

ANTTIKA

LA JARRE DE SÉRIPHOS

SCÉNARIO DE CÉDRIC TANA

RELECTURE ET MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



LA JARRE DE SÉRIFOS

Écrit par Cédric TANA
Relecture et mise en page : Bruno Guérin

Ce scénario a été écrit dans le cadre du concours de scénario ANTIKA, organisé pour le deuxième anniversaire du jeu. Ce scénario se place volontairement à l'époque de Persée, lorsque celui-ci est l'hôte de Dictys, le pêcheur, avec sa mère Danaé, soit 300 ans environ avant les épopées des Argonautes et de Troie.

L'HISTOIRE

Perséphone, l'épouse d'Hadès, n'est pas retournée aux Enfers comme elle doit le faire chaque hiver. Hadès est furieux et accuse Zeus d'avoir tout manigancé avec Déméter pour soustraire son épouse à leur accord. Bien sûr, le Roi des Dieux se défend d'un tel acte et Héra en personne soutient Hadès par jalousie, soupçonnant son mari de vouloir aider une de ses filles illégitimes.

En fait, Perséphone est emprisonnée dans une jarre de bronze fabriquée par les jumeaux géants Otos et Éphialtès à la demande de Déméter. Celle-ci pense ainsi pouvoir soustraire sa fille à son frère, l'odieux Hadès, et la garder avec elle en permanence. Elle a utilisé la jalousie et l'orgueil de Koranidès, d'un de ses prêtres sur l'île de Sérifos, en lui promettant de maintenir tout au long de l'année un climat favorable et clément aux moissons et à la culture de la vigne. Ce faisant, cela a assuré la richesse de l'île et fait de lui l'homme le plus puissant, dépassant le roi lui-même. Le prêtre utilisa donc la jarre pour emprisonner Perséphone et la conserve au sein du temple de Déméter.

Le roi Polydectès ne se doute pas des agissements du prêtre de Déméter. Toutefois Apollon, protecteur de l'île, se doute de quelque chose. Il n'a jamais octroyé une telle bénédiction et sent que quelque chose se trame dans son dos. Il a donc choisi des héros dignes de le servir et a demandé à Poséidon de jeter leur navire sur les côtes de Sérifos, avant d'avertir Héra lorsqu'il comprit que son affaire avait un lien avec Déméter et

Perséphone.

De son côté, Perséphone n'est pas au courant des plans de sa mère et tente de s'évader de cette prison d'airain. Les nouveaux arrivants seront alors pour elle plus faciles à convaincre que ses habitants, lesquels sont trop heureux de leur sort.

Parallèlement à cette intrigue principale, le roi Polydectès est tombé amoureux de Danaé, la mère de Persée, laquelle est hébergée chez un pêcheur local nommé Dictys et qui est aussi le frère du roi. Malheureusement, malgré le soutien d'Héra, Danaé se refuse au roi et Polydectès demande alors à Persée lors de l'*eranos* (fête organisée pour les jeunes hommes atteignant l'âge adulte) d'aller tuer Méduse et de lui ramener sa tête sinon il prendra Danaé pour femme.

<CHANT I – LE NAUFRAGE

Les personnages sont à bord d'un navire marchand crétois faisant voile vers Athènes. Certes, l'hiver n'est pas propice à la navigation, car le climat n'est pas favorable, mais leur voyage a été retardé par des circonstances qui les dépassent : plusieurs avaries qui ont retardé le navire du fait des nombreuses escales nécessaires pour réparer, un brouillard qui a duré plusieurs jours et qui les a perdu sur les côtes Ioniennes...

Alors qu'ils naviguent parmi les îles égéennes, une violente tempête se lève. Le jour si radieux au matin a fait place à un mur de nuages noirs et menaçants se dirigeant droit sur eux. Impossible pour le capitaine d'éviter

le grain et le navire devient le jouet d'un enfant sur une mer en furie.



Quelques jets de Souplesse (FD 8) vont être nécessaire pour rester debout, ainsi que quelques jets d'Esquive (FD 9) pour éviter les objets lourds qui se sont défaits de leurs amarres et pouvant occasionner des contusions, ou encore des jets d'Endurance (FD 9) pour ne pas boire la tasse à chaque déferlante.

