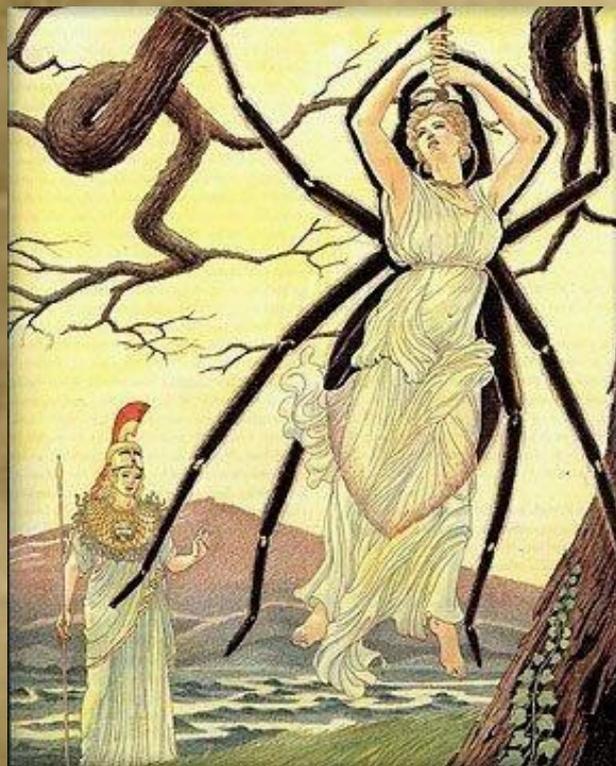


ANTTIKA

LA TISSEUSE DE LYDIE

ÉCRIT PAR BRUNO GUÉRIN



LA TISSEUSE DE LYDIE

Scénario ANTIKA
Écrit par Bruno Guérin
Mis en page par Bruno Guérin

Lors d'une aventure où ils ont besoin de combattre un dieu ou une créature mythique monstrueuse, les personnages apprennent l'existence, dans une cité lointaine de Lydie, d'une tisseuse capable de créer une toile ou un filet aussi résistant que celui fait par Héphaïstos pour capturer Arès et Aphrodite.

Je vous propose ici un prologue à titre d'exemple d'introduction, mais celui-ci peut être remplacé par autre chose du moment que les personnages entreprennent la quête qui les mènera à la tisseuse de Lydie. Il vous est tout à fait possible d'ajouter des pistes et des rencontres secondaires en chemin, comme lors de la traversée en mer ou des jours de marches au milieu de la Lydie.

PROLOGUE - DUEL À CALYDON

L'Histoire

Calydon fut un jour sous le joug de Phylas, le roi d'Éphyre. Celui-ci lança un défi au roi Œnée de Calydon, lequel doit opposer un champion au sien : Achéloos, dieu mineur lequel s'est épris de la princesse Déjanire.

Le roi Œnée promet alors la main de sa fille Déjanire à qui sauvera sa ville. Héraclès se présenta, et vainquit le dieu Achéloos à qui il arracha une de ses cornes, puis il épousa la princesse.

Plus tard, alors que Déjanire et Héraclès rentrent de voyage, ils sont arrêtés par une profonde rivière. Le centaure Nessos, passant par là, propose alors de transporter sur son dos la princesse jusqu'à l'autre rive puis de revenir chercher Héraclès. Cependant, après avoir aidé la jeune femme, il tente de la violer au lieu de venir chercher Héraclès, et le fils de Zeus le tue avec son arc.

Dans son agonie, et pour se venger du héros, Nessos dit à Déjanire de tremper la tunique d'Héraclès dans son sang afin de le rendre fidèle (car elle lui avait parlé de ce problème durant la traversée), mais la réalité était tout autre, car le sang de Nessos est un violent poison capable de tuer un demi-dieu tel qu'Héraclès. C'est pourquoi Déjanire se sent encore responsable de la mort du héros.

