

ANTIKA

LE PETIT ROI DE SERIFOS



Scénario de Bruno GUERIN
Inspiré de la BD : « Oracle T3 »



LE PETIT ROI DE SÉRIFOS

Scénario d'ANTIKA de Bruno GUÉRIN
Librement inspiré de la BD « Oracle T3 : le petit roi » - Ed. Soleil
Relecture : Bruno GUÉRIN, Alexandre JOLY et Emmanuel TEXIER.

Ce scénario peut tout à fait faire l'objet d'une campagne dans la durée et être intégré à la campagne de Troie (dans les premières années du conflit alors que Thésée est encore roi) ou être positionné au sein de n'importe quelle cité de petite envergure.

Le roi Léandre peut être l'un des PJ ou être un artiste dans un art autre que celui de la sculpture, cependant ici je vais rester collé à la bande dessinée qui m'a inspiré.

CHANT I - LE PRINCE EST MORT...

L'île de Sérifos est une petite île perdue au milieu des Cyclades. Elle n'est point puissante, mais est célèbre du fait que Persée y décapita Méduse dans son antre. Désormais, le royaume de l'île de Sérifos, allié du roi Thésée d'Athènes, résiste avec difficulté et tremble sous les assauts répétés des pirates phéniciens à la solde des Hittites, eux-mêmes alliés de Troie. Cependant, le roi et son peuple ne rechignent pas à payer le prix du sang au nom de la Ligue Athénienne.

Le roi Agis de Sérifos a deux fils.

Son fils aîné, Élias, est un guerrier ayant été éduqué et entraîné pour prendre la succession de son père à la tête du royaume et de son armée.

Léandre, son cadet de quatre ans, a pu, quant à lui, jouir d'une éducation plus artistique lui ayant permis de développer son don pour la sculpture. Ainsi à onze ans, Léandre a quitté le royaume pour approfondir son art et apprendre auprès de Phidias, le meilleur maître-sculpteur de Grèce, réputé, entre autres, pour sa statue de Zeus à Olympie.

Léandre, le roi-sculpteur

Fils cadet du roi Agis de Sérifos, Léandre n'a que quatre ans de moins que son frère aîné, mais n'a pas été éduqué pour régner. Totalement dévoré par son don et son art, Léandre n'a aucune ambition politique, mais acceptera de mauvaise grâce la charge qui lui sera dévolue de par sa naissance. Abandonnant son art pour la politique, il sera contraint de retrouver ses premiers amours pour sauver son peuple.

SOMA 2 SOPHOS 4 SYMBOISE 2

ARISTEIA 2 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Tablier de cuir (2 PA)

Arme : Masse (DG3)

Particularité : Don des Muses, Bénédiction des Muses (Sculpture +3), cette bénédiction lui permet de voir



le cœur de la pierre et lui permet de percevoir pour quelle œuvre le bloc de pierre est fait.

Compétences :

Arme contondante 3, Arme tranchante 2, Artisanat (Sculpture) 6, Athlétisme 3, Esquive 2, Natation 2
Épos de la géographie 3, Épos de la mythologie 3, Lire/écrire grec 3, Médecine 1, Navigation 3,
Résistance 2, Stratégie 2, Théologie 3, Diplomatie 2, Marchandage 2, Politique 3, Séduction 2,
Réseau 3.

Et les PJ dans tout ça...

Les personnages sont des membres influents de la cité et donc de l'île : officier de la garde royale, politicien, homme de cour, selon leur archétype.

Le maître de jeu doit au préalable faire jouer quelques événements, afin que les personnages se rendent compte de l'impuissance de leur roi face à Athènes.

Par exemple :

► Lors de la visite d'un diplomate athénien demandant une fois encore un soutien financier pour maintenir l'effort de guerre d'Athènes et ainsi protéger les Cyclades. Mais le trésor royal est vide à force de payer la ligue athénienne, et le peuple exsangue à force d'impôt. Qu'importe, Athènes a besoin d'argent et de nourriture, les personnages sont donc chargés de prélever à nouveau l'impôt, ce qui ne les rend pas sympathiques vis-à-vis de la plèbe.

