

LES CHRONIQUES DE CORINTHE

Scénario d'ANTIKA de Cédric RANCIER dit « Alexandre Belus Beaurozier »

Réécriture de Bruno GUERIN

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

Ce second épisode des « Chroniques de Corinthe » fait suite au « Livre I – La corne d'Abondance » paru le mois dernier dans les Chroniques d'Altaride. Dans ce scénario, qui se passe quelques semaines après le livre premier, Eurikles et ses compagnons vont répondre de leurs exactions commises sur l'île de Syros.

LIVRE II – LE TEMPLE DE GAÏA

Chant I – UN RÊVE EXPIATOIRE

L'un des personnages, descendant d'Apollon ou ayant un don oraculaire, est enlevé à la faveur de la nuit par le dieu à l'arc d'argent, puis déposé en pleine campagne, non loin des montagnes. Notre héros est seul et tente de comprendre ce qui lui arrive, espérant comprendre la volonté divine.

Observant les alentours, il finit par apercevoir une petite cité, nommée Komes. Là, en interrogeant les citadins, il apprend que le dieu protecteur de la cité n'est autre qu'Apollon, et que toute la région vénère le dieu des arts. Ceci est vrai, à l'exception d'un petit village de montagne qui adore encore les dieux anciens, et en particulier la déesse mère, Gaïa, dans un temple niché au cœur des monts.

La nuit tombant, notre aventurier se retrouve dans la nécessité de demander l'hospitalité, car il n'y a pas d'auberge ici et Corinthe se trouve à deux bonnes journées de marche. Les lois de l'hospitalité sont telles que le personnage peut tout à loisir frapper à n'importe quelle porte, chacune pouvant apporter une interaction particulière.

- Chez **Oikos, le chevrier** : le gardien du troupeau ouvre la porte de sa minable cabane au personnage. Il n'a rien à vous offrir hormis la fin de son brouet de céréales et une paille fraîche. Au petit matin, il vous proposera un bol de lait frais. Avoir fait la connaissance d'Oikos vous permettra par la suite d'avoir un guide dans les montagnes, et vous apprendrez également que le troupeau qu'il garde appartient à Alkis, l'ancien.

- Chez **Autonoé, la fermière** : Autonoé est une femme aux formes généreuses. Son mari est mort, il y a quelque temps déjà, et ses enfants sont encore trop petits pour l'aider à labourer son acre de terre. Si le personnage est un homme, Autonoé n'hésitera pas à chercher à le séduire, voire même à se donner à lui, pour l'épouser ensuite. « Un homme bien fait c'est pratique aussi bien chez soi que dans les champs » dit-elle d'un air enjoué. En réalité, son empressement vient du fait qu'elle n'arrive pas à subvenir seule aux besoins de ses enfants et qu'Alkis, l'ancien, la menace de l'expulser si elle ne paye pas les traites du loyer que son mari avait contractées.



- Chez **Alkis, l'ancien du village** : Alkis est un homme avare et aigri. Les règles de l'hospitalité lui interdisent de vous fermer la porte de sa maison cossue, mais rien de l'oblige à en faire trop. Le repas, constitué de restes, est infecte, et son semblant de piquette vous brûle l'estomac. De plus la paillasse miteuse qu'il vous offre est humide et infestée de puces. Au petit matin, il vous demande de régler votre écot, soit quelques dizaines d'obelos de fer. En cas de refus, il ordonnera à ses esclaves de vous bastonner jusqu'à la sortie du village.

Les coutumes de l'hospitalité

- Il est de règle d'offrir l'hospitalité même à un parfait inconnu ou à un ennemi.
- On se doit de proposer des ablutions (lavage des mains et des pieds).
- Ensuite, l'hôte propose nourriture et boissons, tandis que le visiteur se présente. Ce dernier doit préciser son nom, le nom de son père, sa région d'origine (afin qu'il n'y ait pas de confusion s'ils se rencontrent par la suite) et les raisons de sa présence.
- Le visiteur ne doit pas abuser de l'hospitalité de son hôte, à moins qu'il n'y soit expressément invité.
- Afin de sceller l'amitié qui unit les deux hôtes, il est de coutume de s'échanger des présents, celui qui reçoit le premier devant généralement offrir plus que la valeur de son présent.
- Avoir été l'hôte d'une personne vous lie à elle pour l'avenir, ce qui peut changer le cours d'un combat si chacun se reconnaît en tant qu'adversaire.