Le temps a passé, Héraclès est mort et la reine Déjanire est désormais âgée. Calydon, comme chaque année depuis la mort d'Héraclès, est de nouveau envahie par les eaux de la rivière Achéloos et le dieu a décidé cette année de ne se retirer que si Déjanire accepte de l'épouser. Mais celle-ci, rongée par la culpabilité, refuse afin de rester fidèle à son défunt époux.

C'est dans ce contexte que nos héros doivent se rendre dans la cité pour affaires ou lors d'une étape de leurs aventures, mais comme beaucoup ils sont dans l'incapacité de traverser le blocus qu'impose Achéloos à la cité. S'ils ont un peu de notoriété, les marchands itinérants (coincés comme eux aux abords de la cité) peuvent leur demander d'intervenir et de chasser Achéloos comme le fit jadis Héraclès, mais un messenger d'Héra ou des signes les interpellent (de préférence auprès d'un descendant d'Héra), afin que le mariage ait lieu.

Aucune récompense ne leur est promise, mais le niveau de l'eau montant les empêche d'entrer dans la cité, tant que l'affaire n'est pas réglée.

Les personnages comprennent rapidement que le dieu Achéloos n'est autre que la rivière qui coule au pied de la cité de Calydon et des connaissances sur la légende d'Héraclès (Épos de la mythologie FD 8) doivent permettre de

comprendre et obtenir des éléments plus ou moins précis de l'histoire antérieure.

Les personnages ont donc deux options devant eux :

→ Soit, ils arrivent à convaincre Déjanire qu'elle a été trompée par Nessos et qu'elle n'est pour rien dans la mort d'Héraclès. Que sa période de deuil est révolue, et que pour le bien de son peuple, elle doit épouser Achéloos qui l'aime depuis toujours.

Ainsi bien connaître l'histoire de Déjanire et d'Héraclès sera un atout pour les personnages, mais le niveau d'informations dépendra du jet d'Épos en Mythologie.

Le problème c'est que pour la convaincre, il faut pouvoir traverser et Achéloos est intraitable : personne n'entre ou ne sort tant qu'il n'obtient pas la main de Déjanire, ou qu'il soit vaincu et capturé sans usage de magie.

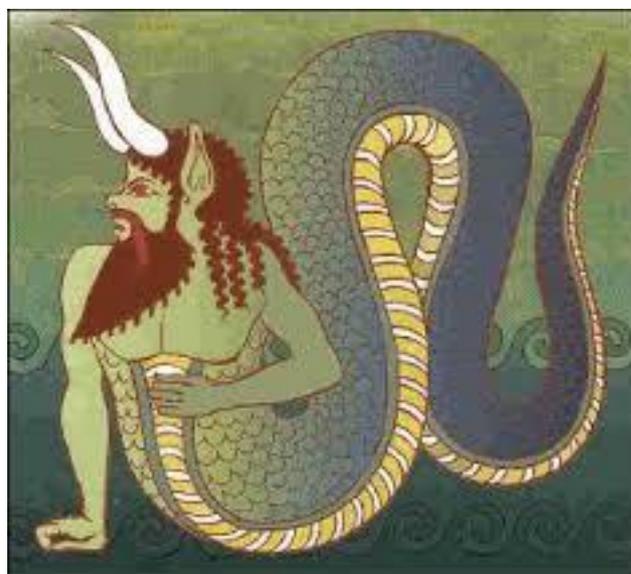
→ Soit, ils provoquent Achéloos en duel (sans nécessairement avoir besoin de le tuer) en provoquant le dieu en effectuant des travaux de digue pour empêcher la rivière d'entrer en ville. Achéloos se verra alors contraint de se battre contre ces personnages qui s'immiscent ainsi dans ses plans.