► L'arrivée imprévue de l'amiral athénien, Thémistocle, et de sa flotte, lequel demande immédiatement au roi un soutien en hommes pour remplacer ses rameurs et ses soldats morts suite à une escarmouche, et alors qu'il poursuit une flotte pirate phénicienne. L'enrôlement de force se fait alors directement sur le port, et le roi, Agis, impuissant face à l'armée de son allié ne peut pas s'y opposer. Finalement, le roi et le prince prennent la mer le lendemain, aux côtés de la flotte athénienne.

... ils rament !

Le roi et son fils aîné sont donc partis à bord de leur navire à la poursuite de la flotte phénicienne, aux côtés de leurs alliés athéniens. Les personnages peuvent se retrouver au cœur de l'action pour peu qu'ils soient combattants ou marins, à moins qu'ils ne se retrouvent simples rameurs, sous les coups de fouet.

Le maître de jeu peut faire jouer une bataille navale en s'inspirant de « 300 », mais la flotte phénicienne attire la flotte athénienne dans un piège qui se solde par une défaite cuisante. Les personnages peuvent changer le cours de la bataille, voire sauver leur roi vieillissant, mais il est impératif que le prince, Élias, meure dans la bataille.



CHANT II – ... VIVE LE ROI SCULPTEUR

De retour à la cité de Sérifos, les personnages deviennent des héros, en particulier s'ils ont sauvé le roi et changé le cours de la bataille. Ils vont devenir les hommes de confiance et obtenir progressivement des charges administratives officielles de la part du roi (si celui-ci est toujours vivant) et de la reine.

Les personnages seront d'ailleurs chargés de négocier pour le roi, l'importation d'un bloc de marbre exceptionnel afin que son fils Léandre puisse sculpter, à son retour, une statue de Zeus, le dieu protecteur de l'île. Les personnages auront tout loisir de s'adresser aux meilleurs marchands en ce domaine pour un bloc en provenance de Naxos ou Paros, d'Égypte ou de Babylone. Il faudra néanmoins attendre quelques mois avant que le bloc en question n'arrive, mais le roi ne regarde pas à la dépense, car c'est de Zeus que l'on parle.

Avec la mort du prince héritier, le couple royal charge nos héros, leurs nouveaux conseillers, de retrouver rapidement leur fils Léandre et de le ramener à Sérifos afin qu'il assume désormais son rôle dans la succession à venir de son père.

Les personnages se rendent donc à Athènes et retrouvent le prince Léandre au sein de l'atelier de son maître.

Cependant alors qu'ils redescendent avec le prince en direction du port, le petit groupe se retrouve stoppé par une jeune fille, dénommée Europe, accompagnée de son père, Demokritos, un patricien athénien influent, mais sans richesse. Ce dernier les interpelle :

« - *Prince Léandre ! Pourquoi fuyez-vous votre devoir ? Ma fille n'est-elle pas assez belle pour vous ? Je vous rappelle votre promesse, faite devant le roi Thésée, comme quoi vous deviez épouser ma fille afin de sceller l'alliance de nos cités. Venez chez moi avec vos hommes, afin que nous réglions les détails du mariage avant votre départ.* »

Le prince s'exécute et confie en route aux personnages qu'il n'a pas eu le choix, le jour où il a été invité au palais avec son maître, et qu'en aucun cas il n'a encore consommé l'alliance contractée. Il leur dit éprouver davantage de l'amitié que de l'amour pour Europe, celle-ci s'étant amourachée de lui et de son art, et il reconnaît malgré tout qu'elle lui a beaucoup apporté en posant pour lui, comme une muse aurait pu le faire.