Durant la nuit, les songes du personnage sont visités par Apollon. Le dieu solaire lui montre un petit temple de Gaïa, et ordonne qu'il lui soit consacré, dans le but de laver l'offense que les héros Corinthiens lui ont faite sur Syros. Il demande alors au personnage d'être son messager auprès d'Eurikles et de ses compagnons, afin de les guider jusqu'au temple de Gaïa.

Le lendemain, le personnage quitte Komes pour rejoindre Corinthe, à deux jours de là. S'il a fait la connaissance de Oikos, ce dernier l'accompagnera avec ses chèvres jusqu'à son campement pour la nuit. Le trajet effectué ne sera pas aussi important pour cette première journée, mais la présence d'Oikos et de ses chèvres égayent sa solitude. Le PJ voyageur bénéficiera alors de lait de chèvre au bivouac. Dans le cas où le personnage est seul, vous pouvez à votre guise lui faire rencontrer quelques malandrins ou animaux sauvages en cours de route.

Après deux jours, le voyageur a rallié la cité de Corinthe et fait part à Eurikles de la demande d'Apollon. Le prince fait donc mander ses compagnons au palais, où le messager d'Apollon leur explique ce que le dieu attend d'eux, ce pour leur accorder son pardon.

Eurikles et les personnages doivent prendre leur décision mais il ne s'agit que d'un simple temple et l'entreprise ne devrait pas être très compliquée, d'autant qu'Apollon est l'un des protecteurs de Corinthe. Il vaut mieux faire preuve de bonne volonté à l'égard du dieu pour ne pas attiser davantage sa vindicte.

Le prince Eurikles quitte donc Corinthe avec la bénédiction de son « père », le roi Polybe, qui lui souhaite bon voyage, insistant sur le fait de rester prudent.

Chant II – LES ADEPTES DE LA MONTAGNE

Les personnages se mettent donc en route et rejoignent, après deux jours de marche, la cité de Komes, où des liens d'hospitalité ont déjà été forgés avec le messager d'Apollon. (Faites bien jouer les interactions avec les PNJs d'après les liens tissés lors de leur première rencontre. Ses amis peuvent alors être un peu surpris de ses choix ou de ses actions.)

Grâce aux indications des villageois de Komes, les personnages partent en direction du village de montagne. Si Oikos, le chevrier, les guide, ils bénéficieront d'un bonus de +1 lors des jets pendant l'ascension, car il connaît les chemins et les passages ombragés, ainsi que les sources qui coulent même en été.

La chaleur de cette fin d'été est assommante (jet d'Endurance FD 8) et l'ascension est difficile par endroit (jet de Grimper FD 8). Faites leur perdre des points de vie, équivalent à la moitié de leurs échecs, mais récupérables, à condition de boire, de manger et de se reposer.

Finalement, le voyage se passe sans encombre et la troupe arrive, sous une chaleur de plomb, en vue d'un village creusé à flanc de montagne.

Une fois parvenus devant le village, six hommes en armes, accompagnant un vieil homme, viennent au devant des personnages. Le vieil homme, nommé Devontes, est le chef du village. Il accueille les PJs avec méfiance mais sans agressivité. Les Corinthiens vont devoir agir par ruse, ou de lui faire part de leurs intentions réelles.

- Si les PJs annoncent la couleur sur leurs réelles intentions, cela ne passera pas auprès de Devontes et de ses hommes, qui préféreront alors mourir plutôt que de laisser ses étrangers commettre un acte sacrilège. Cependant, le vieil homme rusera et leur proposera l'hospitalité. Leur attaque aura lieu plus tard, dans la montagne, afin d'éviter des dommages collatéraux dans le village.