Lors de leur rencontre avec Achéloos, les personnages peuvent se rendre compte qu'Achéloos est réellement amoureux de Déjanire et qu'il est prêt à déplacer des montagnes pour elle. Aussi les personnages, s'ils peuvent combattre le dieu dans un duel épique, peuvent également tenter de négocier avec Achéloos et ainsi comprendre ce sentiment d'amour qui le ronge. Ils devront alors lui démontrer que la Force n'est pas toujours la solution et que pour séduire Déjanire, il existe d'autres moyens comme la poésie ou la musique. Dans ce dernier cas, Achéloos peut demander aux héros d'intercéder en sa faveur auprès de la reine afin qu'elle l'épouse. (Imaginez la scène du balcon de Cyrano avec l'aède du groupe comme souffleur.)

Si les personnages choisissent le combat, Achéloos est capable de se métamorphoser en de nombreux animaux (serpent, taureau...) et dans ce cas le combat se doit d'être épique et très difficile. Lui arracher sa deuxième corne devrait donc suffire à réduire définitivement ses ardeurs.

Remarque : Afin d'aider les héros dans leur choix, ils peuvent entendre parler par les oracles ou les marchands, d'une tisseuse vivant en Lydie.

Dans tous les cas, le dieu n'acceptera de parler et d'écouter ces mortels que s'ils lui prouvent leur valeur en le battant en duel sans usage de magie, car il ne respecte que la force.



Les personnages peuvent donc partir en quête d'un artefact puis revenir s'acquitter du duel plus tard.

Finalement, si les héros réussissent à arranger un mariage divin entre Déjanire et Achéloos, ils reçoivent un point d'ARISTÉIA de la part d'Héra et Héraclès viendra lui-même bénir le mariage de sa dernière femme en lui donnant un philtre lui redonnant sa jeunesse.

Achéloos, quant à lui, remerciera le héros qui l'aura le plus aidé à obtenir ce mariage en lui octroyant un pouvoir mineur en lien avec l'eau, par exemple : le contrôle de l'eau douce, ou la régénération d'un PV/tr en contact avec l'eau douce.

Par contre, l'humilier lors du combat en lui arrachant sa corne (+1 point de Némésis de la part d'Achéloos) et en lui faisant quitter les lieux (+1 point de Némésis de la part d'Héra s'il n'y a pas eu de mariage) en fera un ennemi qui s'alliera à Héra pour contrecarrer leurs projets (exemple : Inondations de leur cité...).

Achéloos

Dieu-fleuve d'Étolie.

Protecteur du fleuve Achéloos.

C'est le fils aîné d'Océanos et de Téthys, parmi les nombreux fleuves qu'ils auront. C'est un fleuve argenté, qui est lui-même le père de nombreuses sources et des sirènes. Ce dieu corné, au corps serpentiforme lutta contre Héraclès, sous la forme d'un serpent puis d'un taureau pour la main de Déjanire. Héraclès lui ayant arraché une de ses cornes, Achéloos la récupéra et lui donna en échange la corne de la chèvre Amalthée.

**SOMA 12 SOPHOS 10 SYMBIOSE 7
ARISTÉIA 5 HUBRIS na PV 120**

Armure : Écailles (3 PA)

Armes : Corne (DG 3), Trident (DG 8)

Particularités :

Appel des sirènes. Contrôle du fleuve du même nom. Il est capable de se retransformer en eau du fleuve.

Sorts habituels :

Appel d'une nymphe, Brouillard de Poséidon, Métamorphose

Compétences :

Arme naturelle 8, Arme perforante 7, Discrétion 4, Épos géographie 4, Esquive 10, Natation 12, Pugilat 8, Souplesse 4.

Ils accostent finalement à Colophon, au nord d'Éphèse, où cette tisseuse aurait vécu dans sa jeunesse avant de rejoindre la cité d'Hypæpa à quelques jours de marches d'ici.

(Là encore, je vous laisse libre de leur faire découvrir les dangers de la faune locale : lion, manticores ou chimères...)

