

ANTTIKA

LA GROTTE DES ENFERS

SCÉNARIO D'ÉRIC DUBOURG

RELECTURE ET MISE EN PAGE : BRUNO GUÉRIN



LA GROTTE DES ENFERS

Scénario d'Éric Dubourg
Relecture et mise en page : Bruno Guérin

Ce scénario a été écrit dans le cadre du concours de scénario ANTIKA 2017, organisé pour le deuxième anniversaire du jeu.

PRÉAMBULE

Ce scénario se présente comme une quête que les Héros doivent accomplir pour se couvrir de gloire... ou d'infamie. Ils seront directement confrontés aux dieux et aux déesses qui attendent de leurs parts des actions concrètes.

L'aventure commence en pleine mer, par une confrontation directe avec le dieu de la mer, Poséidon. Ce dernier, après les avoir sauvés de la tempête, exige d'eux qu'ils retrouvent Anicia, sa prêtresse, enlevée à Pergame par des marchands hittites.

Pour ce faire, ils se rendent d'abord au grand sanctuaire de Létoon en Lycie, placé sous la protection d'Artémis et d'Apollon. Après avoir assisté aux festivités en honneur des divinités, ils seront reçus par le grand prêtre Arbinas servant le dieu Apollon. Ce dernier leur révèle alors le but ultime de leur voyage, lequel doit les mener dans le nord aux environs de Hiérea, cité qui deviendra plus tard Hiéropolis. Une fois sur place, ils devront enquêter pour trouver le temple secret des dieux infernaux, libérer les personnes disparues ou prisonniers, tout en prenant garde de ne pas mettre en colère Hadès, le dieu des Enfers, ce qui pourrait pousser ce dernier à les soumettre à de nouvelles épreuves en sa faveur.

CHANT I - DANS LA TEMPÊTE

Ce scénario débute *in média res* par un voyage en bateau, au cœur d'une tempête particulièrement virulente, qui peut s'expliquer parce que l'un des héros a éveillé la colère de Poséidon, ou alors par le simple fait que le capitaine du bateau, un dénommé Arithoos, a commis récemment un



sacrilège en dévastant un sanctuaire insulaire du dieu marin ou dont l'arrogance (l'hubris) l'a conduit à mépriser les colères tempétueuses du divin Poséidon.

L'équipage du navire compte une soixantaine de personnes, dont les trois quarts au moins sont effrayés par la virulence de la tempête. Ils ne savent que faire, entre écouter les ordres du capitaine imperturbable, qui crie haut et fort que son navire a affronté bien d'autres épreuves, et qu'il s'en sortira une nouvelle fois, ou alors les héros qui prendront peut-être les choses en main, contredisant le capitaine ou le conseillant sur les actions à mener.

Pour que la tempête se calme, les héros, les marins et surtout l'orgueilleux kubernètes devront prier le dieu avec sincérité (un jet de Théologie FD 7). Arithoos, poussé par les aventuriers, devra faire amende honorable, et

surtout restituer le trésor qu'il a pu dérober, parmi lequel se trouve une magnifique parure en or et en argent ainsi qu'une statuette d'un dauphin en argent ayant des pierreries pour les yeux.

À sa décharge, en écoutant le capitaine, ils pourront comprendre qu'il n'a pas effectué le sacrilège de sa propre initiative, mais qu'il a été poussé à le faire, obéissant aux ordres d'une autre divinité jalouse de l'influence de Poséidon, et qui n'est autre qu'Athéna. En saccageant ce temple, il croyait surtout arrêter les exactions d'une bande de pirates mettant en danger le commerce en Lydie et en Carie.



Poséidon fera connaître ses volontés, peut-être en s'exprimant par la bouche d'Arithoos, ou par l'intermédiaire d'un marin ou d'un autre signe. Bientôt, le navire est délivré de la colère du dieu, mais en échange, nos héros et Arithoos vont devoir effectuer une odysée qui les conduira au cœur de l'Asie Mineure.

Là, ils y découvriront un lieu étrange, consacré au dieu des Enfers, et devront sauver la jeune prêtresse de Poséidon vendue par des marchands hittites.

