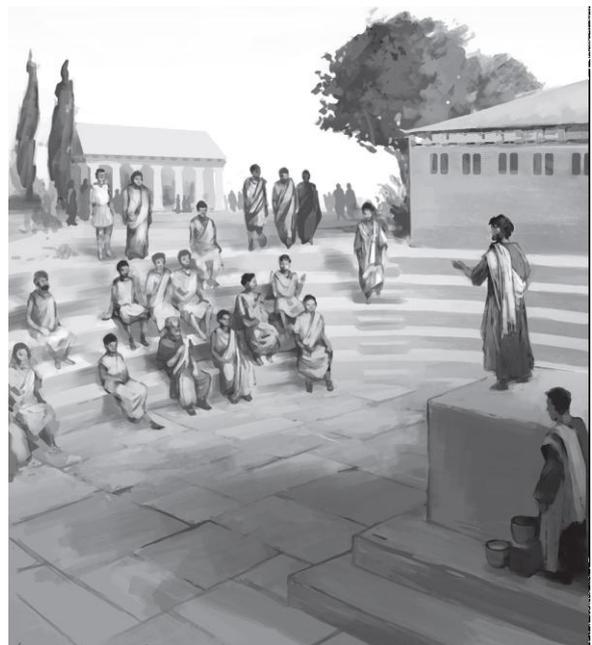
Compétences :

Arme tranchante 2, Discrétion 2, Gestion de patrimoine 4, Persuasion 3, Politique 3, Réseau 4, Stratégie 2.

En ce début d’été, le conseil de la cité est réuni sur l’agora, en présence du roi, suite au décès naturel du sitophylaque, c’est-à-dire celui qui gère l’approvisionnement de la cité en nourriture. Étrangement c’est Kokitos qui, sous l’influence d’Héra, propose le nom d’Eurikles pour le remplacer. Ce dernier ne peut qu’accepter cet important poste pour la cité.

Si Eurikles fait correctement son travail (Gestion de Patrimoine, Agriculture et Évaluation FD 12) ou en s’entourant de gens compétent, il pourra se rendre compte que les récoltes risquent de ne pas être aussi abondantes que prévues et faire des stocks en prévision. À la saison, la vermine infeste les champs et Eurikles doit employer ses compagnons pour tuer les rats et les souris.

Finalement quelques mois plus tard, et quoiqu’Eurikles ait pu faire, la puissante cité de Corinthe est finalement menacée par la famine. Les récoltes ne donnent presque rien, le lait tourne et le grain



moisit dans les greniers. Très vite, la rumeur circule que la cité endure le courroux de la déesse Héra. En effet, la déesse, mécontente du retour triomphal du fils prodigue, a décidé de punir le roi et la cité.

Le conseil de la cité s'est donc réuni, en présence du roi Polybe, afin de trouver une solution pour endiguer la catastrophe à venir. L'idée est lancée que seule la corne d'abondance pourra réellement sauver la ville. Il est donc décidé de monter une expédition pour quérir ce puissant artefact.

Pour mener cette expédition, le grand prêtre d'Héra désigne l'actuel sitophylaque, car il est le seul responsable de ce manque de prévoyance.

Bientôt, toute la ville ne parle plus que de cette expédition, et l'on voit arriver de nombreux héros venant de toute la Grèce pour participer à cette quête. La récompense promise, outre la gloire, est que le roi accordera aux héros tout ce qui sera en son pouvoir.

En attendant qu'Eurikles monte son équipage, les meilleurs charpentiers du roi finissent de préparer l'Héclépion, la nef qui conduira les aventuriers vers la corne d'abondance. Une fois l'équipage prêt et la corne localisée par les oracles, l'Héclépion prend le large en direction de l'île Syros (ou Syrè).

Chant II – L'ILE DE SYROS

L'histoire de Syros est la suivante. Il y a fort longtemps, Apollon et Artémis ont décidé de faire de cette île, un havre de paix terrestre. Les jumeaux divins demandèrent à Hadès de leur donner la corne d'abondance afin que les habitants de l'île puissent vivre dans une opulence totale. Le maître du royaume des morts accepta, mais fit remarquer qu'une population si bien nourrie et loin de toute guerre ne favorisait pas l'arrivée des âmes en son royaume. Il demanda en contrepartie, qu'une fois arrivées à un grand âge, on lui envoie ces âmes comme tribut. Apollon, n'aimant que la beauté et appréciant peu la vieillesse qui risquait de dénoter au sein de ce paradis, accepta. Il s'engagea, avec sa sœur, à faire disparaître la population qui dépasserait l'âge de trente-cinq printemps. Ainsi, ayant atteint l'âge requis, les habitants se rendent dans le temple des jumeaux où, depuis les cieux, Apollon et Artémis tirent sur eux leurs flèches divines, qui les consomment. C'est ainsi qu'Hadès reçoit sa part d'âmes.