Une fois dans la demeure du patricien, nos héros remarquent une magnifique statue, représentant Europe nue dans une représentation d'Aphrodite. La statue est si belle qu'on la croirait vivante, mais elle est, pour son père, la preuve irréfutable que Léandre a défloré sa fille, alors qu'il n'en est rien. La jeune fille a effectivement bien posé pour lui, mais drapée dans un chiton. Phidias pourra d'ailleurs en témoigner.

Cependant, Léandre ne voulant pas provoquer un incident diplomatique et briser le cœur de celle qui lui a tout de même beaucoup apporté, accepte le mariage sans rechigner. Aphrodite dans sa grande bonté fera alors naître progressivement un amour véritable dans le cœur des deux promis.

Les personnages doivent donc régler les détails du mariage (date, lieux, invités...) au nom du roi de Sérifos.

À leur retour, la cité et le palais sont en flammes. Les pirates phéniciens ont lancé un raid en leur absence. La population et les soldats, affaiblis par les prélèvements constants d'Athènes, n'ont rien pu faire. Le roi agonise d'une flèche qu'il a reçue en menant ses troupes et la reine est morte. Léandre est désormais roi. Seul dans la

salle du trône, il dépose ses outils de



sculpteur au pied du bloc de marbre, arrivé entre temps à la demande de son père, en un signe démontrant qu'il renonce à son don et accepte la lourde charge de régner sur son peuple.

CHANT III – LA RÉBELLION DU PETIT ROI

Ce chant s'étale dans la durée, sur plusieurs années. Vous pouvez ainsi faire jouer plusieurs petits épisodes émaillant ainsi une campagne plus imposante, illustrant ainsi ce passage du temps au sein de l'île de Sérifos. Mais il s'agit surtout que les personnages prennent conscience, en tant que conseillers du roi, que la politique de l'île est en réalité contrôlée par Athènes.

➤ Le mariage de Léandre

Quelques semaines après leur retour, Europe arrive à Sérifos pour son mariage, imposé par Athènes afin d'asseoir sa politique. Les personnages se sont occupés personnellement de toute l'organisation (banquets, invitations, festivités, cadeaux...) de celui-ci. L'absence du roi d'Athènes, remplacé par Ménesthée, est remarquée, ce malgré l'invitation qu'il a reçue, preuve du peu d'importance qu'il donne à l'île. N'hésitez pas, par les remarques acerbes du père d'Europe, d'enfoncer le clou sur la petitesse du royaume de Léandre comparée à la grandeur d'Athènes. Les personnages ne manqueront pas de lui clouer le bec en lui faisant remarquer que les « pauvres » nobles désargentés d'Athènes sont cependant heureux de donner leur fille en mariage aux petits rois des Cyclades et que compte tenu du nombre d'îles aucune, fille d'Athènes ne vivra sur le continent.

Cependant, c'est l'occasion pour les personnages de mieux comprendre la géopolitique athénienne de l'époque.

Géopolitique athénienne

Athènes devient peu à peu un centre culturel et intellectuel. Afin d'imposer sa puissance face à l'imposante Mycènes, et à Thèbes avec qui elle est régulièrement en guerre, Athènes a développé un grand nombre d'alliances commerciales et militaires avec les îles des Cyclades, formant ainsi la Ligue Athénienne. Chaque île verse un tribut à Athènes, qui vient grossir le trésor de la cité déjà riche des mines d'argent du Laurion. Grâce à cet argent, Athènes a construit une grande flotte commerciale et militaire lui assurant encore plus de revenus. En contrepartie elle garantit aux membres de la Ligue une protection contre les attaques ennemies et la protection des routes commerciales.

La réalité est moins belle, car malgré sa demande auprès de la Ligue de lancer une attaque pour venger la mort de son père, la requête de Léandre a été refusée. La Ligue Athénienne a ainsi de ce fait manqué à son engagement de protection.

L'intérêt d'Athènes pour les Cyclades, Rhodes ou Chypre, outre les richesses intrinsèques à chacune de ces îles, est purement commercial et mercantile, car chacune de ces îles n'est qu'une étape essentielle pour pouvoir commercer avec l'Orient et l'Égypte.