Devontes

Chef du village de la montagne et adepte de Gaïa. Tout ce qu'il souhaite, c'est éviter du grabuge dans le village. Ainsi même s'il perce les buts inavoués des personnages, il tentera de les détourner de leur but par le dialogue, avant d'agir par l'intimidation et la force.

SOMA 1 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 1 UBRIS 1 PV 10

Armures : aucune

Armes : Bâton (DG 4)

Compétences :

Agriculture 3, Arme contondante 2, Commandement 2, Diplomatie 3, Endurance 3, Épos de la mythologie 3, Esquive 1, Marchandage 2, Résistance 2, Survie 3, Théologie 3.

Les montagnards

Ce sont des hommes forts, habitués au climat rude de la montagne, et entièrement dévoués à leur chef et à Gaïa.

SOMA 3 SOPHOS 1 SYMBIOSE 1

ARISTEIA 1 UBRIS 2 PV 30

Armure : Ceinture de cuir (1PA)

Armes : Hache (DG 8)

Compétences :

Arme de jet 2, Arme tranchante 3, Artisanat 2, Endurance 3, Esquive 2, Intimidation 3, Perception 2, Pièges 3, Pugilat 3, Stratégie 2, Survie 2, Vigilance 3.

- Si les PJs rusent et annoncent qu'ils viennent se recueillir au temple de Gaïa, Devontes trouvera plutôt surprenant que des étrangers aient ce désir, surtout auprès d'une divinité quasiment tombée en désuétude. Devant leur insistance, et leur force de persuasion (jet de Persuasion FD 10), il leur dira, même s'il les a percés à jour, qu'il n'y voit finalement pas d'objection, mais les met en garde sur le fait que ce sera à leurs risques et périls.

Quelles que soient les décisions des PJs, le vieil homme congédie ses hommes et accompagne nos héros avant de les inviter à bivouaquer au pied des escaliers conduisant jusqu'au temple.

Ce qui suit n'est valable que si les personnages ont été percés à jour.

Durant l'ascension, toujours aussi pénible, un éboulement (provoqué par les hommes de Devontes) va emporter une partie du chemin, et peut-être même l'un des personnages ou un PNJ les accompagnants (Jet de Survie FD9). La victime peut mourir dans sa chute, ou simplement s'être fracturée un membre, le but de Devontes étant d'intimider et d'affaiblir le groupe, ce afin de les amener à abandonner.

Si le groupe persiste dans sa quête et que Devontes veuille toujours les empêcher d'atteindre le temple de Gaïa, alors celui-ci fera signe à ses hommes qui les suivent d'attaquer le groupe. L'embuscade aura lieu dans un petit défilé où il n'y a la place que pour une seule personne de front. Deux montagnards bloquent chaque issue du défilé, tandis que les deux derniers jettent des pierres (DG 6) du haut de celui-ci en évitant soigneusement Devontes. Ce dernier ne dévoilera sa trahison qu'au dernier moment, en assommant un défenseur s'il pense que cela fera pencher la balance en sa faveur.

Chant III – L'ASCENSION VERS LE TEMPLE

Arrivés enfin au pied des escaliers du temple, le bivouac est organisé et Devontes (s'il est toujours là) leur conte quelques légendes des montagnes avant de leur annoncer qu'à partir de là, il ne les accompagnera pas plus loin.

Le repos de la nuit est le bienvenu tant l'ascension jusqu'ici a été pénible, compte tenu de la chaleur. Les PJs peuvent se reposer en toute quiétude.

Du moins le pensent-ils... car leur nuit va être chargée de rêves étranges. Le dénominateur commun étant la sensation de se trouver très près d'une puissance surnaturelle qui sommeille. Le temple et le village sont encore fortement imprégnés de l'aura de Gaïa qui est tout de même un titan, et pas des moindres. Ceux qui tentent de prier leur dieu auront énormément de mal à se concentrer. De fait, la récupération de l'Aristeia sera amoindrie de moitié. De plus, les personnages descendant directement des dieux par filiation, comme Eurikles, se sentiront comme personnellement menacés (Jet de Résistance FD8, sinon -1D de malus le lendemain, pour cause d'une nuit tourmentée).