Lors de la dernière nuit, avant d'arriver à destination, une brume épaisse tombe sur le campement des aventuriers et elle ne semble pas vouloir se lever avec l'aube. Soudain, un bruit insolite réveille nos héros. Devant eux des centaines d'araignées avancent et les attaquent, les obligeant à prendre la fuite, puis les acculent face à une falaise qu'il va leur falloir escalader. Les araignées vont les mordre (2PV de dégâts) pour finalement les y obliger, mais aucun poison ne sera injecté.

Araignée

Il s'agit de grosses mygales ou de veuves noires, mais c'est leur nombre qui est impressionnant ici.

**SOMA 1 SOPHOS 1 SYMBIOSE 1
ARISTÉIA na HUBRIS na PV 8**

Armure : Aucune

Armes : Morsure (DG 2 + Venin de Force 6 : perte de 1 PV/tr pendant 6 tours)

Particularités :

Elles sont capables de voir dans le noir grâce aux fils de leurs toiles (cf. Vision de Nyx).

Attaque de groupe de type harcèlement.

Compétences :

Arme naturelle 3, Esquive 2, Grimper 7, Perception 2, Stratégie 1, Vigilance 2.

CHANT I -

LES BRUMES D'HYPÆPA

Nos héros embarquent donc en direction de la Lydie, en Asie Mineure, faisant fi des dangers de la mer, des pirates et des monstres marins que l'on rencontre parfois en Méditerranée.

(Je laisse le MJ choisir le niveau de difficulté de la traversée.)



En hauteur, à une dizaine de mètres, un petit promontoire donne accès à une grotte. Celle-ci n'est malheureusement accessible qu'aux femmes, et une fois entrée dans la grotte, il est impossible d'en ressortir. Cela peut ressembler à de la magie, mais en fait la toile qu'Arachné a tissée ici, ne permet de se déplacer que dans un seul sens et n'est présente uniquement qu'à l'entrée de la grotte. De plus, la toile est capable d'une sélection selon le sexe de la personne. Un pouvoir de changement de sexe permettrait de tromper la toile à cet endroit.

Dans tous les cas, les araignées poursuivent leur ascension pour obliger chacun des personnages de s'enfoncer plus profondément dans la grotte ou de poursuivre leur ascension pour les hommes. Le groupe d'aventuriers peut se retrouver ainsi séparé, et il est important de faire jouer les deux groupes alternativement et de façon séparée.

→ L'ASCENSION DES HOMMES

Les personnages masculins ont encore une quinzaine de mètres à gravir sans tomber et risquer de se rompre le cou (Grimper FD8). Les araignées mâles les poursuivent et les derniers grimpeurs peuvent être gênés par leur présence.

Une fois en haut, la brume persiste encore quelques mètres avant de se dissiper et de laisser nos héros devant une vallée riche de cultures (vignes, abricots, oranges...) et où de nombreux moutons pâturent.

Tout d'un coup, trois jeunes bergers, sortant de nulle part, s'approchent et les menacent de leur bâton. Ils pensent que les personnages sont des démons du royaume inférieur, car nul n'est jamais sorti vivant des brumes du néant, et malgré leur jeune âge, ils n'ont pas peur des aventuriers, car ils ont foi dans la protection d'Athéna et de la tisseuse.

Si les personnages savent y faire, et les convainquent qu'ils ne sont pas intéressés par leurs moutons, les jeunes hommes acceptent alors de les emmener jusqu'à leur cité d'Hypæpa.

Tandis qu'ils traversent l'agora, la foule commence à prendre peur lorsqu'elle apprend qu'ils ont traversé les brumes du néant, et nos héros se retrouvent rapidement lapidés sur place s'ils ne trouvent pas rapidement un abri parmi les échoppes ou le temple d'Athéna. Considérez que chaque personnage reçoit 1D10 pierres par tour sans protection, chaque pierre faisant 2 points de dégâts cumulés, mais les protections permettent d'en être protégé. Ainsi un bouclier bien utilisé (FD 12) permet de diviser par deux leur nombre, et ensuite selon la taille de celui-ci vous pourrez soustraire un jet par dé gratuit que le bouclier rapporte.