Les guerres ainsi menées par la Ligue pour le compte d'Athènes n'ont qu'un seul but : celui de servir les intérêts commerciaux de quelques-uns, et la cité prospère continue tout de même à écraser le peuple sous les impôts.

➤ La naissance d'un héritier

S'il s'agissait de prime abord d'un mariage de raison, l'amour comble petit à petit le cœur des deux époux. Rapidement naît un premier héritier, nommé Agis en souvenir de son grand-père, suivi quelque temps après d'une sœur cadette, nommée Théodora. Ces naissances successives sont autant de raisons justifiant la venue de Demokritos, le beau-père du roi. Comme à l'accoutumée, sa présence est commanditée par le roi Thésée, et Demokritos ne manque pas une fois de plus de rappeler l'allégeance de Sérifos à Athènes, et par conséquent de quémander tribut et soldats. Les repas de famille se retrouvent donc plombés par cette omniprésence diplomatique.

➤ Les campagnes de la Ligue Athénienne

Batailles navales, attaques terrestres, raids ou pillages de villages hittites ou de cités soutenant Troie, vous avez l'embarras du choix. Le but est de montrer aux héros que Léandre n'est pas un lâche et que Sérifos paye un lourd tribut à la guerre sans jamais avoir obtenu de représailles contre les responsables de la mort du roi Agis.

Europe, quant à elle, et malgré son origine athénienne, demande sans cesse à son époux de renoncer à la guerre et de cesser d'être le chien d'Athènes.

➤ La révolte du petit roi

Quelque temps plus tard, Léandre, comme tous les membres de la Ligue Athénienne, est convoqué à l'assemblée d'Athènes par Thésée. Nos héros l'accompagnent en tant que conseillers. Dans l'agora, Ménesthée, le représentant d'Athènes et prétendant au trône, harangue la foule pour les mettre en condition, puis il demande à l'ensemble des représentants de la Ligue de se préparer à la guerre pour attaquer Rhodes, car celle-ci envisage d'autoriser les Hittites à ouvrir un comptoir sur leur île, et ainsi permettre à la flotte phénicienne d'accéder à leur port. Leur présence risque de déséquilibrer les échanges commerciaux de la mer Égée et couper à terme les voies commerciales athéniennes.

Les personnages peuvent agir à leur guise, mais Léandre va prendre la parole au nom de tous les petits rois lors du vote à main levée.

« - Cette guerre est inutile ! Les Hittites ne sont pas un danger et les Phéniciens s'installeront ailleurs si vous proposez mieux. Ils ne sont qu'une excuse pour attaquer Rhodes, depuis que les trois cités se sont unifiées pour fonder la cité de Rhodes. La Ligue et plus particulièrement Athènes a peur de perdre sa main mise sur les mines d'argent et d'or de la région. Le peuple n'a rien à y gagner. Et vous que les puissants nomment avec mépris petits rois, regardez la vérité en face, vous êtes les esclaves d'Athènes, vos vies, vos familles et vos peuples leur appartiennent. »

Les personnages ont la possibilité de pousser l'avantage de leur roi avec l'aide de leur pouvoir ou de leurs compétences, mais la peur de se mettre Athènes à dos



terrorise la plupart des roitelets présents.

Cependant, sous l'action de certains pouvoirs ou sur une réussite héroïque en Politique, Diplomatie ou Persuasion, les personnages peuvent convaincre quelques petits rois à rejoindre la position de Léandre, à s'élever contre la volonté d'Athènes et de ce fait d'être radiés de la Ligue. Dès lors, Léandre devra non seulement défendre son peuple, mais aura également la responsabilité de ce qui arrivera aux îles qui le suivent.

La réponse de Ménesthée, et donc d'Athènes, est immédiate. Si vous n'êtes pas avec Athènes, c'est que vous êtes contre elle. Les rebelles sont donc expulsés sous les huées et chacun rejoint son navire et son île.

