

LES CHRONIQUES DE CORINTHE

Scénario d'ANTIKA de Cédric RANCIER & Bruno GUERIN

Texte de Bruno GUERIN

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

Ce quatrième épisode des « Chroniques de Corinthe » fait suite au « Livre III – La prophétie d'Œdipe » paru le mois dernier dans les Chroniques d'Altaride. Ce scénario fait immédiatement suite aux événements précédents avec la poursuite des noces de Créon. Espérons qu'Eurikles aura échappé aux accusations de meurtre. Quel que soit le régent actuel, Eurikles ou Kokitos, les noces de Créon et d'Égée sont maintenues. Si Eurikles a été banni, charge à lui de participer sous un déguisement ou par procuration avec l'aide de ses amis.

Nous partons cependant du principe qu'Eurikles a précédemment réussi à être innocenté et repris ses charges de régent ou de roi, dans l'attente du retour d'Œdipe puisque ce dernier refuse de revenir à Corinthe de peur pour la vie de sa mère.

LIVRE IV – UN RÊVE DE DÉMOCRATIE

Chant I – LES NOCES DE LA DISCORDE

Les préparatifs vont bon train durant les derniers jours, et les noces arrivent enfin. Cependant, si Créon le Thébain est impatient de consommer ses noces, surtout depuis qu'il a eu l'occasion de se promener avec Antéïa, sa promise, le conseil n'a aucune nouvelle sur la venue du roi Égée d'Athènes et sur l'offre de mariage qui lui est faite.

Ne pouvant retarder davantage les noces sans froisser Thèbes, le conseil décide de maintenir les festivités et tant pis si cela déplaît aux Athéniens.

Après la cérémonie religieuse unifiant Créon à Antéïa sous l'égide d'Héra, qui se fera plus absente lors de cet épisode, un grand banquet de noce est offert par Eurikles en l'honneur des mariés. (Remarque : Si lors des Aphrodisies, Créon est venu honorer Antéïa, alors cette dernière attend un héritier et Eurikles sera en joie de l'annoncer, d'autant que cela agacera Démostès, l'ambassadeur athénien.)

Les autres personnages, ainsi que des héros célèbres comme Héraclès, le héros thébain, ou Castor et Pollux, sont réunis à la table royale. Plusieurs officiels d'autres grandes cités ont également été conviés. Subitement, lors du repas, alors qu'Eurikles regrette l'absence du roi Égée qui abandonne ainsi au célibat sa sœur, Eurinoé, et que Créon pose ouvertement la question sur comment Eurikles compte régler l'affront, Démostès, le représentant d'Athènes, s'en prend verbalement au prince Eurikles, l'accusant, sous couvert d'alliance, d'attiser, par ses actes, la colère des dieux et de menacer le destin de tous les hommes.

Démostès

Ambassadeur d'Athènes à Corinthe, il a reçu l'ordre du roi Égée de semer la discorde lors des noces afin d'affaiblir le pouvoir d'Eurikles à Corinthe et d'amener certaines cités à se désolidariser de Corinthe. Démostès est un fidèle serviteur d'Athènes. Incorruptible, il peut cependant se laisser tenter à un excès de zèle contre-productif, comme pour la tentative d'assassinat à suivre.

Athéna, quant à elle, le soutient, et c'est elle qui lui instille l'idée d'un vote démocratique. Idée séduisante, s'il en est, à condition d'y avoir réfléchi, car chaque groupe exclu du vote devient une faction d'opposition, et il en est de même pour chaque groupe opposé que l'on inclut (ex : les maîtres si l'on inclut les esclaves...).

SOMA 2 SOPHOS 4 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 3 UBRIS 1 PV 20

Armure : -

Arme : Dague (DG 2)

Particularités : Soutenu par Athéna dans ses combats pour Athènes.

Compétences :

Arme tranchante 3, Bouclier 2, Diplomatie 4, Gestion de patrimoine 4, Navigation 2, Persuasion 3, Politique 3, Réseau 4, Résistance 3, Stratégie 3.

Le ton monte alors du côté de Castor et de Pollux, les représentants de Sparte, et même d'Héraclès que Créon a bien du mal à calmer. Démostès finit simplement par demander à ce qu'Euriklès soit destitué de son trône afin d'apaiser les dieux, et d'éviter que leur colère ne retombe sur toute la société grecque. Démostès lance même une idée que les philosophes athéniens développent : la démocratie. Il propose qu'un vote général dans toute la Corinthie soit instauré afin de savoir si effectivement le peuple souhaite voir Euriklès garder ses fonctions.