Rapidement, l'altercation fait sortir le prêtre d'Athéna lequel calme immédiatement la foule et fait conduire les héros dans une cellule du temple. Il ne s'agit pas là d'une prison, mais d'une chambre de prêtre, même s'il fait placer des gardes devant leur porte.

Là, à l'abri de la foule, le prêtre qui se nomme Dracon, écoute l'histoire de nos amis et racontera peut-être sa version des faits s'ils savent attirer sa sympathie.

« La tisseuse que vous recherchez n'est autre qu'Arachné. Autrefois, cette magnifique jeune femme fit un concours de tissage avec Athéna et mauvaise perdante, la déesse la tua. Mais prise de remords, la déesse a permis à Arachné de poursuivre son œuvre et depuis elle est adorée ici comme une déesse, en particulier par les tisserands.

Pourtant, au début sous sa nouvelle forme, elle s'en est prise aux habitants d'Hypæpa qui ne l'ont pas soutenu, et régulièrement elle envoyait ses mignons gâter nos récoltes et tuer nos enfants dans leur sommeil. Mais avec l'aide d'Athéna, un accord fût trouvé et deux fois l'an, lors des solstices, un jeune homme doit lui être sacrifié afin qu'il s'accouple avant d'être dévoré, en échange de quoi la vallée reste prospère et sous la protection des dieux. »

Le solstice étant le lendemain, le prêtre propose un marché à nos héros. Il les envoie comme époux à Arachné, sauvant ainsi un homme du village, en échange de quoi, les personnages trouveront ce qu'ils sont venus chercher et auront ainsi accès au seul chemin possible pour un homme d'accéder au royaume d'Arachné. Il leur propose également de mettre un terme à la vie de cette créature et leur propose en échange la rondelette somme de 150 obelos d'or.