Cependant avant de rentrer, Léandre part se recueillir au temenos de Zeus, situé en haut de l'acropole. Le jeune roi rebelle se rend peu à peu compte de l'erreur qu'il a commise et s'en remet à Zeus pour protéger son île des pirates et de la vengeance d'Athènes.

Alors, à la grande surprise du roi et des descendants de Zeus présents, l'Olympien leur parle. Zeus et Léandre échangent leur point de vue sur la cruauté des hommes et leur nécessité de détruire alors que Léandre prône la création et la paix. Finalement, il accuse Zeus de n'avoir jamais été ému par une œuvre d'art, alors **le Cronide promet à Léandre de protéger à jamais Sérifos, si ce dernier est capable de l'émouvoir par une statue où Léandre y mettra tout son cœur et toute son âme.**

CHANT IV - LA VIE SANS ROI

De retour au palais, Léandre reprend ses ciseaux et son maillet, puis s'entraîne nuit et jour sur des blocs de pierre sans valeur, avant de vouloir s'attaquer au bloc de marbre majestueux que son père lui avait commandé.

Par chance, Sérifos n'a pas de richesses ni de valeur aux yeux de ses ennemis, aussi l'île bénéficie d'une certaine quiétude, mais Léandre se sent malgré tout responsable de ce qui arrive aux îles qui ont osé le suivre dans sa rébellion. Sans la protection de la cité de l'Attique, elles subissent une à une le pillage des Phéniciens, tandis que d'autres tombent aux mains des armées d'Athènes ou de la Ligue.

Léandre comprenant qu'il ne pourra pas retrouver son art en restant sur l'île, décide de rejoindre son maître et de parcourir le monde s'il le faut afin de sculpter Zeus dans toute sa splendeur. Il laisse alors le royaume entre les mains d'Europe, sa reine, et celles de ses fidèles conseillers (les PJ).

Remarque :

Si les personnages veulent absolument l'accompagner pour le protéger, Léandre préférera qu'ils protègent l'île et son fils, Agis. Dans le cas, où ils ne veulent rien entendre (en particulier si Léandre est un PJ), le MJ improvisera alors des aventures en Égypte, à Hatti, à Babylone, et en Grèce (cf. le chant V), bref sur les traces des anciens maîtres-sculpteurs des anciennes civilisations, en s'inspirant des quelques pages de la BD.



➤ L'arrivée de Demokritos

Quelque temps après le départ de Léandre, son beau-père Demokritos arrive sur Sérifos, officiellement pour aider sa fille dans la gestion du royaume, officieusement afin de servir les intérêts d'Athènes et empêcher Sérifos de prendre part à la révolte des petits rois. Demokritos sera dès lors un espion d'Athènes, tentant de faire échouer les entreprises des conseillers du roi (les PJ) et d'avertir Athènes des dangers possibles. Il a pour cela quelques pigeons voyageurs et marchands à sa solde.

Demokritos

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Bracelet de bronze (3 PA)

Arme : Glaive de bronze (DG 4)

Compétences :

Arme tranchante 3, Arme de jet 1, Bouclier 2, Esquive 3, Gestion de patrimoine 2, Lire/écrire grec 2, Diplomatie 2, Marchandage 2, Politique 4, Réseaux 4.

➤ Soutien et approvisionnement

Les îles les plus riches ayant soutenu Léandre se retrouvent sous le feu d'Athènes et des pirates phéniciens. Raid après raid, et le commerce s'amenuisant, leurs réserves s'épuisent petit à petit. Famine et maladie commencent à décimer la population. Apprenant la situation de ces îles par des pêcheurs, des marchands, des navigateurs ou des ambassadeurs, la reine et les personnages doivent prendre une décision quant à leurs possibilités d'aider leurs alliés moins chanceux qu'eux. Si Europe est favorable à leur venir en aide, son père est une fois de plus contre.