Euriklès peut refuser et ainsi s'aliéner une partie de son peuple qui estime ne jamais être entendu, ou accepter et prendre un risque : celui d'être destitué par le peuple (mais rien ne l'empêche de s'accrocher au pouvoir comme un tyran), ou d'être plébiscité par ce dernier et d'en ressortir plus fort politiquement.

➤ **Dans le cas d'un refus de vote**

Des factions pro-athéniennes tenteront de déstabiliser la Corinthie et le pouvoir d'Euriklès dans les temps à suivre. Des villages, des paysans, des esclaves, des artisans voire même des petits nobles et des soldats pourraient ou vont se rebeller vis-à-vis du pouvoir de Corinthe, rendant plus complexes les événements qui vont s'enchaîner ensuite. (Révoltes, mutineries, désertions...)

➤ **Dans le cas de l'acceptation d'un vote**

Les Athéniens et le pouvoir de Corinthe ne parviennent pas à tomber d'accord sur les modalités d'organisation du vote. Au sein même du Conseil de Corinthe, les avis sont partagés sur qui doit voter, qui peut voter. Le vote d'un noble doit être supérieur à celui d'un esclave, ces derniers peuvent-ils voter ? Bref, beaucoup de questions auxquelles personne jusqu'ici n'avait pensé car l'idée, soufflée par Athéna, est révolutionnaire.

Quelle que soit l'option choisie, les différents partis se retrouvent bientôt à couteaux tirés. Les menaces fusent de toute part. Le nom de certains dieux est bafoué, notamment par les Dioscures, protégés d'Arès, qui s'en prennent à celui d'Athéna. L'ensemble des personnes présentes gagnent un point de Némésis, et la guerre semble se dessiner.

Était-ce la volonté cachée d'Athènes et du sénateur athénien, en refusant la main d'une princesse corinthienne, et en venant invectiver de la sorte l'héritier de Corinthe ? Certains semblent le penser... Les Athéniens quittent donc le banquet, pour rentrer directement à Athènes, tandis que des alliances commencent à se forger autour de la table, en évoquant déjà une possible guerre à venir.

Le soir même, dans les appartements royaux, alors qu'Euriklès discute des événements avec Créon, désormais son beau-frère, ils se retrouvent tous deux victimes d'une tentative d'assassinat fomentée

par Démostès. Quatre assassins, qui se sont glissés dans leurs appartements, les droguent avec leurs fléchettes avant de tenter de les tuer et de maquiller ensuite cela.

Assassins

Ces quatre assassins sont des mercenaires de passage à Corinthe pour y profiter de ses plaisirs. Ils ont été payés par Démostès afin de tuer Créon, et de faire croire ensuite en la culpabilité d'Eurikles dans le but d'affaiblir l'alliance nouvellement scellée par un mariage. Leurs origines sont diverses, l'un est thrace, l'autre d'Orchomène, une cité ennemi de Thèbes, et les deux autres d'Arcadie.

SOMA 2 SOPHOS 1 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 1 UBRIS 1 PV 20

Armure : Plastron de cuir clouté (3 PA)

Arme : Glaive (DG 4), Sarbacane (DG 1 + poison*)

* Poison : (Force 9) ce poison provoque un affaiblissement et un engourdissement de la victime qui perd 1 dé cumulatif de compétence par tour jusqu'à réussite de son jet de Survie (FD 9) ou d'Endurance (FD 18).

Particularités : Attaque furtive, Ruse.

Compétences :

Arme tranchante 3, Arme de jet 2, Esquive 3, Discrétion 4, Grimper 2, Pugilat 3, Stratégie 3, Vigilance 2.

Nul doute que l'utilisation d'un pouvoir ou d'un début de combat soient perçus par les autres personnages ou héros logeant au palais. Ainsi, Pollux, le fils de Zeus, que son instinct a amené jusqu'à eux, ira prêter main-forte aux deux politiciens.

Si l'un des agresseurs survit pour être interrogé, l'un des personnages, le plus susceptible d'agir ainsi, dominé par l'Ubris et sous l'influence d'Arès, décapite les corps des assassins, et fait renvoyer leur tête à Athènes, comme un présent à Démostès.

La guerre, plus inévitable que jamais, va commencer.



Chant II – GUERRE ET PAIX

Quelques jours passent et le ballet des messagers et des éclaireurs bat son plein. Rapidement, les premiers alliés de Corinthe se font connaître. Bien entendu, parmi eux se trouvent Thèbes et Sparte, qui rêvent d'en découdre depuis longtemps avec les Athéniens.

Eurikles tient son conseil de guerre et décide, avec l'appui de Créon, de s'en prendre aux mines d'or et de cuivre athéniennes, de taxer toutes les transactions commerciales des alliés des Athéniens faisant affaires en Corinthie et en Béotie, ainsi que toutes les marchandises traversant l'isthme.