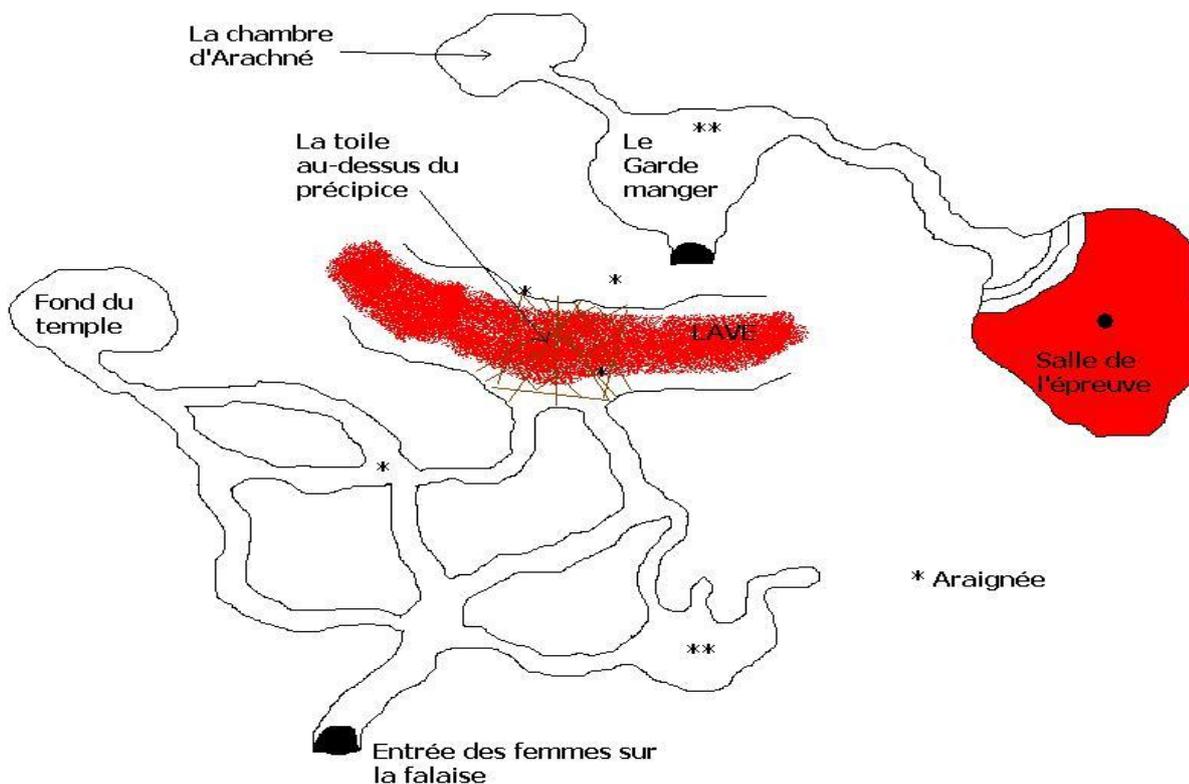
→ LA GROTTE DES FEMMES

Les araignées poussent les personnages féminins qui sont entrés, à s'enfoncer plus profondément dans ce labyrinthe envahi de toiles d'araignées et de leurs habitantes. À maintes reprises, il leur faut traverser des arches étroites surplombant des rivières de lave.

Il est tout à fait possible de s'inspirer du parcours des hommes (cf. ci-après « le sacrifice »), mais il est important qu'après avoir visité les lieux et combattu l'araignée géante, que les personnages féminins soient sauvés par Arachné. Celle-ci pourra alors leur raconter sa version des faits qui est la vraie

version de la malédiction.

« Dans ma jeunesse, j'étais une magnifique jeune fille qui excellait dans l'art du tissage que j'ai appris chez mes parents à Colophon. Puis amoureuse d'un jeune homme nommé Dracon, je l'ai suivi ici à Hypæpa où il devait bâtir un temple en l'honneur d'Athéna avant de m'épouser. Dracon révérait la déesse de l'artisanat, et bien qu'il ne cessait de vanter mes mérites de tisserandes, il me délaissa trop occupé à la construction du temple de la déesse. À l'époque, j'étais jeune et belle, et Éliocle, un jeune berger s'est épris de moi et me fit la cour, mais notre amour resta platonique. Cependant, Dracon dû s'en apercevoir et élaborer sa vengeance contre Éliocle et moi. Alors qu'il me faisait une crise de jalousie, j'ai cédé à la démesure en lui disant qu'il vénérât une déesse plus douée pour la guerre que pour l'artisanat et que chaque jour je pouvais tisser mieux qu'elle. Ce fût-là ma seule faute, et la déesse me prit aux mots et un concours s'engagea entre nous deux. Profitant de l'épreuve, Dracon attira Étéocle près de la falaise nimbée de brumes et l'on retrouva son corps en contrebas au petit



matin. Depuis les lieux sont maudits et les brumes du néant sont considérées comme étant les portes des Enfers alors qu'il n'en est rien.

J'ai tissé une tenture représentant tous les défauts et les travers des dieux, mais Athéna a mal pris l'offense et m'a humilié. Après m'être tué, il semble qu'elle m'ait pris en pitié et la déesse me transforma en ce que je suis devenue afin que je puisse continuer à tisser. Je pense également qu'elle a compris que je n'avais été que le jouet d'un homme. Depuis celui-ci est devenu son prêtre et doit subvenir à mes besoins, tel en a décidé la déesse, et ce jusqu'à ce que je cesse d'exister, alors tous deux nous pourront rejoindre le néant et laisser nos remords derrière nous. »

CHANT II – LE SACRIFIKE

Le lendemain, les héros masculins sont conduits au temple d'Athéna où une dalle a été levée, mettant à jour un puits profond.