Décrivez le chaos qui envahit le bateau, les marins emportés par une vague, le mât qui se brise, emportant avec lui les pauvres hères qui essayaient de ramener la voile. Puis une fois que vos joueurs épuisés sentiront que quoiqu'ils fassent, ils ne sont que le jouet des vagues et que déjà ils se voient rejoindre les rives du Styx, faites-les sombrer dans l'inconscience lorsqu'une dernière vague propulse ce qui reste du navire sur les récifs de l'île de Sérifos.

CHANT II - SUR L'ÎLE DE SÉRIFOS

Nos héros se réveillent dans ce qui semble être une maison de pêcheur. Des filets de pêche pendent du plafond, et une faible lueur de lampe à huile éclaire la pièce. Ils sont allongés sur des litières faites de paille et de couvertures de laine.

Leurs sauveurs se nomment Antinéa et Posios, un vieux couple de pêcheurs qui leur

apprennent qu'ils les ont retrouvés il y a trois jours sur la plage non loin de là. Ils sont sur l'île de Sérifos. Dans le village côtier, ils auront l'opportunité de rencontrer leur voisin, Dictys, et Danaé, une femme qu'il a repêchée en mer, il y a quelques années.

La cité principale de Sérifos, dirigée par le roi Polydectès, se situe à une journée de marche environ vers le nord, au sommet d'un mont qui domine une crique abritant le port marchand de Livadi. Les joueurs ne devraient pas manquer de vouloir s'y rendre afin de trouver un moyen de rejoindre Athènes, lieu de leur destination première.

Leurs blessures ont été correctement soignées et une bonne partie de leur équipement a pu être récupéré parmi les décombres du navire échoué. Une fois entièrement remis, ils se rendent compte d'une chose étrange. Alors qu'à leur départ, la Crète commençait à s'engourdir du froid de l'hiver, l'île de Sérifos semble jouir d'un temps d'été. Les champs de blé mûrs recouvrent la campagne environnante et les vignes sont gorgées de grappes prêtes à être foulées. Pourtant, il ne s'est écoulé que deux à trois semaines tout au plus...



Le couple leur explique que l'île a été bénie par Déméter, grâce à son prêtre Koranidès, et que depuis elle ne connaît ni la famine ni la pauvreté.

La nuit précédant leur départ, ils font tous un rêve étrange : une voix de femme appelant au secours résonne, comme étouffée, alors qu'ils marchent dans un champ de blé doré. Au sommet d'une colline, un temple rayonne, reflétant les rayons du soleil sur la campagne environnante. Ils entrent et voient une grande jarre de bronze scellée avec de la cire rouge sang. La voix semble venir de l'intérieur, mais dans le même temps ils se sentent observés par quelque chose ou quelqu'un, sans savoir s'il est bienveillant ou malveillant. Ce rêve est l'appel au secours de Perséphone, seul moyen qu'elle a d'agir depuis sa prison de bronze.

CHANT III – SÉRIFOS ET LE TEMPLE DE DÉMÉTÉR

S'ils se rendent à la capitale, ils n'arriveront aux portes de la ville qu'en début de soirée, peu avant la tombée de la nuit. Arrivés au palais, ils seront reçus par les gardes qui leur diront de revenir le lendemain à midi, heure à laquelle le roi Polydectès reçoit les doléances de ses sujets et des étrangers. Ils pourront alors en profiter pour visiter la ville, son port en contrebas et les temples.

► Sur le port, ils seront frappés par l'absence de navires en dehors de ceux appartenant à l'île lesquels sont en cale sèche pour être réparés. Il n'y a rien de surprenant à cela, car après tout la saison hivernale est peu propice aux voyages en mer comme ils en ont fait l'amère expérience. S'ils s'en inquiètent auprès des habitants et des marins, ils seront rassurés par la même réflexion, ils n'auront par conséquent aucune occasion de trouver un navire pour quitter l'île avant le printemps.