Castor et Pollux, pouvant ou non être accompagnés de PJs, se proposent de partir avec quelques nefes afin de mener une guérilla sur les flancs de la cité athénienne et d'effectuer le blocus du port de Phalère. Pendant ce temps, le gros de la coalition corinthienne fait route par voie terrestre, afin de ne pas mener de combat sur ses terres, et de rallier les forces thébaines conduites par Héraclès.

Remarque :

Il est désormais nécessaire de tenir compte des décisions d'Eurikles dans le cadre de ses choix de vote et de provoquer des événements en conséquence.

De plus, l'anneau d'Hadès, découvert lors du « Livre II- Le temple de Gaïa », risque de semer la mort et la maladie sur les champs de bataille. Tenez en compte !

2.1- LA BATAILLE DE MÉGARE

Alors que la bataille fait rage sur les îles minières, les forces d'Eurikles arrivent en vue de Mégare dont les forces, bien qu'alliées à Athènes, ne sont pas très enthousiastes d'être les premiers à croiser la route de la coalition. Ils sont de plus en infériorité numérique et craignent que leur cité ne soit détruite. Des pourparlers correctement argumentés, ou une bonne démonstration de puissance de la part des héros, peuvent assez facilement éteindre toute velléité belliqueuse de leur part. Le roi Nisos, bien qu'il soit le fils d'Arès, et le frère du roi Égée, promet alors de laisser passer l'armée corinthienne, et de ne pas la prendre à revers.

Cependant, Nisos est tellement sûr de pouvoir conserver son royaume, du fait de l'oracle sur sa chevelure, que pour arriver à cet accord, il faudra le convaincre sans qu'il ne perde la face, car sinon sa fierté exacerbée pourrait reprendre le dessus.

De ce fait, arriver ne serait-ce qu'à récupérer un tout petit morceau de son cheveu pourpre magique (par ruse, trahison de ses filles ou autrement), permettrait de le mettre dans une situation inédite pour lui : la peur de ne pas être si invulnérable que cela, et d'être ainsi blessé, voire tué par ses adversaires. Heureusement qu'Arès, qui souhaite tellement la guerre contre Athènes, pourrait retenir la fougue de son fils.

En cas d'échec de la négociation, la bataille de Mégare risque de tourner au carnage, ou à la débandade pour les forces de la cité. Aussi, le roi Nisos, réfugié dans son palais fortifié, se rendra avant de risquer de tout perdre, et il promettra alors de ne jamais plus s'opposer au maître de Corinthe.

Nisos

Roi de Mégare, fils de Pandion, roi d'Athènes, et de Pylia, il est également le frère d'Égée, de Lycos et de Pallas. Cependant, son véritable père serait le dieu Arès. De cette part divine, il possède dans sa chevelure un cheveu pourpre auquel est liée la conservation de son royaume et de sa vie. Selon Pausanias « *ce Nisos avait des cheveux couleur de pourpre, et le destin avait décidé qu'il mourrait aussitôt qu'ils seraient coupés.* »

Métion, l'oncle de Pandion, usurpa le trône d'Athènes après l'avoir chassé de la cité. Ce n'est donc que plus tard que Nisos et ses frères chassèrent l'usurpateur avant de séparer le royaume en quatre. Égée devint alors roi d'Athènes et Nisos, celui de Mégare.

Marié à Abrota, il a trois filles : Eurynomé, Iphinoé et Scylla. Quelques années plus tard, lors de la guerre contre le roi de Crète, sa fille, Scylla, amoureuse de Minos, décidera, comme son père refuse qu'elle l'épouse, de lui couper ce cheveu pour le donner à Minos, afin de sauver des vies innocentes. Mais Minos, devant cette trahison filiale, dédaignera la jeune fille avant de l'attacher au mât de son navire.

SOMA 5 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 1 UBRIS 2 PV 50

Armure : Casque de bronze (3PA), Cuirasse de bronze (9PA), Cnémide de bronze (3PA)

Armes : Lance hoplite (DG6), 2 x Falcata (DG7)

Particularités :

Force fragile : beaucoup plus fort que la normale, sa force réside dans ses cheveux mais la mort l'attend si on lui coupe.

Compétences :

Arme perforante 4, Arme tranchante 5, Athlétisme 3, Commandement 5, Diplomatie 1, Endurance 3, Esquive 2, Intimidation 3, Marchandage 2, Parler grec 2, Perception 2, Politique 4, Résistance 2, Stratégie 3, Survie 2, Réseau 3.