« — Allez dans un port de Lycie, et une fois à terre, écoutez avec attention le premier venu afin de sauver ma servante Anicia, enlevée par des esclavagistes barbares. »

Une fois la volonté du dieu exprimée et acceptée par tous, la tempête se calme enfin et le navire peut mettre le cap vers la côte pour rejoindre le port de Fethi, l'un des ports importants de Létoon en Lycie. Ce port de 300 habitants se compose d'une centaine de huttes en bois, et de trois temples : l'un est consacré à Zeus, ou plutôt à Tarchunt, dieu de l'orage, l'autre à Apollon, et le dernier à Poséidon.

Si la première préoccupation des marins, sous le commandement de Perniccas, le second d'Arithoos, est d'effectuer des réparations, en négociant directement avec les villageois, la préoccupation des héros et du capitaine sera toute autre.

Par l'entremise d'un jeune garçon (Nimelas) qui cherche à leur dérober quelques pièces (ou objets de valeur), ils apprennent qu'ils doivent se mettre en route pour le Létoon, le sanctuaire de la déesse-mère, d'Apollon et d'Artémis. Nimelas leur dira également que tous voyageurs, soucieux de son propre avenir et de sa sécurité, se doit de demander audience au grand prêtre d'Apollon, où il leur sera peut-être révélé, s'ils en sont dignes, quelques éléments à propos de leur moira.

► S'ils se montrent charitables envers le jeune voleur, cela sera considéré comme un point positif dans leur quête par les dieux, Hermès, Poséidon et Apollon.

► S'ils se montrent violents et considèrent le garçon comme le pire des criminels, il y a de fortes chances que la quête des Héros devienne plus complexe encore, voire impossible à réaliser.

Arithoos

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armure : Bracelet de force en cuir (2PA),
Ceinture de force en cuir (1PA)

Armes : Hache (DG8)

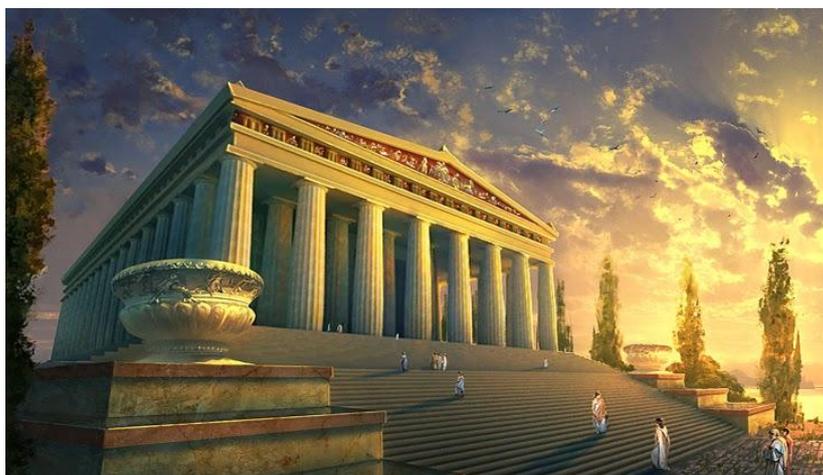
Compétences :

Arme tranchante 5, Arme de jet 4,
Athlétisme 3, Bouclier 3, Commandement 6,
Discrétion 4, Dressage 2, Endurance 3,
Esquive 2, Marchandage 3, Navigation 4,
Perception 3, Pistage 3, Théologie 1,
Vigilance 2.



CHANT II - AU SANCTUAIRE DU LÉTOON

Le Létoon est le sanctuaire de Léo, situé près du Xanthe en Lycie. Ce sanctuaire, dirigé par le grand prêtre Arbinas, n'est pas une ville, mais un ensemble de temples administré par l'ensemble des cités lyciennes dans le cadre de la confédération lycienne. Apollon (Télipinu, le dieu soleil) et Artémis, ainsi que la déesse mère qui sera ultérieurement connue sous le nom de Léo y



sont particulièrement vénérés.

Le sanctuaire ou temenos se présente comme une aire rectangulaire fermée sur deux côtés par des portiques, avec un théâtre au nord et un amphithéâtre au sud. Au centre de cette aire se trouvent trois temples parallèles tournés vers le sud.

► Le premier à l'ouest est celui de la déesse mère : il renferme un édifice plus ancien dans lequel dit-on se trouve le tombeau du fondateur du sanctuaire, un fils d'Apollon selon les croyances établies.

► Le temple du milieu, plus petit, est dédié à Artémis et présente une disposition originale : la cella est occupée par un rocher retaillé.