Au matin, les escaliers, montant vers le temple de Gaïa, paraissent soudain beaucoup moins accueillants à la petite troupe. Les hautes marches de pierre sombre semblent s'élever vers les nuages, au travers de la roche. Il est aisé de comprendre que ces escaliers n'ont pas été taillés par et pour des humains. Là encore la progression est ardue. Plus on monte, plus les marches sont hautes et nécessitent parfois même de faire la courte-échelle. Au bout d'un moment, un bâtiment ressemblant à un petit temple se dresse devant eux. Bien qu'ancien, il paraît ne pas avoir souffert du temps.

En pénétrant à l'intérieur l'air est sec, et c'est dans une ambiance au silence pesant qu'une silhouette s'avance vers eux. Une vieille femme, au regard intense, les jauge sans rien dire. En s'approchant, elle indique aux personnages, de ses doigts osseux, une vasque en pierre à côté de laquelle sont posés des gobelets en bois au nombre exact de ses visiteurs.

La vasque est remplie d'un liquide clair, épais, et vapoureux en surface. D'une voix caverneuse, mais autoritaire, la vieille femme leur indique de boire dans les coupes s'ils désirent passer ce temple et poursuivre leur chemin. Le liquide n'a aucun goût particulier, mais les PJs qui le boiront, doivent faire un jet de Résistance mentale à FD moyen. S'ils échouent, ils entrent dans une transe hallucinogène. Des visions totalement incompréhensibles pour le moment, vont les assaillir. Leur Moira se dévoilera par bribes, entrecoupées d'actes héroïques et de moments lâchetés, surgis tout droit du passé, des pans les plus sombres comme des plus lumineux de leur mémoire.

Alors qu'ils reprennent leurs esprits, complètement retournés et avec une appréhension quant aux conséquences à venir de ce qu'ils s'appêtent à accomplir, ils gagnent 1 point d'Ubris et 1 point de Némésis. Ceux qui ont bu et n'ont pas eu de vision gagnent 1 point d'Aristeia.

En ouvrant les yeux, le groupe a perdu la notion du temps, et il n'y a plus aucune trace de la vieille femme, qui n'était autre qu'Hermès, venu de son propre chef afin de semer le doute dans leur tête.

La seule chose qui reste est une lourde porte d'airain, à deux battants, sur laquelle on peut voir des bas reliefs (jet Perception FD difficile). Si le jet est réussi, le personnage voit le temple de Gaïa et un immense serpent tricéphale (Python, le fils de Gaïa ?) qui dévore ceux qui souillent l'endroit de leur présence inopportune.

La seule façon de continuer leur chemin est d'ouvrir ces portes (Jet d'Athlétisme FD difficile, mais si au moins quatre personnages s'y mettent, cela baisse à FD moyen). Au moment où la porte s'ouvre, un jet de Vigilance (FD moyen) permet d'entendre des bruits ressemblant à un mécanisme qui s'enclenche. Ce sont des bruits très sourds venant des profondeurs de la roche. Sans le savoir, les personnages viennent de libérer Python, ou plutôt l'une de ses engeances...

Nos héros n'ont plus qu'à reprendre leur ascension des marches. De-ci, de-là, et plus ils se rapprochent, plus ils peuvent apercevoir, hors des escaliers, des restes d'armures, d'armes ou d'équipement parsemant les abords du chemin, ou éparpillés dans les rochers. Un jet d'Estimation (FD facile) permet de voir que nombre d'objets sont d'excellentes factures. Il peut être tentant de s'écarter des escaliers pour tenter d'en récupérer. Celui qui tenterait de s'appropriier l'un de ces objets, doit faire un jet de Grimper et Souplesse (FD difficile), car tous ces rochers ne demandent qu'à s'écrouler et à emporter l'imprudent dans une chute mortelle.