Soldat

SOMA 2 SOPHOS 1 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 UBRIS 1 PV 20

Armure : Casque de bronze (3PA), Grand bouclier de bronze (7PA), Cnémide de bronze (3PA)

Armes : Lance hoplite (DG6), Falcata (DG7)

Compétences :

Arme perforante 2, Arme tranchante 3, Athlétisme 2, Commandement 2, Discrétion 1, Endurance 2, Esquive 2, Intimidation 1, Parler grec 1, Perception 2, Résistance 1, Stratégie 2, Survie 2, Vigilance 2.

2.2- LA BATAILLE D'ÉLEUSIS

Poursuivant son avancée en pleine confiance, Eurikles et les forces de la coalition parviennent maintenant devant la ville d'Éleusis. Eurikles et ses proches généraux tiennent conseil et cherchent à éviter un bain de sang dans cette cité sacrée et non fortifiée.

Une rencontre avec Cercyon, le dirigeant d'Éleusis, est organisée pour le lendemain. Celui-ci n'est pas aussi couard que le dirigeant de Mégare, et proposera un duel à mains nues à quiconque souhaite traverser sa cité. Un jet de Politique (FD moyen) laissera comprendre qu'il pourrait chercher à tirer un avantage personnel de cette situation, d'autant que cela fait plusieurs années qu'Éleusis subit la pression d'Athènes et se querelle avec la capitale de l'Attique. Le pouvoir semble être ce qu'il aime et recherche le plus, aussi, si une offre intéressante lui est faite, il peut retourner sa veste et s'allier aux Corinthiens. La meilleure idée serait de lui promettre la gouvernance d'Athènes s'il s'allie à la coalition. De cette façon, Corinthe se ferait un allié de sa personne, et la bataille décisive aura donc lieu sous les murs athéniens.

Cercyon

Roi d'Éleusis, son origine est confuse selon les sources, puisque pour certains, il est originaire d'Arcadie, que d'autres en font le fils de Branchos et de la nymphe Argiope, ou bien le fils

d'Héphaïstos. Selon Pausanias, Cercyon est le fils de Poséidon et d'une fille d'Amphictyon. Il est le demi-frère de Triptolème, l'un des rois d'Éleusis. Prenant le pouvoir dans la cité, il défait à la lutte quiconque traverse sa ville, jusqu'au jour où Thésée le vainc, s'unit à sa fille Alopé et rajoute Éleusis dans le giron d'Athènes. Cercyon a également un fils, nommé Hippothoos.

SOMA 6 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 1 UBRIS 3 PV 60

Armure : Cuirasse de bronze (9PA), Cnémide de bronze (3PA)

Armes : Massue (DG 6), Ceste d'or (DG 2)

Pouvoir : Force d'Atlas

Compétences :

Arme contondante 5, Athlétisme 2, Commandement 4, Endurance 3, Esquive 2, Intimidation 4, Marchandage 2, Natation 3, Perception 3, Politique 2, Pugilat 6, Résistance 2, Souplesse 3, Stratégie 3.

En cas d'affrontement, Éleusis ne fera pas le poids du fait de l'absence de fortifications et la bataille devrait, sauf grosse catastrophe (et baisse de Némésis), tourner à l'avantage des personnages. Cependant, cela sera moins aisé qu'il n'y paraît, car les forces d'Éleusis, bien que moins nombreuses, sont très bien organisées. La coalition aura donc du mal à percer leur premier rang de boucliers, très compact. Les Corinthiens risquent finalement de perdre beaucoup d'hommes et de temps, même si leur supériorité numérique leur permettra de prendre leur adversaire à revers.

Mais, s'attaquer à la cité sacrée d'Éleusis n'est pas une bonne idée en soit, car cela revient à s'en prendre à Déméter, Perséphone et dans une moindre mesure à Dionysos. Les trois dieux pourraient dès lors aider les Éleusiens dans leur résistance et faire pourrir les vivres de la coalition, faire pousser des murailles d'épines pour protéger les points faibles de la cité, et provoquer des désertions et des mutineries au sein de l'armée parmi les initiés aux Mystères d'Éleusis.

Plus la situation dure, plus Athéna risque de décider de prêter main-forte aux gens d'Éleusis, s'ils tiennent bon. Déesse des guerres justes, elle les aidera alors contre ses envahisseurs. Ce qui, accessoirement, laissera encore plus de temps aux Athéniens pour se préparer de leur côté.