► Le temple de l'est, enfin, est consacré à Apollon, avec une chambre sacrée, où dit-on le dieu apparaît parfois pour édicter ses volontés.

Lorsque les Héros arrivent, après un voyage sans histoire d'une quinzaine de kilomètres effectué à pied ou à cheval, le sanctuaire se trouve en pleine réception en l'honneur des divinités. Des présents sont apportés aux différentes divinités pour que la bénédiction soit renouvelée pour une année encore sur toute la région. Des représentants de la confédération lycienne, soit une vingtaine de cités, sont présents pour participer à la fête. Nos héros sont invités à participer aux cérémonies, pour peu qu'ils ou elles aient pensé à apporter leurs cadeaux. Le temps est à la fête, point aux demandes d'entretien privé avec le grand prêtre Arbinas, un descendant du fondateur du sanctuaire.

La fête se poursuit jusqu'à tard dans la nuit, et les héros sont invités à dormir dans les dépendances du complexe réservé aux pèlerins. La nuit se déroule sans incident, à moins que vous ne profitiez de la nuit pour dévoiler aux héros le futur, proche ou lointain du sanctuaire, comme sa destinée d'ici un ou dix siècles, voire plus encore (les visées exactes du dieu Apollon sont impénétrables). Mais cela peut être plus en rapport avec la quête des personnages : soit le long voyage dans les terres qui les attend, en direction des chutes d'eau chaude et le château de coton des environs de Hiérea – ultérieurement connu sous le nom de Hiéropolis.

Dès le lendemain, les Héros devraient demander logiquement une audience auprès du grand prêtre, Arbinas. Ce dernier est un homme autoritaire qui attend de ses visiteurs un parfait respect du dieu, ce qui signifie des présents pour le sanctuaire et de longues révérences. Une fois cela effectué, il leur dira qu'effectivement il les attendait, car de longues épreuves les attendent, et la première d'entre elles doit se dérouler ici au sanctuaire d'Apollon.

Arbinas les conduit bientôt dans une salle avec une dizaine de miroirs, leur disant simplement qu'ils ont à effectuer ce qui leur semble bien,

comme prier, méditer ou contempler les différents miroirs. La véritable épreuve aura lieu après, avec le grand prêtre. Celui-ci leur pose des questions à leur sortie sur ce qu'ils ont éprouvé dans la salle des secrets du dieu.

Selon leurs réponses, il pourra les congédier sans mot dire, signifiant qu'ils devront se débrouiller seuls ou aller voir ailleurs, peut-être au temple d'Artémis (soit une nouvelle épreuve de rattrapage au temple d'Artémis) pour continuer leur quête.



En cas de réussite, il leur annonce que le voyage sera long et difficile, qu'ils traverseront des montagnes et des vallées, jusqu'aux sources chaudes de Hiérea. Il leur sera alors révélé qu'ils devront agir pour retrouver des personnes disparues, parmi lesquelles la jeune prêtresse de

Poséidon. Mais en faisant cela, ils se heurteront à l'hostilité d'une puissante divinité, le dieu des Enfers. Il leur sera conseillé de profiter du voyage pour se préparer à la confrontation avec les prêtres d'Hadès et de se concilier l'aide de ce dernier.

CHANT III – UN LONG PÉRIPLÉ

Dès le lendemain de l'entrevue, les héros sont prêts pour le départ. Les prêtres du sanctuaire leur font présents de provisions et d'une carte pour leur permettre de planifier leur long voyage vers Hiéropolis et celui-ci ne sera pas de tout repos,

car les dieux ont décidé de les mettre à l'épreuve.

Une épreuve majeure attend les héros au village de Tabai, mais il est du ressort du meneur de créer d'autres défis en lien ou non avec sa campagne, de manière à rendre le voyage passionnant avant leur arrivée à Hiérea (ce qui prendra deux bonnes semaines sans halte).

3.D Au village de Tabai

À mi-chemin, au petit village de Tabai, les héros sont confrontés à leur première épreuve.