La traversée se déroule sans encombre pour peu que des offrandes à Poséidon aient été faites et quelques jours plus tard, les côtes insulaires sont en vue de l'équipage. En approchant du port, nos héros se rendent compte que l'île est un vrai paradis. Un joli petit village se tient près du rivage et un calme apaisant s'en dégage.

Une fois à quai, l'équipage voit un jeune homme, vêtu de blanc, venir à leur rencontre. Cléandros, la trentaine, leur souhaite chaleureusement la bienvenue et se présente comme le représentant du gouverneur de l'île. Il s'exprime toujours avec calme et amabilité, et peut paraître en faire trop mais il est juste comme cela. Il propose aux personnages de les guider jusqu'au palais, à l'unique condition qu'aucune arme ne quitte le navire, Syros et ses habitants étant résolument pacifistes. Il précise pour les rassurer qu'aucune milice ou force armée n'existent sur Syros.

Si certains personnages insistent, il ne se départira jamais de son ton aimable, mais ne cédera pas quant à sa requête, jusqu'à ce que sa volonté soit satisfaite.

Ceci étant fait, l'équipage et Cléandros rejoignent le palais. Partout où les regards se posent, tout n'est que beauté. Les blés brillent comme de l'or, les bêtes sont belles et grasses, les gens semblent réellement heureux et offrent des fruits et des fleurs aux nouveaux arrivants qu'ils rencontrent.

Le palais se trouve sur les hauteurs de l'île et devant celui-ci, de part et d'autre de la place de dalles blanches, se dressent face à face deux temples à ciel ouvert, l'un dédié à Artémis, et l'autre à Apollon. Une grande statue de marbre, les représentant avec leurs attributs, dépasse de chaque temple.

Durant leur présence sur l'île, il est possible qu'un des personnages puisse apercevoir un habitant de trente cinq ans entrer un soir de pleine lune dans l'un des temples et ne jamais en ressortir. Un jet d'Épos des us et coutumes à FD 14 sera nécessaire pour connaître la totalité de la légende de l'île.

Cléandros et les habitants de Syros

Pacifistes et adeptes de la non violence, ils n'en sont pas moins à cheval sur leurs principes.

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 2 UBRIS 1 PV 20

Armes & Armure : -

Compétences :

Artisanat 2, Arts lyriques 3, Athlétisme 2, Diplomatie 2, Épos us & coutume 2, Esquive 2, Lire/écrire grec 2, Médecine 1, Parler grec 2, Persuasion 3, Pugilat 1, Stratégie 2.

Une fois dans le palais les personnages sont présentés à Sclépios, le gouverneur de Syros. Ce jeune homme, âgé d'une vingtaine d'année, est très beau et un peu éthéré. Il semble également un peu déconnecté de la réalité et, par moment, regarde les gens avec un regard d'incompréhension. Cependant, sa seule réelle utilité est de ne pas laisser la corne d'abondance quitter l'île.

Sclépios invite d'emblée l'équipage à se joindre à lui pour un banquet. Il faut insister sur la finesse des plats et du vin, car toute la nourriture est exquise, en plus d'être magnifiquement présentée. Dès qu'une coupe est vidée, un serviteur arrive afin de la remplir à nouveau.

Des danseuses égayent également le repas de leur présence, au son d'une musique délicate, et viennent frôler, avec volupté, la gente masculine présente. Le gouverneur ne semble pas pressé de connaître la raison de la présence de ses invités. Il se contente de sourire avec complicité aux personnages.

Lorsque nos héros font enfin part de leur requête, Sclépios semble ne pas comprendre ce qu'on lui demande. En effet, il ne voit pas pourquoi il devrait abandonner la corne d'abondance que les dieux lui ont confiée, surtout à des gens qui ne souhaitent même pas rester sur son île.