Alors que l'armée thébaine, conduite par Héraclès, fait sa jonction avec la coalition à Éleusis comme prévu, et que les stratèges préparent la bataille à venir, Tirésias, l'oracle aveugle de Thèbes, fait irruption dans la tente de commandement en hurlant la prophétie suivante :

« *Quand ils auront couvert de leurs vaisseaux le rivage sacré d'Artémis au glaive d'or et la côte de Kynosoura (au large de Phalère), et quand, plein d'une folle, espérance, ils auront saccagé l'illustre Athènes, la divine Justice abattra le fils de la violence, ivre de sa force, terrible et furieux, qui croyait faire tout céder. L'airain se mêlera à l'airain, Arès rougira de sang les flots de la mer. Alors Zeus au large regard et la vénérable Victoire feront luire le jour de la liberté de la Grèce* ».

Remarque :

Laissez le temps aux personnages de bien appréhender cette prophétie avant de poursuivre, de façon à ce qu'ils fassent les liens entre leurs actions et la prophétie, et qu'ils commencent à douter d'eux-mêmes et de la justesse de leurs actions.

Si « le fils de la violence » peut être interprété comme étant Eurikles, la réalité est tout autre comme nous le verrons plus tard, car il s'agit en fait de celui qui manipule les personnages depuis quelque temps déjà, et qui n'est autre qu'Apollon.

2.3- LA BATAILLE D'ATHÈNES

Les forces d'Eurikles, finissent par arriver en vue de la cité d'Athènes et rejoignent celles de Castor et Pollux, qui font un rapport sanglant sur la bataille de Phalère, parlant d'une mer rouge de sang et d'une flotte athénienne coulée !

Autour de la ville, tout est prêt pour la guerre. Les diverses phalanges et autres formations sont en ordre de bataille, et les archers n'attendent qu'un mot pour faire pleuvoir la mort sur les envahisseurs. L'ambiance est électrique, et tous sentent que l'histoire se jouera ici pendant les jours à venir...

En bon souverain, Égée, le roi d'Athènes, a fait le nécessaire auprès de sa déesse protectrice, et sa concubine, Médée, qui a fui Corinthe il y a quelques années, lui a embrumé l'esprit pour provoquer cette guerre et ainsi se venger des Corinthiens qui lui ont tout pris.

➤ Si les Corinthiens ont évité la bataille d'Éleusis :

Les Athéniens sont prêts pour la bataille, mais ils ont peu de nourriture en réserve pour supporter un long siège. Égée a honoré la déesse Athéna. Cependant, le travail de guérilla et de massacre des personnages, aidés de Castor et Pollux, sur les flancs des Athéniens, a porté ses fruits, diminuant l'approvisionnement en or et en nourriture. Mais cela a également semé la famine et la maladie.

De plus, Hadès, qui surveillait les personnages depuis quelque temps déjà, commence à apprécier les conséquences de leurs actes. Guerre, maladie et famine sont à prévoir, et le maître des Enfers décide de soutenir la coalition corinthienne, sans compter les effets de l'anneau d'Hadès que possèdent probablement les personnages.

➤ Si les Corinthiens ont bataillé plusieurs jours à Éleusis :

Cela a laissé aux Athéniens tout le temps qu'il leur fallait pour être prêts pour la bataille. De grandes réserves de nourriture ont été stockées dans la ville, en prévision d'un éventuel siège, et les épidémies ont été jugulées. Égée en a profité pour faire de grandes offrandes à Athéna, et a sacrifié cent bœufs en son honneur. Il a même été jusqu'à faire fermer tous les lupanars de la cité pour honorer la virginité de la déesse protectrice de sa cité. Cette dernière a beaucoup apprécié ce geste et indirectement... Artémis aussi. Or, cette dernière n'a pas oublié l'affront que les personnages lui ont fait à Syros. De plus, Médée a eu davantage de temps pour effectuer un grand rituel en l'honneur d'Hécate, l'amie d'Artémis, afin que sa magie vienne aider Athènes.

Les esprits s'échauffent et tous attendent le moment pour en découdre. Le temps des pourparlers est révolu et l'affrontement est désormais inévitable. Dans le ciel, les nuages deviennent blancs, gris, noirs, et sont violentés par les vents.

Dans l'Olympe, les dieux aussi ne sont pas tous d'accord sur ce qui se déroule sous les murs d'Athènes. Zeus affirme rester seul arbitre impartial, même si deux de ses fils, Héraclès et Eurikles, sont aux commandes de l'armée coalisée. Arès et Hadès ont déjà choisi qui ils soutiendront en secret... Poséidon se déclare neutre, le gros du combat se déroulant sur sol ferme, mais il a avancé ses pions et il se délecte par avance de ce qu'Athéna vienne le supplier de s'allier à elle, elle qui lui a volé la souveraineté d'Athènes. Héra, Artémis et Athéna se sont unies pour punir les personnages qui commencent à dépasser la mesure par leurs nombreux actes irrespectueux. Apollon, quant à lui, attend son heure, et voit comment évoluent les choses, mais il a encore besoin d'Eurikles. Quant à Hermès, nul ne sait où il se trouve...