Ce petit village de montagnards est victime depuis plusieurs mois d'une malédiction et ils sont incapables d'y faire face par eux-mêmes. Les chasseurs reviennent systématiquement bredouilles de leur chasse et pour survivre, les habitants ont été forcés de se rabattre sur la culture de fruits et de légumes, mais avec l'hiver qui s'annonce et leur impossibilité de constituer une réserve conséquente de viande séchée, les habitants seront contraints, tôt ou tard, à l'exil vers le sud. Certains villageois ont déjà fait ce voyage vers le sud, mais il semble qu'ils aient disparu et personne ne sait ce qui leur est advenu.

Le village compte 60 âmes : une dizaine d'enfants de tous âges, qui s'amuse d'un rien avec quelques bouts de bois, et 25 hommes et femmes.

Le « conseil » est constitué de trois hommes dans la force de l'âge, des chasseurs aguerris et respectés par l'ensemble de la communauté. Trois vieillards constituent, soi-disant, la mémoire collective du village, mais ce sont plus de vieux radoteurs qu'autre chose. Ceux-ci se mettent constamment en valeur, déprécient les bonnes actions des autres. Leurs cibles favorites sont Agésandros, le vieux prêtre d'Artémis qui bien que décédé il y a un an déjà, divise encore le village, ainsi qu'Alenas, l'ancien apprenti du prêtre, un vrai bon à rien selon leurs dires. Ce dernier est pourtant un homme courageux et volontaire, qui déplore de n'être pas suffisamment écouté

au village, et qui s'en veut de ne pas avoir su protéger son ancien maître jusqu'au bout.

Chasseurs de Tabai

SOMA 3 SOPHOS 1 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armures : Peau de bêtes (2 PA)

Armes : Javelot (DG 6), Arc court (DG 4)

Compétences :

Arme tranchante 3, Arme de jet 2, Arc 3,
Athlétisme 3, Discrétion 2, Dressage 2,
Endurance 3, Esquive 2, Pistage 3,
Théologie 1, Vigilance 2.

Plusieurs voyageurs de passage ont tenté de venir en aide aux montagnards, mais sans succès jusqu'à présent. Ceux qui sont revenus vivants décriront une monstruosité à cornes ressemblant à un taureau, qui fait peur aux animaux des montagnes (chèvres, daims). Les autres ont tout simplement péri face à cette créature de l'enfer.

Même si les héros refusent d'aider les montagnards malgré leur hospitalité, une simple étude du parcours pour se rendre à Hiérea, leur permet de constater, d'après les témoignages recueillis, que la créature a toutes les chances de se trouver sur le chemin qu'ils comptent emprunter pour se rendre le plus rapidement possible à leur destination. Éviter cette vallée dangereuse leur ferait perdre un temps précieux (au moins une semaine) avec le risque d'être coincé par les neiges au retour et mettrait en colère Poséidon qui les a envoyés ici, de même qu'Apollon et la déesse Artémis qui les ont soutenus.

► La première manière de résoudre le problème est d'affronter la créature par la force, ce qui est possible à condition de s'y mettre à plusieurs. Mais si cela permet effectivement aux héros de passer la difficulté, cela ne résoudra aucunement le problème des montagnards, car la déesse Artémis en colère contre eux imaginera alors une autre punition contre ceux qui lui ont manqué de respect à travers son prêtre.

Chimère

Élevée par le roi Amisodarès dans la ville de Pathéra en Carie, afin de dévaster la Lycie gouvernée par Iobatès, l'une d'elles a été tuée par Bellérophon. Malgré les précautions prises par le roi, la deuxième s'est libérée de sa prison par la grâce d'Artémis afin d'accomplir sa vengeance sur le village de Tabai.

« la Chimère soufflant le feu invincible, grande, terrible, aux pieds rapides, terrifiante, aux trois têtes, l'une de lionne à l'œil qui scintille, l'autre de chèvre, et l'autre d'un serpent formidable, [lionne devant, serpent au milieu, et chèvre derrière, monstre soufflant l'ardeur terrible des flammes brûlantes] »

D'après Hésiode – Théogonie – vers 319 à 324



SOMA 9 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA na HUBRIS na PV 90

Armure : Cuir (3 PA)

Armes :

Morsure du lion (DG 10), Morsure du serpent (DG 6 + poison*)

Souffle de feu de la chèvre : (DG 10)**

Particularités : Vision de Nyx, Attaque furtive

* Poison (Force 14) : un échec à la résistance du poison entraîne une perte de 1 D d'action par tour jusqu'à la réussite du jet et d'un point de Soma. Si le Soma arrive à 0, la victime tombe au sol, incapable de synchroniser ses mouvements pour pouvoir se déplacer. Cette perte n'est que provisoire sauf pour le premier point de Soma qui est définitif.