Un seul des personnages est choisi pour être sacrifié à Arachné et jeté dans le gouffre. La chute est longue, mais les nombreuses toiles tendues la freinent et permettent de s'en sortir sans mal ou presque (un jet de Souplesse ou d'Athlétisme FD10 est nécessaire pour éviter les dégâts liés à une chute de 15 mètres divisés par deux du fait des toiles).

Les autres personnages peuvent se jeter eux aussi dans la fosse, pendant le court moment de vénération et d'étonnement du prêtre et de la foule.

Une fois en bas, les personnages se retrouvent dans le noir complet, d'autant que le puits est refermé derrière eux. Les toiles gluantes d'araignées, les ossements de ceux qui se sont rompu le cou et le labyrinthe des lieux, sont l'endroit où ils vont désormais évoluer.

Des mygales se regroupent progressivement afin de pousser plus avant les aventuriers dans le dédale de couloirs où plusieurs chemins s'offrent régulièrement à eux, et ce jusqu'à atteindre un gouffre énorme où s'étend une gigantesque toile surplombant un lac de lave.

De l'autre côté, une porte émet une lueur verdâtre, mais le moindre contact avec la toile fait sortir deux ou trois araignées géantes (selon la puissance de votre groupe) de leur trou.

Jouer cette scène épique avec un combat sur une toile d'araignée tendue au travers d'un précipice par-dessus la lave et contre des araignées géantes qui n'ont aucun malus dans ces conditions, ce qui n'est pas le cas des personnages. Faites-leur faire un jet d'Athlétisme à FD9 ou de Souplesse à FD7 à chaque tour en plus des actions qu'ils souhaitent faire et sanctionner l'échec par la perte de dés d'actions supplémentaires voire même de les faire chuter dans la lave. Une chute est évidemment mortelle, mais de nombreux fils pendent par-ci par-là et permettent de se rattraper sur un jet d'Athlétisme à FD12.



Araignée géante

Araignée de taille exceptionnelle, voire gigantesque allant de 1 m à 5 m.

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 1

ARISTÉIA na HUBRIS na PV 30

Armure : Naturelle (1PA)

Armes : Morsure (DG 4 + Venin de Force 10 : perte de 2 PV/tr)

Particularités :

Capable de voir dans le noir grâce aux vibrations de leurs toiles (cf. Vision de Nyx) et vit au milieu d'une toile (cf. Toile d'Héphaïstos).

Compétences :

Arme naturelle 3, Esquive 2, Grimper 7, Perception 2, Stratégie 1, Vigilance 2.

Une fois la toile traversée, les personnages rejoignent la porte éclairée et atteignent une gigantesque salle : la nécropole d'Arachné.

C'est dans cet endroit que se trouvent les cadavres des précédents époux de l'araignée, emmaillotée dans une toile. Tous ne sont plus que des squelettes et leur nombre est d'au moins de plusieurs centaines. Trois nouvelles araignées géantes hantent les lieux, mais alors que le combat a débuté, Arachné fait son entrée, suivie des personnages féminins et d'une voix sifflante, intime l'ordre aux araignées de retourner dans leur trou.

Arachné

Originnaire de Lydie, cette jeune fille excelle dans l'art du tissage, et se vante d'être meilleure qu'Athéna elle-même. Athéna sous la forme d'une vieille femme tente de la dissuader, mais accepte finalement le concours de tissage. Arachné fait une toile magnifique représentant tous les travers des dieux. La déesse en colère constatant qu'une mortelle peut être aussi adroite qu'elle, déchire la toile de la jeune fille, et Arachné, alors humiliée, va se pendre. Prise de remords, la déesse lui redonne une seconde vie sous la forme d'une araignée afin qu'elle puisse poursuivre son art. Désormais, cette créature de taille humaine conserve certains des attributs de la jeune fille ainsi que son visage, mais le reste de son corps est celui d'une araignée qui poursuit son œuvre de fileuse.

SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2
ARISTÉIA 2 HUBRIS 2 PV 40

Armure : Naturelle (IPA)

Armes : Morsure (DG 4 + Venin de Force 10 : perte de 2 PV/tr)

Particularité :

Est capable de voir dans le noir (cf. Vision de Nyx) et vit au milieu d'une toile (cf. Toile d'Héphaïstos).

Compétences :

Arme naturelle 4, Artisanat (Tissage) 8, Esquive 2, Grimper 8, Perception 3, Stratégie 1, Vigilance 4.



S'il n'y a pas de femmes dans le groupe, les personnages n'auront peut-être pas la volonté ou le réflexe d'écouter Arachné à moins qu'ils ne se souviennent pourquoi ils sont venus sur ces terres.

Si le combat s'engage par peur ou à cause des mensonges de Dracon, Arachné tente de les emmailloter afin qu'ils acceptent d'écouter ce qu'elle a à dire. En effet, Arachné a une proposition à faire, et c'est la même qu'elle fait à chaque sacrifié, mais aucun n'a jamais réussi jusqu'à présent, et elle espère que les personnages, du fait de leur nombre, en seront capables.

Elle conduit alors les personnages jusqu'au lac de lave où se trouve au milieu de celui-ci une urne posée sur un pilier de pierre.

« Athéna a emprisonné l'âme d'Étéocle dans cette urne afin qu'il ne souffre pas des affres des Enfers. Quiconque vénérant la déesse pourra ouvrir l'urne, et libérera son âme ainsi que celles de ceux qui ont subi la malédiction depuis ce duel maudit ! Si vous réussissez, je vous donnerai ce que vous êtes venus chercher. »

Les personnages doivent trouver un moyen pour atteindre l'urne et la ramener à Arachné. Laissez vos joueurs cogiter et élaborer des solutions.

Si elles fonctionnent, ils réussiront leur mission sinon Athéna pourra conseiller ses descendants de faire confiance à leur sagesse et non à leurs yeux.

Ici, tout n'est qu'illusion (Évaluation FD10), la douce chaleur des lieux ne correspond pas à la fournaise d'un lac de lave en fusion. Cependant, cette illusion tue tous ceux qui n'y voient qu'un lac de lave, et seules les personnes douées du don de double vue peuvent ne pas être soumises à l'illusion.

Cependant, la traversée de la lave conduit l'individu à sentir sa chair se consumer et à subir une brûlure intense conduisant finalement à la perte de 1 point de Soma et donc à 10 PV de dégâts, plus 1 PV par tour. (Une personne douée de double vue ne perd pas le point de Soma, mais perd les points de vie à chaque tour, comme un doute qui s'insinue dans son esprit.)

La sensation de brûlure est telle que des cnémides de métal peuvent se fondre aux chairs, mais une fois l'urne entre les mains, l'illusion prend fin et la roche remplace la lave, laissant visible les squelettes des précédents sacrifiés qui jonchent le sol.

Arachné tiendra parole et avant d'ouvrir l'urne, elle tisse en quelques heures une toile de 10 m², capable d'immobiliser quiconque y compris un dieu, une fois que la personne se trouve prise dedans (Sauvegarde 15).

Puis Arachné ouvre l'urne libérant ainsi l'âme d'Étéocle et l'âme d'Arachné s'élève alors à ses côtés. Ensemble, ils rejoignent les terres élyséennes, tandis qu'à Hypæpa, Dracon tombe mort, rattrapé par la vieillesse qu'il ne semblait pas voir venir, car cela fait déjà plus d'un siècle qu'il est prêtre d'Athéna en ces lieux.

Les personnages n'ont plus qu'à rejoindre leur navire et à reprendre le cours de leurs aventures, mais avant, il leur faut quitter les lieux, sachant que cette fois-ci Arachné n'est plus là pour retenir sa progéniture, laquelle se met à leur poursuite jusqu'à ce qu'ils retrouvent la sortie de la falaise, où le charme a disparu, mais où les toiles persistent et gênent leur progression.

FIN