Les personnages vont devoir trancher et décider s'ils acheminent jusqu'à leurs alliés une partie de leurs réserves de nourriture (vin, huile, farine...) et de leurs remèdes (plantes médicinales). Il sera d'ailleurs peut-être nécessaire d'aller récolter ces ressources avant de les embarquer.

➤ Alliances

Les îles et cités ayant soutenu la révolte de Léandre envoient chacune un émissaire à Sérifos afin que le roi les aide dans leur combat contre Athènes. Ils savent qu'une petite flotte athénienne s'apprête à attaquer l'un d'eux et demandent le renfort de la flotte de Sérifos.

Les personnages doivent alors prendre seuls la décision d'accepter ou de refuser leur soutien militaire. Demokritos sera bien évidemment contre en prétextant que cela met en danger les citoyens de Sérifos et sa fille, la reine. Dans le même temps, il prévient Athènes de la décision des héros, lesquels sont libres d'agir à leur guise.

S'ils décident d'attaquer, lancez-vous dans une bataille navale ou un raid sur la flotte athénienne alors qu'elle bivouaque au sortir de la nuit dans une crique d'un îlot inhabité.

➤ Précepteurs

Les années passent, et les héros se retrouvent être les précepteurs et les maîtres d'armes du jeune prince, Agis. Alors que le prince, désormais âgé de 5 ans, s'entraîne avec des enfants de son âge, un jeune garçon, nommé Ilias, plus costaud que lui, fait tomber le prince et commence à le battre au sol.

Les personnages ont le choix de punir le malandrin, de laisser faire en considérant qu'Agis apprend



ici une leçon, ou bien l'encouragent à répliquer. Nul doute que Demokritos demandera à ce qu'Ilias soit puni.

➤ Le régent Demokritos

Après maintenant huit ans d'absence du roi, Demokritos a largement pris ses aises depuis longtemps et les personnages ont vu progressivement leur influence diminuer. Demokritos soutient désormais que le roi Léandre est mort, et que sa fille doit épouser un nouveau parti, si possible athénien afin de sceller une paix définitive avec la cité de l'Attique et réparer les erreurs de Léandre. Il propose quant à lui de prendre la régence du royaume jusqu'à la majorité d'Agis, son petit-fils. Autant dire que Sérifos tombe alors dans les mains d'Athènes.

Il serait intéressant de jouer cette scène de l'agora, où chacun argumente la position qu'il défend.

Légalement, Demokritos est dans son droit et les personnages peuvent difficilement le contrer. Seule l'absence de corps prouvant officiellement la mort du roi et le fait que cela ne fait pas encore dix ans qu'il est absent peut leur permettre de retarder l'échéance.

Un des héros peut également proposer d'épouser la reine et ainsi devenir officiellement le régent du prince, Agis.

S'ils ne le décident pas d'eux-mêmes, la reine Europe convoque les personnages en secret de son père. Puisqu'officiellement Léandre perd ses droits sur la royauté après dix années d'absence, elle les charge de partir sur-le-champ et de le retrouver afin de le ramener à tout prix à Sérifos.



CHANT V – LA QUÊTE D'UNE VIE

➤ Le mont Hélicon

Priant Zeus pour qu'il protège l'île le temps de leur absence, les personnages partent donc sur les traces de leur roi.

La première étape est de rejoindre son maître Phidias à Athènes, car il ne fait aucun doute que Léandre a commencé son périple par là. Une fois sur les terres de l'Attique, nos héros ont intérêt à garder un profil bas pour ne pas se faire remarquer. (Ne sont-ils pas les ennemis d'Athènes ?)