Inconscients de ce qui se passe dans les cieux, les hommes commencent à s'affronter, le fracas des armes faisant écho à celui du tonnerre roulant dans le ciel. Au plus fort de la bataille et devant toutes les troupes, l'un des personnages (un guerrier de préférence) se retrouve confronté à Théofoles, le champion d'Athènes. Ce duel est indirectement une confrontation entre Arès et Athéna. Chacun va

tenter d'élever la puissance de son champion afin de surpasser l'autre. Augmentez les pouvoirs divins pour ce combat, et offrez un point d'Ubris supplémentaire au champion d'Arès, et un point d'Aristeia pour celui d'Athéna.

Outre la mort probable de l'un ou de l'autre des combattants, c'est le moral des troupes qui va être impacté par le résultat et influera sur l'issue de la bataille.

Théocoles

Champion des dernières Panathénées d'Athènes, ce colosse est soutenu par Athéna, et de nombreux soldats athéniens lui sont fidèles.

SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 5 UBRIS 2 PV 40

Armure : Casque de bronze (3PA), Grand bouclier de bronze (7PA), Cnémide de bronze (3PA)

Armes : Lance hoplite (DG6), Falcata (DG7), Javeline (DG 4)

Particularités : Ruse, Protégé par Athéna qui lancera la « Protection de Nikè ».

Compétences :

Arme de jet 5, Arme perforante 4, Arme tranchante 4, Athlétisme 5, Bouclier 2, Commandement 4, Diplomatie 2, Discrétion 2, Endurance 4, Esquive 2, Intimidation 2, Navigation 2, Parler grec 3, Perception 2, Résistance 2, Stratégie 4, Survie 2, Vigilance 2.

À l'issue du duel, où chacun a pu constater la présence divine, les deux armées reculent sur leurs fortifications pour soigner leurs blessés et brûler leurs morts.

Les héros peuvent élaborer toutes sortes de stratégies pour arriver à leurs fins et entrer dans la cité (intrusion nocturne, déguisement...). Le MJ se devra alors de les gérer et d'improviser.

Au petit matin, Thésée l'Athénien arrive au camp des personnages, et demande à voir le roi de Corinthe et les Argonautes présents dans son armée. Il est alors aussitôt conduit à la tente d'Eurikles qui n'a plus qu'à convoquer ses généraux.

Quand Thésée, Héraclès, Castor et Pollux se retrouvent, nos héros sont témoins de grandes embrassades et accolades entre ces quatre légendes, avant que Thésée ne s'adresse à Eurikles, le roi de Corinthe, avec déférence.

« Seigneur Eurikles ! Poséidon, mon père divin, m'envoie à toi, car ensemble, nous pouvons faire cesser cette folie. Avec un petit groupe de tes meilleurs soldats, je peux vous conduire dans l'enceinte de la cité en passant par les eaux sales et aller nous saisir du sénat de la cité. Je sais pouvoir convaincre mon père mortel d'accepter l'alliance que tu lui as proposée, car le roi Égée est actuellement sous l'emprise d'une sorcière que nous, Argonautes, ne connaissons que trop bien. »

Thésée

Fils de Poséidon et du roi Égée, il participa à l'aventure des Argonautes et tua nombre de monstres. Il aidera Héraclès à vaincre les Amazones et prendra Antiope pour femme. Son aventure avec le fameux Minotaure n'interviendra que plus tard et il aura d'abord maille à partir avec Médée qui a épousé son père durant son absence. Parti depuis longtemps d'Athènes, le roi Égée est persuadé de la mort de son fils et Médée n'a rien fait pour l'en dissuader, aussi son retour complique les plans qu'elle a ourdi pour mettre son nourrisson, Médos, sur le trône d'Athènes. C'est cette partie de la légende que nous allons détailler ici.

SOMA 4 SOPHOS 6 SYMBIOSE 5

ARISTEIA 6 UBRIS 2 PV 40

Armure : Bracelet de force d'airain (3PA)

Armes : Falcata d'or (+3 ; DG 7)

Particularités : Protégé par Poséidon et Zeus, Ruse, Bravoure.

Compétences :

Arc 6, Arme tranchante 6, Arme de jet 4, Athlétisme 3, Bouclier 1, Discrétion 4, Diplomatie 3, Épos de la géographie 7, Esquive 5, Fouille 4, Navigation 3, Parler Barbare 1, Pièges 3, Politique 3, Pugilat 2, Séduction 2, Survie 4, Théologie 3.