S'ils passent outre les distractions sur leur passage, les personnages arrivent au sommet de la montagne. Là, se dresse un temple colossal, en pierres noires et coupantes (de l'obsidienne). Face à lui, une grande place, entourée d'herbe, de parterres de fleurs, et de pins, s'offre à leurs yeux. L'endroit est solennel et saisissant de tranquillité.

Chant IV – LE GARDIEN DU TEMPLE

Au centre de cette place se trouve un énorme trou. Dès l'instant où nos héros avancent pour rejoindre le temple, ils entendent (Jet de Perception Moyen) des bruits faisant penser à des raclements d'écailles contre la roche. Le ciel, beau jusqu'à présent, vire au noir. Le vent se lève et tourbillonne, empêchant presque les personnages de s'entendre.

Soudain, une silhouette titanesque jaillit hors du puits béant. C'est le gardien de Gaïa, un énorme reptile tricéphale, l'une des engeances de son fils Pythô. Dressé depuis son trou, il mesure encore bien trois mètres de haut et il ne reste plus aux PJs qu'à se préparer, car le gardien attaque tout de suite le personnage ayant l'Ubris la plus haute.

L'engeance de Python

Le fils de Gaia, Python, ou Pythô, a été tué à Delphes lorsqu'Apollon a pris possession du sanctuaire de sa mère. Cependant, son sang versé sur la terre sacrée de Gaia a donné nombre de créatures ophidiennes, incestueuses et monstrueuses, dont voici l'un des exemples. Celui-ci est tricéphale et chaque tête a des yeux de couleurs différentes : bleus, rouges et verts.

« colossal Python ; [...] serpent alors inconnu, tu étais un objet de terreur, tant tu occupais d'espace le long de la montagne. L'archer divin [...] l'accabla de mille traits. »

D'après Ovide – Les Métamorphoses – Livre I

SOMA 10 SOPHOS 7 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 4 UBRIS 5 PV 100

Armure : Peau écailleuse (2PA)

Armes : Morsure (DG 8 + *poison), Constriction (spécial**)

* Le poison a une virulence de 7 (Force 7). Le venin de la tête aux yeux rouges empoisonne (DG 6/tr). Celui de la tête aux yeux bleus endort sa victime, et la dernière la paralyse. Les victimes doivent donc réussir des tests d'opposition.

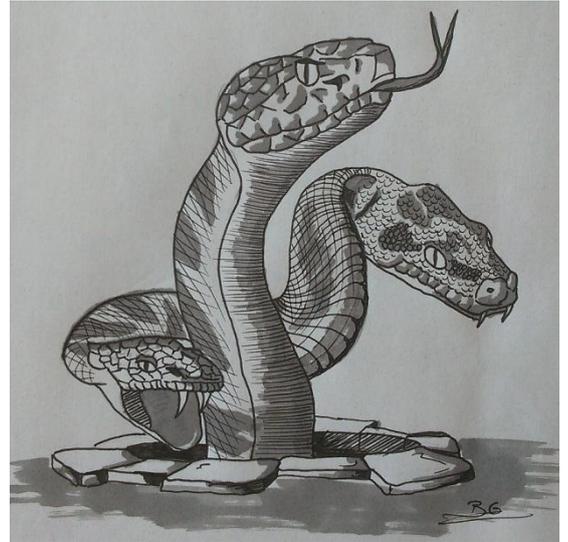
** Constriction : permet une immobilisation de la cible, lui faisant perdre 8PV/tr tant qu'elle ne réussit pas un jet de Souplesse de FD13.