** Elle souffle sur un cône de 30° à 3 mètres et ne peut le faire qu'un tour sur trois.

Compétences :

Arme naturelle 5, Athlétisme 3, Esquive 3, Grimper 1, Stratégie 3, Vigilance 2.



► La seconde façon sera bien plus efficace. Elle nécessite d'écouter les villageois, de comprendre leur comportement, et que ce sont des chasseurs lesquels oublient souvent de prier leur déesse protectrice. Pire encore, depuis la mort du vieux prêtre d'Artémis Agésandros, il y a un an, personne ne l'a remplacé, et personne n'a pris soin de lui dans ses derniers jours, ce qui fait qu'il est mort abandonné de tous. Mais la déesse a entendu la détresse de son prêtre, et a maudit les montagnards pour leur impiété et surtout leur comportement par rapport à un vieillard pourtant attentionné et aimable envers tous.

Pour lever totalement la malédiction, il faut que les montagnards fassent amende honorable et reconnaissent leur tort. La chose ne sera pas aisée, et vous devrez jouer sur leur caractère bourru et vindicatif, et sur le fait qu'ils ne croient absolument pas à la thèse de la malédiction. Si les héros arrivent à les convaincre de la nécessité d'ordonner une fête en l'honneur d'Artémis (un sacrifice de viande séchée serait le plus approprié), ce sera un premier pas, mais cela ne sera pas suffisant : il leur faudra choisir un successeur au vieux prêtre Agésandros et ce sera aux héros de le faire. Si aucun successeur n'est choisi, le monstre restera pour terroriser les montagnards. Toutefois, s'il est établi que les Héros ont tout tenté, ils pourront au choix attaquer la créature ou passer leur chemin : la créature les laissera passer.

3.2) Des péripéties...

Le restant du voyage peut être l'occasion de quelques péripéties :

► Tout d'abord nos héros peuvent rencontrer un groupe de cavaliers à la recherche de la créature. Les cavaliers arborent fièrement les armoiries du roi Amisodarès de Carie. Ils sont là pour ramener vivante la créature de leur maître.

Un coup de main de la part des personnages pourrait être apprécié, mais s'ils apprennent qu'ils sont responsables de la mort de la

chimère, les gardes royaux tenteront coûte que coûte de les capturer pour les amener devant le roi Amisodarès afin qu'ils subissent le châtement royal à leur place, car si le monstre est mort, ils auront échoué dans leur mission.

Cavaliers royaux cariens

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armures : Casque de Pylos (4 PA), Cuirasse de cuir (4 PA), Bouclier moyen de bois (6 PA)

Armes : Lance (DG 6), Arc turquois (DG 6), Épée de bronze (DG6)

Compétences :

Arme tranchante 3, Arme perforante 2, Arme de jet 3, Bouclier 2, Discrétion 1, Dressage 3, Équitation 3, Endurance 2, Esquive 1, Intimidation 3, Pistage 2, Politique 2, Théologie 2, Vigilance 2.



► Sur la route, ils rencontrent un vieillard portant des fagots de bois et celui-ci apprécierait beaucoup qu'on l'aide dans sa tâche, en échange il peut leur proposer l'hospitalité et leur donner quelques éléments d'informations sur la ville de Hiérea : une ville densément peuplée avec ses temples et ses curiosités locales, dont des sources d'eau chaude qui dit-on sortent tout droit des forges d'Héphaïstos.

► Plus loin, des brigands s'en prennent à un poète, nommé **Scopas**, et à son chat pour quelques pièces. L'aède, libéré de ses agresseurs, suivra ensuite le groupe et remerciera ses sauveurs en leur dévoilant tout son répertoire d'art lyrique... mais en continu. Cela peut poser quelques problèmes aux héros de l'entendre continuellement, et cela sera un problème à gérer pour que le poète n'en prenne pas ombrage... et le dieu Pan avec lui.

Scopas est très intéressé par les découvertes sortant de l'ordinaire (tel qu'il le déclame fièrement dans ses poèmes), et cela pourrait être une solution pour qu'il oublie de chanter quelque temps.