Heureusement pour eux, l'atelier de Phidias se trouve en dehors de la cité, mais malheureusement Léandre n'est pas présent. Phidias reconnaît l'avoir vu, une première fois, il y a plusieurs années (8 ans), mais il n'avait plus rien à lui apprendre. En fait, l'élève avait surpassé le maître depuis bien longtemps déjà et il lui avait conseillé de parcourir le monde. Puis, il y a

quelques mois, Léandre est repassé le voir. Il revenait de Babylone sans avoir trouvé un maître auprès de qui étudier. Phidias lui conseilla alors de se rendre à Delphes, afin de consulter la Pythie et lui souhaita de rencontrer sa Muse en chemin, sur le mont Hélicon (qui n'est autre que le lieu de villégiature des Muses).

S'ils se rendent à Delphes, moyennant finances, les personnages apprendront auprès des prêtres que Léandre est bien venu consulter l'oracle, et que la Pythie lui a finalement annoncé la prophétie suivante : « *Aime l'instant présent plus que tout !* »

S'ils se dirigent vers le mont Hélicon, à l'aller ou à leur retour de Delphes, les personnages tombent par hasard (ou guidés par le Cronide ?) sur des statues de Zeus plus vraies que nature, mais perdues en pleine montagne. Alors qu'ils errent à la recherche de Léandre, leurs appels éveillent la curiosité de quelques nymphes des montagnes.

Se sentant épiés (Vigilance FD 10), les personnages aperçoivent Méléte, la muse de la méditation, qui les observe. Avec de grandes précautions et en s'essayant aux arts lyriques (FD 10 à minima), nos héros peuvent tenter d'abaisser sa prudence afin qu'elle s'approche d'eux.

Méléte leur apprend alors que Léandre est resté longtemps ici afin d'apprendre à être meilleur, et elle l'a aidé à méditer pour mieux percevoir la beauté intérieure de la roche. Elle a d'ailleurs posé à plusieurs reprises pour le roi et elle leur fera voir la statue qu'il a faite pour elle. La ressemblance est saisissante, il ne lui manque que le mouvement et la parole pour que la statue soit réelle.

Mais voilà, Léandre est parti, il y a deux semaines, pour le mont Olympe, afin de reconnaître son échec en face de Zeus.

➤ L'attaque de l'Olympe

Les personnages vont donc devoir monter sur la montagne sacrée à la suite de leur roi. Il ne fait nul doute que quelques dieux mesquins, qui en veulent à certains héros, leur compliquent la tâche. Ces événements imprévus devront être en lien avec la divinité et le personnage, ainsi si Poséidon est le dieu haïssant le personnage, un déluge torrentiel va dévaler la montagne emportant tout sur son passage, s'il s'agit d'Héra celle-ci fera venir une créature monstrueuse à sa solde... seul Zeus n'agira pas à l'encontre d'une personne haïe, car il est bien trop occupé comme nous allons le voir.

Arrivés au sommet, la montagne laisse place à un champ de ruines, qui n'est autre que l'agora des Olympiens. Face à eux, un combat titanique a lieu, mettant aux prises Zeus et Typhée. Zeus est seul, blessé et en mauvaise posture face à sa Némésis.

Seul, il ne l'est pas tout à fait, car Léandre tente, tant bien que mal, d'aider l'Olympien et l'arrivée de ces fidèles généraux l'encourage à prendre des risques pour sauver Zeus.

Les personnages vont donc devoir agir pour sauver leur roi et par la même occasion, Zeus.

Cette aide imprévue pendant quelques tours donnera suffisamment de temps au Cronide pour récupérer son souffle et en terminer avec le monstre, destructeur de l'Olympe.



Typhon

Typhon est l'époux d'Échidna. Ce monstre serpentiforme à 100 bras et 100 têtes est le fils de Gaïa et engendra la majorité des monstres. À la suite de la Titanomachie, il prend le nom de Typhée et combat Zeus, auquel il coupe les tendons puis les cache dans une grotte où Hermès les lui reprendra. C'est durant ce laps de temps que tous les Olympiens s'enfuirent en Égypte créant ainsi le panthéon égyptien. Zeus l'enfermera ensuite sous l'Etna d'où l'on voit désormais jaillir son souffle.