Particularités :

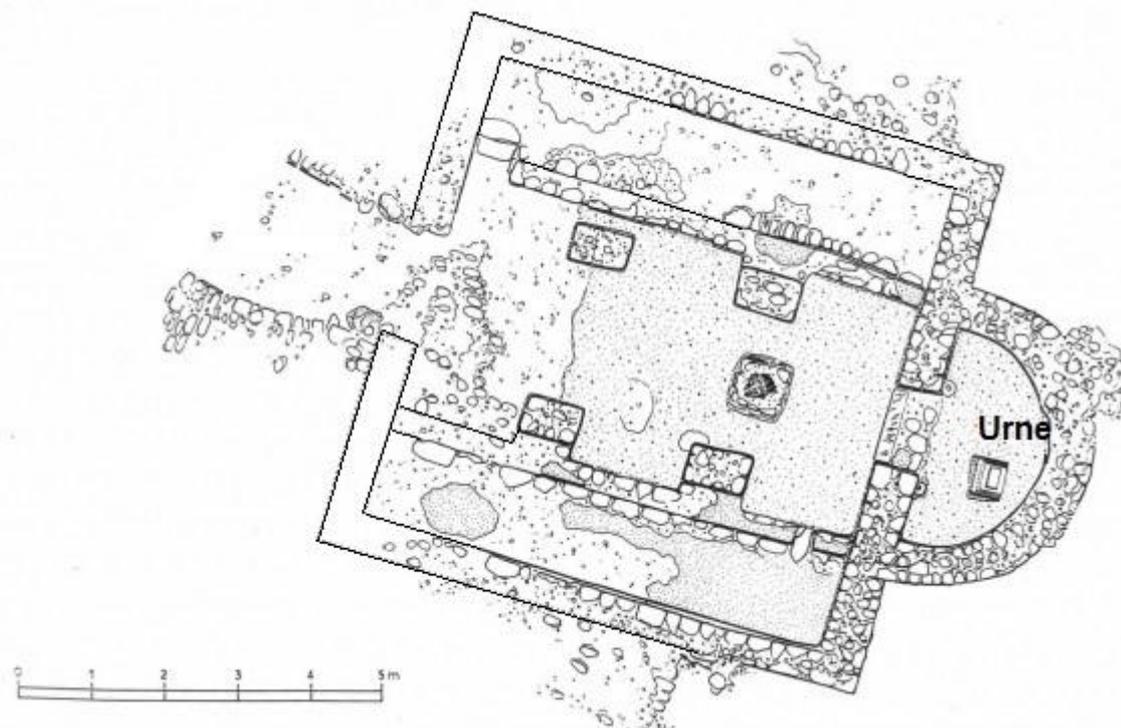
Le fait d'avoir trois têtes lui accorde 2D supplémentaires d'arme naturelle.

Compétences :

Arme naturelle 4, Discrétion 2, Esquive 3, Grimper 9, Stratégie 3.



Plan du temple



Si les personnages sont vaincus par « Python » : Soit ils sont morts ou ont été dévorés... Corinthe se souviendra de leur nom quelque temps, puis, hormis Eurikles, ils disparaîtront des mémoires. Quoiqu'il en soit, ils n'auront pas reçu de sépulture décente et ne pourront rejoindre les Enfers, à moins qu'Hadès ait quelques projets pour eux, à la convenance du MJ. Quant à ceux qui se seraient enfuis, ils subiront la vengeance d'Apollon et leur éventuelle lignée sera maudite.

Si les héros triomphent de « Python » : Ils gagnent 1 point d'Ubris et 2 points de Némésis. Un jet d'Épos des créatures fabuleuses (FD moyen) permet de savoir que les yeux de l'engeance peuvent avoir de la valeur pour certaines personnes, comme des sorciers ou des alchimistes.

Une fois le serpent vaincu, les personnages peuvent pénétrer dans le temple de Gaïa. La seule chose qu'ils y trouvent est une grande stèle sur laquelle trône une énorme urne. Un «vieux ruban de cuir», en partie décollé, sert de sceau pour en maintenir le couvercle. Son état est tel que ce sceau très ancien est dorénavant inutile (Jet d'Épos de la mythologie FD moyen) et ne remplit plus son office depuis longtemps.