► En ville, il règne la même effervescence que lors d'un mois d'été : les étals des

marchands sont remplis de produits divers et de fruits estivaux, les boulangeries débordent de pains chauds, les fruits emplissent les paniers... les gens sont heureux et surtout les mendiants brillent par leur absence ! Trouver une maison qui leur offrira l'hospitalité pour la nuit ne posera aucun problème et ils seront nourris et logés avec soins. Au cours de la nuit, ils feront encore le même rêve que la veille.

Les ragots en ville font surtout état de la demande inconsidérée du roi de demander à un jeune homme de lui ramener la tête de la gorgone, Médusa. Certains parient même quelques obelos sur le fait que le jeune Persée n'a aucune chance de revenir et que sa mère deviendra reine au printemps.

► Les différents temples se situent au sommet de l'acropole qui domine la cité. Il y a un temple de Zeus, un temple adorant le dieu des mers Poséidon, un grand temple dédié à Apollon, le protecteur de la ville, mais surtout à sa droite un temple dédié à Déméter. Certes, ce dernier n'est pas aussi grand que les autres, mais il est richement décoré et plus orné que ses voisins, leur faisant même une ombre assez étonnante. Le temple en question ressemble d'ailleurs étrangement à celui aperçu dans leur rêve.



S'ils y pénètrent, ils seront frappés par l'opulence de la décoration et la grandeur de la statue représentant Déméter. Ils n'en ont jamais vu d'aussi grande et belle. Ce qu'ils remarquent également avant tout c'est cette jarre de bronze qui trône sur un autel au pied

de la statue, entourée d'offrandes de fleurs, de gerbes de blé et de grappes de raisin noir. C'est la même jarre qu'ils ont vue dans leur rêve ! Et s'ils posent la question à ce propos, les prêtres leur répondent que c'est un don de la déesse fait à leur grand prêtre, Koranidès, et qui permet à la ville de faire reculer la famine.

► Le lendemain midi, les personnages se rendront sûrement au palais afin d'y être reçus par le roi. Une petite troupe de gens attend déjà dans la cour devant un trône installé sous un olivier. Lorsque le roi fait son entrée, les gens s'inclinent. Il les écoute ensuite un à un, rendant des avis et jugeant les litiges qui lui sont soumis.

Ce peut être le bon moment de mêler nos deux affaires, et que Dictys vienne demander au nom de Danaé et de Persée, que le roi annule sa demande, arguant l'impétuosité de la jeunesse, mais en vain.

Puis arrive le tour de nos héros, lesquels doivent plaider leur cause. S'ils sont de sang noble, la chose n'est pas difficile, mais dans le cas contraire et s'ils ne se montrent pas particulièrement convaincants, il leur faudra l'aide divine d'Apollon ou d'Héra pour s'attirer les faveurs du Roi.

Polydectès leur accordera probablement l'hospitalité s'ils sont nobles, et dans tous les cas la possibilité de séjourner sur l'île autant de temps qu'ils le souhaitent, en attendant l'arrivée d'un navire qui pourra les ramener à leur destination.

L'après-midi, des cérémonies officielles peuvent être organisées en leur honneur (uniquement si leur renommée le mérite ou s'ils sont nobles) aux temples d'Apollon et de Déméter. Décrivez-leur les temples, s'ils ne s'y sont pas encore rendus, et les sacrifices faits pour honorer la bonté des Dieux. Puis le soir, ils peuvent être conviés au banquet royal ou organisé au village où vivent Dictys, Danaé, Antinéa et Posios.

Au cours de la soirée, deux personnages seront

approchés par les Dieux :

► Le premier, un homme de préférence et descendant de Zeus en priorité sera approché et séduit par Déméter, laquelle aura pris l'apparence de la très belle fille du roi, Atrisia, ou d'une jeune fille locale. Une fois seule, Déméter se dévoile et essaye de convaincre le personnage de l'aider à protéger sa fille (et ainsi sa demi-sœur s'il est le descendant de Zeus) des griffes d'Hadès. Faites vibrer la corde sensible du joueur. Déméter a le fanatisme d'une mère prête à tout pour garder sa fille chérie auprès d'elle.