Les personnages peuvent réfléchir à la proposition de Thésée. Certains, dont les rois Cercyon et Nisos, émettront des doutes sur la confiance à accorder au fils d'Égée, même s'il n'a pas encore été reconnu par le roi, mais cet état de fait devrait d'ailleurs rapprocher Eurikles de Thésée. De plus, Héraclès et les Dioscures se portent garant de Thésée, même si leur espoir d'anéantir Athènes est en train de s'évanouir.

Chant III – LE RETOUR DU FILS PRODIGE

Thésée se propose donc de conduire un petit groupe d'hommes (de préférence les PJs) dans l'enceinte de la cité. Héraclès et les Dioscures, ne pouvant se passer d'action, sont également volontaires.

Au petit matin, le petit groupe se rend près des conduits d'évacuation des eaux usées au bord de la muraille, sous couvert d'un brouillard providentiel. Héraclès ne tarde pas à tordre les barreaux qui ferment le passage et le petit groupe pénètre à l'intérieur sans coups férir.

Le plan de Thésée est simple, bien que les personnages puissent l'améliorer ou le modifier. Nos héros avec l'aide des Dioscures doivent prendre le Sénat et l'obliger à promulguer l'arrêt des combats, tandis que Thésée, accompagné d'Héraclès, se rendra au palais pour tenter de convaincre son père d'arrêter cette folie.

Le Sénat n'est rien d'autre que l'agora de la cité, c'est-à-dire une grande place avec des gradins ressemblant à un amphithéâtre. Il n'y a nul mur, seulement quelques colonnades, et un toit fait de tentures pour procurer de l'ombre.

Les alentours sont occupés ordinairement par des marchés et des colporteurs, mais l'état de siège fait que l'endroit est sensiblement désert. Cependant, quelques heures après le lever du soleil, les stratèges et les conseillers de la cité se rendent à l'agora sénatoriale afin de décider de la marche à suivre. Très peu sont armés, même s'il y a toujours présence de quelques soldats parmi eux.

Aujourd'hui est un grand jour, car semble-t-il, le roi Égée doit venir parler devant l'assemblée.

Les personnages sont libres d'agir à leur guise, mais de leur choix dépendra la suite des événements. Ils peuvent ainsi se fondre dans la masse pour s'infiltrer dans le Sénat, prendre des otages afin de forcer le choix de l'assemblée ou même massacrer l'assemblée entière.

Toutefois cette dernière option, si elle satisfait Arès ou Hadès, mettra bien des dieux à dos des personnages dont Athéna et Zeus qui révisera alors son choix. Et même Apollon n'aura d'autre choix que de se mettre, tout au moins en apparence, du côté de sa demi-sœur. Cet acte barbare rompra l'alliance avec Thésée et Héraclès. Les troupes de se dernier se rangeront alors du côté d'Athènes mettant ainsi un terme à la coalition corinthienne.

Alors que leurs soldats contiennent l'assemblée, les personnages se doivent de convaincre les sénateurs de forcer le roi Égée à cesser les combats, à abdiquer ou à le destituer. Laissez vos joueurs argumenter pour convaincre une assemblée inamicale, et utilisez toutes leurs contradictions pour les pousser à bout. En fait, les stratèges athéniens jouent la montre, car ils savent que le roi ne doit plus tarder et qu'il arrivera avec ses gardes royaux.

Finalement après quelques minutes, les troupes corinthiennes et nos héros se retrouvent pris entre deux feux. Le roi Égée arrive au Sénat, accompagné de sa garde royale, suivi d'une femme magnifique et ensorcelante.

La confrontation entre les personnages et le roi se doit d'être principalement verbale dans un premier temps, mais les personnages devront se rendre compte (Sensibilité FD difficile) que c'est l'ensorcelante Médée qui tire les ficelles et dicte les paroles au roi. Si un combat doit avoir lieu, chaque blessure causée à Médée redonnera son libre arbitre au roi, mais la sorcière saura reconnaître sa défaite avec panache, et ne combattra pas jusqu'à la mort.

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. 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 garçon, il devra l'élever selon son rang et il lui laissa une épée et des sandales d'or afin de le reconnaître.

Quelques années plus tard, Thésée tuera accidentellement le fils de Minos. Ce dernier exigera alors de son père, qu'il offre au Minotaure, sept jeunes gens et sept jeunes filles chaque année, pour le "dédommager". Thésée partira alors en expédition pour tuer le minotaure. Grâce à l'aide d'Ariane, il remplira 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, et bien que sain sauf il oubliera de le faire. Égée, voyant revenir au loin le bateau aux voiles sombres, se jettera alors du haut d'une falaise dans la mer qui porte désormais son nom.