Jamais il ne hausse le ton ou ne s'énerve, à moins que les limites ne soient dépassées et que le sang coule sur le sol, mais il sait se montrer ferme quand il s'agit de l'artefact divin.

Dans un geste d'apaisement, le gouverneur acceptera de faire apporter la corne par quatre serviteurs nus et laissera nos héros lui demander ce qu'ils veulent : or, bijoux, armes, nourriture, ... tant que cela reste crédible (regardez bien l'utilisation de cet artefact dans sa description du livre de règle). Cependant, il refusera de la leur prêter, même momentanément, s'ils décident de quitter l'île avec. Les personnages peuvent ainsi remplir leur navire mais il faut plusieurs jours pour le faire et chaque nuit, la corne est enfermée dans le trésor du palais et gardée en permanence par les quatre serviteurs nus.

Sclépios

Ce jeune homme est le prêtre gouverneur des lieux. Il est en totale admiration devant les dieux jumeaux et sa loyauté est sans pareil car il est leur représentant sur l'île. S'il accepte de remplir le navire des héros avec la corne, jamais, tant qu'il sera en vie, il n'acceptera qu'elle ne quitte l'île et il en appellera aux divinités si cela devait arriver.

SOMA 2 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 2 UBRIS 1 PV 20

Armes & Armure : -

Particularité : Protégé d'Apollon et d'Artémis.

Compétences :

Arts lyriques 3, Athlétisme 2, Diplomatie 4, Divination 1, Épos us & coutume 4, Esquive 2, Lire/écrire grec 3, Médecine 3, Parler grec 3, Persuasion 3, Politique 2, Stratégie 2, Théologie 4.

Au MJ de voir comment les tractations se déroulent. La seule chance d'emporter la corne est de la voler, car ni Apollon, ni Artémis, ne souhaitent perdre leur île merveilleuse. En ce qui concerne Hadès, la perspective d'un possible carnage sur Syros ne lui déplaira pas et il pourra murmurer son soutien à l'oreille d'un éventuel descendant ou personnage.

CHANT III - VOLER LA CORNE ... OU NON ?

Si les personnages décident de quitter l'île sans rien tenter.

Toute la nourriture qu'ils peuvent avoir rapportée va moisir, pourrir, ou être souillée de vermines dans les quelques jours qui suivent leur retour à Corinthe. Ils ont donc échoué dans leur quête et la cité va subir un hiver de famine et de rebellions. Le pouvoir et le conseil vont en être ébranlés et le roi devra mater la plèbe par l'épée. Eurikles sera alors montré du doigt par Kokitos comme étant le seul responsable, et il devra en subir les conséquences. Ce dernier demandera son bannissement définitif de la cité mais le roi Polybe, sous l'influence de Zeus, reconnaîtra finalement son fils et lui demandera de chercher un moyen d'expier ses fautes en allant consulter un oracle.

Si les personnages décident d'emporter la corne par la force.

Si c'est l'un des options choisit par les joueurs, les descendants d'Artémis et d'Apollon peuvent recevoir des signes divins leur montrant les conséquences du vol de la corne d'abondance pour l'île, leur laissant ainsi le choix entre sauver Corinthe ou conserver l'intégrité de l'île.

Si les personnages ont décidé de voler l'artefact mais tardent à monter leur larcin, Apollon avertira Sclépios du danger lors d'un rêve éveillé. Le gouverneur fera alors brûler du laurier rose lors des repas pour affaiblir la volonté des héros (jet de Résistance FD 10) et leur proposera de venir honorer les dieux dans leur temple à la tombée de la nuit. Il ne les forcera pas mais ceux qui sont sous l'influence des vapeurs et ceux qui acceptent d'y aller prennent un risque énorme dans le cas où ils ont dépassé les trente-cinq ans, car les dieux viendront honorer leur part du marché avec Hadès.

Dans le cas où nos héros persistent et se font finalement surprendre lors d'une effraction du trésor ou d'une tentative de vol dans la journée, les serviteurs de la corne ne cesseront alors de tenter de les empêcher d'emporter l'artefact. Ils n'hésiteront pas à se mettre devant eux, à les ceinturer, à les plaquer, et à leur tenir les jambes, voire même de faire une chaîne humaine tout autour d'eux.