La rencontre en chemin d'une caravane de marchands hittites très entreprenants, lesquels profitent de la présence des héros pour leur vendre de nombreux objets d'artisanat et autres, même s'ils n'en ont pas réellement besoin. Extrêmement volubiles en parole, les commerçants leur proposent notamment une amulette sacrée qui, dit-on, a été bénie par le dieu des Enfers lui-même, un miroir poli en argent, une épée incrustée de bijoux. Ils se montrent intraitables sur le prix des objets. Comme pour les habitants de ses contrées, ils peuvent apporter des informations sur la ville de Hiérea, ses us et coutumes, et indiquer là où il serait possible de trouver le temple consacré aux dieux infernaux, soit dans les environs des sources chaudes.

l'intérieur du site. Il y a des tombes à proximité. On peut y lire difficilement des inscriptions relatives à un prêtre nommé Harcaris, qui aurait été le fondateur du lieu et qui honorait le dieu Adef (un autre indice pour identifier le dieu Hadès).

Remettre le temple en état pour qu'il puisse de nouveau servir au culte d'Hadès permettrait de s'assurer des dispositions favorables de la part d'Hadès lorsque nos héros exploreront les environs de Hiérea. Il ne s'agit pas ici de restaurer totalement le temple, ce qui prendrait certainement plusieurs jours, mais plutôt d'effectuer un nettoyage sommaire, de laisser une effigie ou une statue du dieu sur l'autel, d'effectuer une longue prière à son intention ainsi qu'une offrande, et peut-être même faire la promesse de revenir pour restaurer entièrement le sanctuaire, ce qui pourrait être les prémices d'une nouvelle aventure, centrée autour de la restauration d'un temple d'Hadès.

CHANT IV – LA VILLE SACRÉE D'HIÉREA

4.D Arrivée en ville

À l'emplacement d'Hiéropolis, qui ne sera fondée qu'au II^e siècle avant J.-C par Eumène II, roi de Pergame, il existe à l'époque mycénienne une ville non fortifiée, appelée Hiérea. Il s'agit d'une ville sacrée, avec des temples consacrés à Apollon, Artémis et Zeus. La ville compte environ 1500 habitants, et est gouvernée par un roi, Meneios, un descendant glorieux d'Apollon.

Le roi Meneios est un homme autoritaire, passionné et vantard, mais qui est d'une fidélité absolue envers les dieux. Il est curieux de ce qu'il se passe dans les autres régions/pays, n'ayant que peu de relations avec ses voisins, excepté les cités de Pergame et de Troie. Il est épaulé par le grand prêtre d'Apollon, Mereneias, qui s'efforce de tempérer les débordements du roi dans ses relations avec son peuple et les différents



► Plus loin, dans une vallée encaissée, les héros découvrent un petit temple inachevé avec une statue à peine sortie de terre. Le gros souci est que le visage de la statue est entièrement martelé, et à l'intérieur de la cella ils remarquent un petit autel sur lequel a été gravée une fresque représentant la naissance du dieu et quelques colonnes dont la moitié ont été brisées. Sur un jet de Théologie (FD 8), les héros peuvent en déduire qu'il s'agit d'un temple d'Hadès. Cela fait visiblement des années que le lieu est entièrement abandonné, car des arbres et des arbustes ont poussé à

cultes, y compris le culte non officiel des dieux infernaux.

Lorsque les héros arrivent en ville, ils peuvent avoir obtenu le soutien de plusieurs dieux : Poséidon, Artémis, Pan et même Hadès, ainsi que d'autres dieux et déesses selon les épreuves que vous aurez ajoutées lors du voyage vers la cité sacrée.

Ce soutien divin leur facilitera les échanges avec les marchands et les religieux de cette ville, qui se montreront alors cordiaux et souhaiteront du fond de leur cœur aider les héros dans leur quête de retrouver les disparus. À l'inverse, si les épreuves ont été des échecs, les habitants du cru se montreront peu amicaux (influence des divinités locales) face à des Grecs qui se comportent comme en terrain conquis et qui sont pour l'essentiel hostiles aux puissances d'Asie Mineure, que sont Troie d'une part, et les Hittites de l'autre. Cela peut être plus mitigé si dans le groupe se trouve des non grecs ou « des enfants du pays ».

Les personnages obtiendront donc les indications permettant de trouver la position exacte des sources thermales, surnommées dans la région « le château de coton ».