SOMA 3 SOPHOS 3 SYMBIOSE 4

ARISTEIA 1 UBRIS 2 PV 30

Armure : Cuirasse de bronze (9PA), Cnémide de bronze (3PA)

Armes : Glaive (DG4)

Compétences :

Arme perforante 3, Arme tranchante 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.

Médée, « aux fines chevilles »

Fille d'Aiétès, roi de Colchide et d'Idyie, la plus jeune des Océanides. Cette princesse magicienne, aux yeux courbes, était la gardienne de la Toison d'or et la nièce de Circé. Sous l'action d'Éros, envoyé par Aphrodite à la demande d'Héra et d'Athéna, la princesse s'éprit de Jason et l'aida dans sa quête. Ainsi, par amour pour lui, elle commettra de nombreux crimes, comme celui de tuer son frère Apsyrtos, ou de faire tuer Pélias par ses propres filles. Exilée à Corinthe avec Jason, qu'elle a épousé, elle entra dans une rage folle quand celui-ci la répudia pour épouser Glaucé (Créüse), la fille de Créon. Médée égorgea alors ses propres enfants Merméros et Phérès, et envoya une robe de mariée imprégnée de poison dont les brûlures tueront Glaucé et son père. Elle mit ensuite le feu au palais avant de s'enfuir sur son char offert par Hélios. Elle épousa ensuite le roi Égée en lui promettant un fils, Médos, qui vit le jour quelque temps plus tard. Mais le retour de Thésée à Athènes bouleverse ses plans. Elle tente alors de tuer Thésée en convainquant Égée d'empoisonner cet imposteur, mais celui-ci reconnaîtra son fils grâce aux sandales qu'il lui avait léguées. Médée sera alors bannie, mais elle s'emparera du trésor d'Athènes, composé de diamants et s'enfuira sur son char avec son fils. Avant de rejoindre la Colchide, elle fera un arrêt en Orient (Perse) où elle épousera un roi illustre. Son fils Médos héritera alors du royaume donnant le peuple des Mèdes qui vengera Médée d'Athènes quelques siècles plus tard.

SOMA 2 SOPHOS 4 SYMBIOSE 4

ARISTEIA 2 UBRIS 10 PV 20

Armure : Aucune

Armes : Poignard (DG 2)

Particularités : Possède le char merveilleux de Médée (cf. artefact), Ruse, a la possibilité de lancer tous les pouvoirs disponibles, Sortilèges étendus, Lunaire.

Sorts habituels : Bénédiction d'Hécate, Bouclier d'Hécate, Écartèlement du Tartare, Paralysie de Phobos, Plaie béante de Thanatos, Sang de Nessos, Serviteur d'Hécate, Ténèbres d'Érebos, Vision de Nyx, Voile d'Harpocratès ...

Compétences :

Alchimie 5, Arme tranchante 2, Conduite d'attelage 4, Épos des créatures fabuleuses 5, Épos de la mythologie 6, Épos des plantes 5, Esquive 2, Occultisme 7, Médecine 3, Perception 3, Persuasion 4, Séduction 4, Théologie 4.

Thésée et Héraclès arriveront, peut être avec un peu de retard, afin de mettre un terme aux combats et, devant l'assemblée entière d'Athènes, Thésée demandera à Égée de le reconnaître comme son fils. Le héros lui parle alors de sa mère Éthra, et de Poséidon. Égée, fronce les sourcils devant ses souvenirs lointains du passé, mais Médée arrive encore à insinuer le doute dans son esprit afin qu'il fasse tuer cet usurpateur. Si les personnages arrivent à réduire au silence la sorcière, alors le roi Égée, à nouveau maître de ses réflexions, reconnaîtra officiellement Thésée comme son fils, grâce à ses sandales et à son falcata d'or.

La joie de retrouver son fils amène Égée à accepter des pourparlers de paix avec Eurikles et même du mariage avec sa sœur, afin de sceller leur alliance. Le roi athénien donnera également des preuves de sa bonne volonté envers Thèbes, à Créon et à Héraclès.

Durant les jours qui suivent et les banquets qui se succèdent, des personnages soupçonneux peuvent décider de mettre la reine Médée sous surveillance. Ils pourront alors essayer d'empêcher ce qu'elle tentera de faire dans un dernier acte désespéré. Cependant, gardez à l'esprit que Médée est une sorcière dangereuse, rusée et vicieuse.

Un soir, après avoir attelé ses dragons à son char, Médée le chargera du trésor de la cité. Puis, durant le dîner, elle versera discrètement un poison mortel (Force 10) dans le vin afin d'empoisonner Thésée, et peut-être d'autres invités, avant d'incendier la cité et prendre la fuite avec son bébé à bord de son char volant.

Ainsi se termine cet épisode, dans l'attente de la conclusion de ces Chroniques dans le prochain épisode.