« Il possédait des bras puissants, ce dieu farouche, et des pieds ignorant la fatigue ; de ses épaules sortaient cent têtes d'affreux serpents, de dragons effroyables, dardant leur langue ténébreuse ; dans leurs prunelles, sous les sourcils du front monstrueux, brillait une flamme ; et la flamme brûlait dans les yeux de toutes ces têtes ; il y avait des voix dans chacune des têtes terribles qui lançaient toutes sortes d'indicibles paroles ; soit des mots que les dieux comprennent, soit au contraire le superbe mugissement du taureau indomptable, soit le rugissement du lion rempli d'insolence, soit un genre d'aboiement, merveilleux vacarme, soit un sifflement... »

D'après Hésiode – Théogonie – vers 823 à 835



SOMA 20

SOPHOS 8 SYMBIOSE 6

ARISTEIA Na

HUBRIS Na PV 110 (blessé)

Armure : Cuir (5 PA)

Armes :

Morsures de serpents x50 (DG 4 + poison*)

Morsures de dragons x50 (DG 8 ou souffle**)

Particularités :

* Poison (Force 18) provoque une perte de 10 PV si le jet de résistance est raté.

** Souffle de feu, provoquant sur 10 mètres et 30°, DG 15 par le feu.

Compétences :

Arme naturelle 30, Discrétion 3, Esquive 3, Pugilat 30, Survie 2, Vigilance 3.

À l'issue du combat, Zeus tombe inconscient et blessé. Léandre avec l'aide des personnages emmène le corps divin dans son propre temple ou celui d'Apollon pour le soigner. Il leur faut attendre trois jours avant que Zeus ne reprenne connaissance sous l'effet de leurs soins et durant ce temps, Léandre, qui a enfin perçu quelque chose de l'humanité du roi de l'Olympe sculpte et esquisse des visages sur les colonnes de marbres Olympiennes détruites.

Alors que Zeus reprend de la contenance, il remercie ses sauveurs (d'un point d'Aristéia) puis prend congé.

➤ L'attaque de Sérifos

Nos amis repartent donc en compagnie de Léandre pour Sérifos pour se rendre compte que la flotte athénienne est au large, tout comme la flotte phénicienne, prête à fondre sur l'île, comme des rapaces sur leur proie.

À peine arrivé, Léandre s'enferme dans la salle du trône pour sculpter une statue de Zeus et ne souhaite pas être dérangé.

Demokritos profite de la situation pour démontrer à l'assemblée que le roi a perdu la tête, et que seul lui, Demokritos, peut encore sauver l'île du malheur à venir alors que deux flottes ennemies sont à nos portes. Les personnages peuvent tenter de rallier l'armée à eux pour défendre la cité et l'honneur du roi face aux ambitions d'un beau-père aigri voulant offrir Sérifos à Athènes.

Laissez-les débattre quelque peu avant d'engager le combat entre eux et les traîtres qui soutiennent Athènes.

Traîtres

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Bouclier moyen (5 PA)

Arme : Glaive de bronze (DG 4), Lance (DG 6)

Compétences :

Arme tranchante 3, Arme perforante 3, Bouclier 2, Esquive 2, Pugilat 2, Navigation 3, Stratégie 2, Commandement 1, Vigilance 2.

Puis décrivez, alors que la flotte phénicienne s'apprête à débarquer, la levée subite d'une tempête orageuse, provoquant le naufrage des flottes ennemies et le foudroiement des navires. Zeus semble avoir tenu parole et protégé l'île. Pourtant lorsque les personnages entrent dans la salle du trône, la statue de Léandre est en morceaux et le roi demande pourquoi. C'est alors que la voix caverneuse et reconnaissable du divin Zeus retentit :

« Il est des vérités que nuls ne doivent jamais voir, sans quoi mon autorité en pâtirait, mais Léandre sache que tu as gagné ton pari en retranscrivant ma part d'humanité. Sérifos sera désormais à jamais sous ma protection. »