Les héros pourront ou non obtenir des guides afin d'explorer la région, et ces derniers éviteront soigneusement une partie des sources ayant mauvaise réputation. Cette réputation vient des nombreuses disparitions de voyageurs, ainsi que d'habitants, signalées dans le secteur.

Cette réponse peut également être obtenue si les héros posent la question sur l'existence de mystères dans la région.

De là, ils pourront établir un périmètre de recherche pour y dénicher le temple caché consacré aux dieux infernaux. Mais ce faisant, ils pourraient alerter des proches des officiants du sanctuaire, lesquels pourraient prendre des mesures de protection.

4.2) Une audience auprès du roi

Demander une audience auprès du roi Meneios peut être une solution pour résoudre le problème des disparitions inquiétantes.

Le roi, ainsi que des personnes influentes de la cité, est parfaitement au courant du problème et des mystères de la région. Ils accepteront même d'en parler, et d'indiquer où se trouve le temple parmi les chutes d'eau chaude si on le leur demande.

Dans cet échange, les héros voudront sûrement poser cette question : si le roi et d'autres officiels sont au courant, pourquoi n'ont-ils rien fait pour résoudre le problème ? Il leur sera répondu que jusqu'à présent, le quota des personnes disparues était négligeable [et puis il s'agit essentiellement de Grecs et d'étrangers, mais cela ne sera pas dit de but en blanc, juste habilement suggéré] et personne ne s'est plaint officiellement des disparitions auprès des autorités de la ville.

Obtenir un rendez-vous avec les prêtres du temple secret d'Hadès prendra deux à trois jours.

Deux hommes et une femme d'âge vénérable, Autolycos, Sophronius et Altesia viendront au palais pour discuter du problème.

En présence du roi, les héros pourront entreprendre une négociation de manière à ce que chacune des parties puisse trouver un accord satisfaisant pour tous en prenant les dieux à témoin.

Autolycos est un jeune homme, toujours habillé de couleur sombre et avec une petite amulette représentant Cerbère, le chien des Enfers. Il est de ceux qui s'accommodent que le culte reste caché, comme les divinités l'ont édicté, mais il acceptera tout changement, et prendra la venue des héros comme des messagers annonçant un signe de la part des divinités, si tant est que ces derniers révèlent leur histoire sans rien cacher.

Sophronius, la soixantaine, est un vieil homme habillé d'une tunique marron. Il est



celui qui a institué les règles particulières du culte. Conservateur, il est très attaché à ce que le culte reste tel qu'il est, comme cela a été décidé à la construction. Toute innovation est pour lui un péché, même s'il peut accepter quelques dérogations mineures pour satisfaire aux volontés des divinités.

Altesia est une jeune femme intégrant sur le tard le culte. Elle était à l'origine une initiée du culte d'Hadès à Pergame, avant d'être capturée par les Hittites et être revendue ici au culte secret d'Hiérea. Peu à peu, elle s'est adaptée à sa nouvelle vie en tant qu'initiée, puis prêtresse, puis grande prêtresse du culte. Sa robe est claire. Elle révère les dieux infernaux, en ayant toutefois une préférence pour la Dame des Enfers, Perséphone. Elle a institué une salle de culte spécifique [une innovation qui a été combattue avec force par Sophronius] à Déméter, mère de Perséphone et elle souhaiterait que le culte s'ouvre et devienne public, se détachant ainsi de ses anciennes habitudes de capture ou de commerce d'esclaves.

Les prisonniers sont actuellement au nombre de quinze. Il y a notamment Anicia, la jeune prêtresse de Poséidon, capturée à Pergame, laquelle fait partie des esclaves achetés aux marchands hittites par le temple. Parmi ces quinze, vous pouvez considérer qu'il y a des personnes qui révèrent particulièrement Artémis, Apollon, Pan et Hadès, selon les besoins de votre campagne. Ces esclaves servent à l'entretien du temple, y compris et surtout les grottes du dessous, malheureusement les vapeurs délétères qui en émanent raccourcissent considérablement leur espérance de vie d'où la nécessité constante de prélever un tribut humain.

Par exemple, obtenir le retour des personnes kidnappées en échange d'une reconnaissance officielle du culte des dieux infernaux et d'un travail volontaire des habitants au temple. Cela prendrait certes du temps, mais permettrait une réussite totale de la part des héros dans leur quête imposée par les dieux.