► Le second personnage (de préférence une femme) sera approché au choix par Apollon (surtout si c'est un personnage féminin) ou Héra. Ils apparaîtront en personne sous la forme d'une hallucination due aux vapeurs de l'alcool qui coule à flots, ou à la fatigue au moment de se coucher. Ils lui dévoileront les dessous de l'histoire et insisteront sur les conséquences diplomatiques au sein de l'Olympe que cela implique (voir « l'histoire » plus haut).

Durant la nuit, le même rêve reviendra les hanter. Peu importe les moyens employés, les deux parties divines qui s'affrontent doivent essayer de s'attirer les faveurs du groupe de héros. À partir de là, ils doivent être confrontés à deux visions de la situation qui sont totalement contradictoires : conserver Perséphone dans sa jarre ou la libérer ?

CHANT IV – LA DÉCISION DES HÉROS

Deux cas de figure se présentent : soit ils décident de se ranger du côté de Déméter, soit ils se mettent du côté d'Apollon et d'Héra.

1- ILS AIDENT DÉMÉTÉR :

Héra devient furieuse et décide de faire intervenir Athéna et ses agents ophidiens afin de libérer Perséphone. Les héros devront alors affronter une dizaine d'ophidiens qui prendront d'assaut le temple de Déméter. Athéna interviendra elle-même si les joueurs se montrent particulièrement tenaces et éliminent leurs adversaires. Si les personnages veulent quand même affronter la déesse, reportez-vous aux caractéristiques de son avatar (supplément « Mythologika » p.13). Elle ne les tuera pas, mais n'hésitera pas à les mettre hors de combat.

Ophidiens

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

Armure : ceinture de force en cuir (PA 1)

Armes : Épée hoplite (DG 8), Arc court (DG 4)

Compétences : Armes tranchantes 3, Stratégie 2, Esquive 2, Pugilat 1, Arcs 3.

Au moment où Athéna sera sur le point de libérer Perséphone, Déméter apparaîtra et la suppliera de rien en faire. Zeus et Héra apparaîtront à leur tour, l'accusant d'avoir enfreint un accord passé avec Hadès et d'avoir mis en péril l'équilibre du monde par pur égoïsme maternel. Hadès ouvrira une faille

dans le sol du temple et se joindra à l'assemblée pour défendre ses intérêts. Si Koranidès est toujours en vie, Hadès le saisira et l'emportera avec lui. Perséphone ainsi libérée embrassera sa mère amoureusement et regagnera les Enfers, bon gré mal gré.

Zeus et Héra se tournent vers les joueurs et, sans dire un mot, se transforment en aigle pour Zeus et en paon pour Héra avant de s'envoler. L'île de Sérifos sera châtiée pour son arrogance par une tempête comme Poséidon sait si bien les faire, laquelle saccagera les cultures.

Déméter sera sanctionnée à son tour et ne pourra désormais passer que six mois par an avec sa fille. Les joueurs en seront quittes pour gagner 1 point de Némésis.

Apollon, qui avait mis les joueurs à l'épreuve, leur permettra d'échapper à un châtiment plus sévère.

2- ILS LIBÈRENT PERSÉPHONE :

Déméter avertit Koranidès qui dénoncera les joueurs auprès du roi, comme étant des espions, et les fera pourchasser par la garde. Il renforcera la surveillance du temple par une dizaine de soldats qui lui sont fidèles. Si les joueurs sont sur le point d'échouer, Apollon peut leur venir en aide sans toutefois intervenir directement (au choix du MJ).

Koranidès, grand prêtre de Déméter

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

Armure : aucune

Armes : Poignard (DG 2)

Particularités : Koranidès utilise les pouvoirs accordés par Déméter et les pouvoirs généraux (voir supplément « les Argonautes » p. 4 à 6). Étant le pion de la déesse, il n'est pas soumis ici aux règles sur le nombre de demandes accordées.

Compétences : Armes tranchantes 2, Commandement 2, Divination 2, Épos des créatures mythologiques 3, Esquive 2, Médecine 3, Politique 3, Vigilance 1, Réseau 5,



Théologie 4.