Les iliens tenteront jusqu'au bout de ne pas user de violence, mais dès que les PJs seront sortis du palais, et en vue des deux temples divins, les choses vont se compliquer. Sclépios apparaît sur les marches du palais et implore l'aide d'Artémis. La nuit se met alors à tomber brusquement, si ce n'est pas déjà fait, et même si les personnages l'empêchent de terminer sa prière, le courroux d'Artémis va se déchaîner. La déesse a décidé d'aider ses enfants ! Les nuages présents dans le ciel s'écartent et laissent la place à une lune pleine, aux reflets d'argent. Des hurlements de loups montent progressivement depuis le village jusqu'au palais et les serviteurs commencent alors à se transformer en lycanthropes sous les yeux de nos héros, théoriquement désarmés. Les personnages vont alors devoir retraverser tout le village pour rejoindre leur navire, avec des loups-garous aux trousses.

Attention ! La corne d'abondance est imposante et lourde à transporter pour une seule personne, mais son pouvoir peut être utile pour obtenir des armes en argent ou de la viande à lancer aux créatures. Donnez un malus de 2D pour toutes les actions du porteur s'il est seul, et de 1D à chacun s'ils sont deux. En cas de choc violent, la corne peut alors se briser (20% uniquement sur un coup critique).

Lycanthrope

SOMA 4 SOPHOS 1 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 UBRIS 1 PV 40

Armure : Naturelle (1PA)

Armes : Morsure (DG 6), Griffes (DG 3)

Particularités :

Point faible, les armes d'argent doublent leurs dégâts et ces blessures ne peuvent pas être régénérées.

Instinct animal, Régénération (+2 PV/tr)

Compétences :

Arme naturelle 2, Athlétisme 2, Discrétion 4, Esquive 2, Lire/écrire grec 2, Médecine 1, Parler grec 2, Persuasion 3, Pugilat 1, Stratégie 2, Vigilance 5.

Si les personnages parviennent à s'enfuir en abandonnant la corne.

La déesse retiendra alors ses créatures pour ne pas souiller le sol du sang des personnages, et ce afin de préserver la pureté de l'endroit. Elle demande néanmoins à Poséidon de lancer une violente tempête sur l'Héclépion durant leur voyage de retour, pour laver l'affront qui lui a été fait. Les personnages doivent alors réussir trois jets de Navigation FD 15, 18 et 15 (un bonus pouvant leur être accordé s'ils ont fait un sacrifice à Poséidon avant de partir). Le navire perd alors 20 PS par point d'écart en cas d'échec du jet, ce qui peut l'amener à couler.

Si les personnages parviennent à fuir en emportant la corne.

L'île, ayant perdu sa corne et la magie qui faisait sa protection, elle s'enfonce en partie dans les flots. Le navire devra survivre à la tempête et, au bout de quelques jours, la corne semble se désagréger lentement (Hadès la rappelle progressivement à lui, n'ayant pas obtenu l'afflux d'âmes qu'il espérait). Plus les PJs usent de son pouvoir, plus elle s'effrite rapidement. Si la corne n'est pas sollicitée durant le voyage de retour, il lui restera alors assez de solidité pour être utilisée une dernière fois à leur arrivée à Corinthe. Attention toutefois à ce qui sera demandé car il faudra faire preuve d'une grande précision dans la requête exprimée pour contrer la malédiction d'Héra et empêcher la famine.

Récompenses et retour de flamme

Apollon et Artémis ont désormais les personnages dans le collimateur sans pour autant les haïr, à moins qu'un bain de sang ait eu lieu sur l'île.

Dans ce cas Hadès ne leur en tiendra pas rancune, mais s'il n'y a pas eu un « bain de sang » il peut leur imputer la perte de son tribut d'âmes, bien qu'il ait récupéré sa corne. Ce reproche sera pour lui un levier pour une demande ultérieure aux PJs.

S'ils ont obtenu la corne, l'un des meilleurs moyens de vaincre la malédiction d'Héra est de demander à la corne un élixir capable de soigner et de régénérer la terre, et d'en remplir un maximum de jarres jusqu'à ce que la corne parte en poussière.

Les personnages peuvent ensuite obtenir ce qu'ils souhaitent auprès du roi, comme promis. Eurikles peut donc se faire reconnaître officiellement par son père et récupérer son statut d'héritier de la cité, voire même demander à présider un conseil restreint.

Donnez 1 point de Némésis à tous les joueurs, pour le « vol » ou la tentative de vol de la corne, car ils savaient qu'ils offensaient les dieux de l'île, et un de plus s'ils ont tué des habitants de Syros.