Pour consacrer le temple à Apollon, il suffit de lui adresser des prières, et de lui faire des offrandes symboliques : un arc, des flèches, une lampe allumée (lumière), un instrument de musique, ou des plantes médicinales... mais surtout, il faut détruire tout ce qui symbolise encore Gaïa, en l'occurrence son gardien et l'Urne. La faire tomber sur le sol la brisera à coup sûr, et le soleil (Apollon) inondera alors l'intérieur du temple, et baignera de sa lumière guérisseuse les héros qui auraient été empoisonnés ou blessés.

Une fois détruite, l'urne a répandu des cendres noires sur le sol, qu'une petite brise disperse sur le sol. Un jet de Vigilance (FD moyen) permettra de voir de petites volutes, ressemblant à de la fumée, s'élever et se rassembler avant de s'échapper du temple, comme attirées par l'astre solaire (Épos en mythologie FD moyen pour imaginer que cela ressemble à des âmes...).

Un jet de Vigilance (FD difficile) permet de distinguer au milieu des cendres, un anneau noir fait d'obsidienne, il faudra un jet d'Épos de la mythologie (FD Très difficile) réussi pour en savoir plus à son sujet.

L'anneau d'Hadès

Cet objet, fait de quartz des montagnes le plus pur, aurait jadis appartenu à Hadès. Ce dernier l'avait fabriqué pour séduire Perséphone, mais le refus de cette dernière conduisit le maître des Enfers à garder par devers lui cet anneau, qui petit à petit se chargea des âmes torturées et noires qui peuplent le Tartare. Plus l'anneau absorbait d'âmes, plus il devenait sombre, jusqu'à le confondre avec l'obsidienne. Désormais le pouvoir, qu'il recèle, permet de semer la maladie (peste, choléra, etc) dès lors qu'un massacre de plus de trente victimes a été perpétré. Celui qui récupère cet anneau gagne 1 point d'Ubris et 1 point de Némésis à chaque fois que le pouvoir de l'anneau s'active, or le pouvoir s'active. Celui-ci prend effet dès lors que le porteur se retrouve au milieu d'un bain de sang.

ÉPILOGUE

Une fois leur mission accomplie, les personnages redescendent la montagne et quittent le village sans rencontrer de problème, ni qui que ce soit. Pour l'instant, le dieu solaire veille sur eux, et rien ne peut leur arriver jusqu'à Corinthe. Nos héros rentrent donc chez eux le cœur léger, soulagés qu'Apollon leur ait pardonné leurs offenses passées. Bien sûr, désacraliser un temple pour l'octroyer à une autre divinité a malgré tout un coût, et chaque personnage se voit recevoir 2 points de Némésis.

Arrivés à Corinthe, quelque chose semble avoir changé, ... comme vieilli. Leurs amis, leurs connaissances, et même Kokitos, l'adversaire politique d'Eurikles, semble avoir quelques cheveux blancs.

Arrivés aux pieds des marches du palais, Eurikles voit ses parents venir l'accueillir en larmes et sa mère tenant un petit garçon, aux chevilles enflées, âgé de six ou huit ans.

« Eurikles ! Mon fils ! C'est bien toi, dis-moi ? Nous avons craint le pire, mais après toutes ces années, te voilà enfin revenu ! Tu es toujours le même, on dirait que tu n'as pas pris une ride. Œdipe, mon fils, vient saluer ton frère je te prie ! »

Sur ce, le jeune garçon descend les marches en direction d'Eurikles, à qui il tend une main timide en guise de salutation fraternelle.

Nous nous quittons donc là pour ce mois-ci, laissant les personnages digérer le fait que la vie a continué à s'écouler sans eux durant quelques années, sans que leur corps ne le ressente jamais. Et laissant en suspens bien des questions. Qui est Œdipe ? Comment est-il arrivé là ? Qu'est-ce que cela change politiquement pour Eurikles ? Pourquoi Hermès est-il passé les avertir ?

Ils vont donc pouvoir goûter à quelques années de tranquillité, et, sans le savoir, ils viennent de se faire manipuler par Apollon...

Bref, la suite au prochain épisode...