Gardes de la ville

**SOMA 2 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20**

Armure : Plastron de cuir (PA 4), Bouclier de bronze moyen (PA7)

Armes : Épée hoplite (DG 8), Lance (DG 6), Poignard (DG 2)

Compétences : Armes tranchantes 3, Stratégie 2, Esquive 2, Pugilat 1, Arcs 2, Vigilance 1.

Au moment de libérer Perséphone, Déméter apparaîtra et suppliera une dernière fois les joueurs de rien en faire. Zeus et Héra apparaîtront à leur tour, l'accusant d'avoir enfreint un accord passé avec Hadès et d'avoir mis en péril l'équilibre du monde par pur égoïsme maternel. Hadès ouvrira une faille dans le sol du temple et se joindra à l'assemblée pour défendre ses intérêts. Si Koranidès est toujours en vie, Hadès le saisira et l'emportera avec lui. Perséphone ainsi libérée embrassera sa mère amoureusement et regagnera les Enfers en remerciant les personnages de l'avoir libéré.

Zeus et Héra se tournent vers les joueurs et, sans dire un mot, se métamorphosent en aigle pour Zeus et en paon pour Héra avant de s'envoler.

Déméter sera sanctionnée à son tour et ne pourra désormais passer que six mois par an avec sa fille. Apollon se chargera de ramener ensuite l'ordre à Sérifos, tandis que Zeus aidera les personnages à se libérer de la façon qui suit.

◀CHANT V – UNE FIN MÉDUSANTE▶

Le roi doit trouver un bouc émissaire pour expliquer au peuple le retour de l'hiver et la famine qui s'annonce. Le bouc émissaire est tout trouvé selon le choix des personnages.

► Dans le cas 1, Polydectès accuse le prêtre de Déméter d'avoir capturé Perséphone pour s'enrichir personnellement et ayant contrarié les dieux, ces derniers se sont vengés de lui. Le roi confisque alors les biens du prêtre pour réparer ses erreurs auprès du peuple de Sérifos (en réalité cela ne rejoindra que le trésor royal).

► Dans le cas 2, les personnages seront des boucs émissaires tout désignés pour avoir profané un temple sacré lequel apportait les bienfaits de la nature à toute l'île. Le roi les fera arrêter d'une façon ou d'une autre sachant qu'ils ne peuvent pas quitter l'île d'ici au printemps. Il fera fouetter et condamner toutes personnes qui les hébergeront, les obligeant à se montrer.



Enfin le jour où ils sont amenés devant lui arrive un jeune homme (Persée) monté sur Pégase. Son arrivée est suffisamment spectaculaire pour que la justice du roi envers les personnages soit retardée. Devant l'arrogance de Polydectès face à sa réussite, Persée sort la tête de Méduse de son sac et pétrifie le roi de stupeur ainsi que nombre de ses laquais dans le palais. Les personnages sont donc libres, sauvés par le fils de Zeus selon sa volonté. Ils pourront ainsi assister dans les jours qui suivent au mariage de Dictys avec Danaé et à la prise de pouvoir de l'île par Persée, jusqu'à ce qu'il l'offre à Dictys.

Polydectès, Roi de Sérifos

Après avoir été jetés à la mer et enfermés dans un coffre par Acrisios, Persée et sa mère sont finalement recueillis par Dictys, le frère du roi de Sérifos. Le roi tombera amoureux de Danaé sans qu'il y réciprocity, aussi le jour des eranos de Persée, Polydectès envoie le fils de Zeus tuer Méduse et lui ramener sa tête, dans le cas contraire il épousera sa mère. Avec l'aide d'Athéna, le héros vainquit la gorgone et ramena sa tête pour preuve, puis il pétrifia le roi ingrat et donna son royaume à son frère Dictys.

SOMA 2 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 HUBRIS 1 PV 20

Armure : aucune

Armes : Poignard (DG 2)

Compétences : Armes tranchantes 2,
Commandement 2, Esquive 2, Diplomatie 4,
Persuasion 3, Politique 3, Vigilance 1,
Réseau 5.

FIN