4.3) À la recherche du temple secret

L'autre possibilité est d'explorer la région, en remontant les sources d'eau chaude. Avec les informations acquises en ville, ils peuvent restreindre leur zone de recherche et finalement trouver plusieurs grottes interconnectées avec les sources. Et de



là, découvrir un temple caché aux yeux de tous.

Le temple, dans lequel officient environ une trentaine de prêtres et de prêtresses, se compose d'une salle de culte principale comportant un autel consacré au dieu Hadès et un autre à Perséphone, ainsi que deux statues représentant les divinités, d'une piscine intérieure, d'une salle de travail pour les divers travaux du temple (comme la composition d'odes en l'honneur des divinités, ou la réalisation de statuette les honorant), de cellules pour les officiants et de geôles pour les réfractaires au culte et/ou les esclaves.

Les salles les plus sacrées du temple se trouvent dans les souterrains, au plus proche contact des divinités. Ce sont des grottes labyrinthiques perpétuellement envahies d'une vapeur brumeuse et dense (Poison Virulence 10 – Suffocation provoquant la perte d'1d4 PV par tour), où l'on peut à peine voir le sol. C'est là que les cérémonies (une fois par semaine au minimum) en l'honneur des divinités sont effectuées. Les prêtres y sacrifient des bêtes et les fidèles pénètrent dans les grottes en retenant leur souffle, tirant – croient-ils – de grands pouvoirs de leur bain de vapeur toxique.

« L'endroit est plein d'une vapeur si brumeuse et dense qu'on peut à peine voir le sol. Tout animal qui y pénètre rencontre instantanément la mort (...) J'ai jeté des moineaux à l'intérieur et ils sont immédiatement tombés au sol, expirant leur dernier souffle. »

Strabon



Les Héros peuvent décider d'une infiltration pour tenter de libérer de force les personnes disparues. Selon la réussite des épreuves, cela peut ou non être couronné de succès. Mais à un moment ou à un autre, en dépit de la protection des divinités (même celle d'Hadès), les héros seront découverts (surtout s'ils procèdent à la libération totale des disparus – à moins qu'ils ne sauvent que la protégée de Poséidon). Cela pourrait se terminer par un combat (ce qui ne sera pas forcément mal vu par Hadès... qui accueillerait de nouveaux morts en son royaume, mais celui-ci les sanctionnerait tout de même de points de Némésis pour avoir agressé ses prêtres, à moins que les héros aient la présence d'esprit de négocier, ce qui sera très difficile à ce stade.

À l'inverse, s'ils décident de se présenter spontanément aux prêtres, qui bien que

suspicieux ne les attaqueront pas. S'ils demandent à voir de hauts responsables, ils seront conduits dans une salle de réunion pour négocier, et là la situation sera similaire à celle de la négociation au palais du roi, sauf que les héros pourront demander à visiter le temple, ce qui pourra leur être accordé sur une réelle motivation.

Prêtres

**SOMA 2 SOPHOS 4 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 2 HUBRIS 1 PV 20**

Armure : aucune

Armes : Matraque, Poignard sacrificiel (DG2)

Particularités : ont la possibilité d'utiliser les pouvoirs liés à Hadès.

Compétences :

Arme contondante 3, Arme tranchante 2, Diplomatie 2, Divination 3, Épos [toutes] 4, Esquive 2, Persuasion 3, Théologie 5, Vigilance 3.

CONCLUSION

Qu'il y ait eu combat ou non, les héros auront logiquement résolu la quête imposée par les Dieux. Ils seront bien vus par certains dieux et mal vus par d'autres, ce qui leur procurera des avantages ou des désavantages dans des scénarios ultérieurs.

Logiquement si réussite il y a, le temple d'Hadès sera désormais chose connue à Hiérae, et il sera mieux accepté par toute la population. Hadès trouvant de nouveaux adeptes volontaires verra alors les actions des personnages d'un bon œil en leur accordant 1 point d'Hubris ou calmera les ardeurs de Némésis [3 points de Némésis en moins].

Il ne restera plus aux Héros qu'à rejoindre leur navire, et éventuellement restaurer le temple découvert en chemin, ce qui pourrait déboucher vers de nouvelles aventures. Hadès apparaissant devant eux pour les récompenser [ou les punir] selon les actions accomplies.

FIN