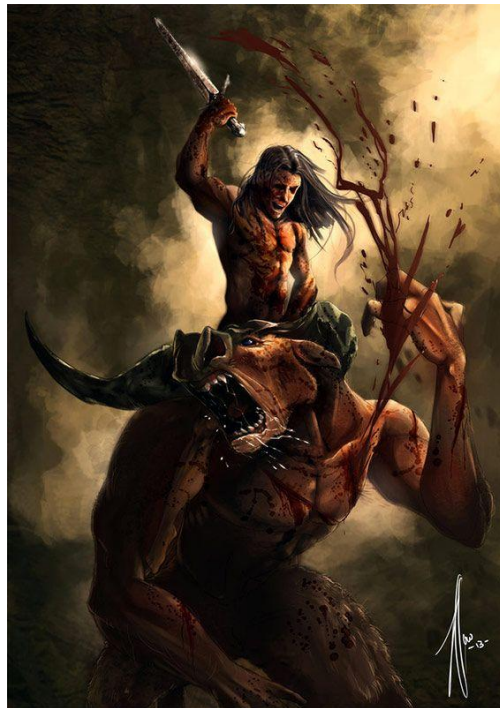


# ANTTIKA

## LE MARIAGE DE MINOS

SCÉNARIO SUR UNE IDÉE DE CÉDRIC ROBIN

RELECTURE ET MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



# LE MARIAGE DE MINOS

Scénario sur une idée de Cédric Robin  
Relecture, mise en page et amélioration : Bruno Guérin

Ce scénario est volontairement construit comme un synopsis afin de laisser libre cours à votre imagination en improvisant selon les actions de vos joueurs.

## INTRODUCTION

Une nuit d'été, alors que les héros dorment comme des bébés, ils font un rêve étrange à moins que le personnage ne soit un prêtre ou qu'il doué de Divination, dans ce cas une vision s'impose à lui lors de son rituel matinal.

La vision est saisissante, et vous glace le sang. Vous vous réveillez en sursaut et après avoir repris vos esprits, vous vous remémorez la scène : une fête royale à Cnossos balayée par un nuage noir.

Or tout le monde grec sait que le roi Minos va se marier prochainement.

Abandonnant leurs occupations séance tenante, les personnages n'ont plus qu'à s'inviter à la fête avant que le sombre présage ne s'y rende.

## CHANT I – LE VOYAGE

Les personnages se rendent au port le plus proche et recherche un navire. Il ne leur faut pas longtemps pour trouver un capitaine prêt à les transporter.

Le voyage contre toute attente, malgré le beau ciel bleu n'est pas de tout repos. Le capitaine demande à consulter les augures avant le départ et demande aux prêtres d'effectuer un rituel pour protéger le navire.

Malgré cela, rien ne se passe pas comme prévu, et une tempête se lève avant d'arriver à Cnossos rendant difficile l'approche de l'île aux abords des récifs.

## CHANT II – ARRIVÉE À CNOSSOS

Arrivée au port crétois, une servante du palais, nommée Pénéliste, accueille les nouveaux venus et leur propose de visiter les hauts lieux du palais de Cnossos, avant de les conduire à leurs appartements pour y prendre un bain.

Les personnages doivent s'immiscer dans l'une des délégations, jouer la comédie ou sur leur notoriété pour se faire inviter au palais.

En questionnant Pénéliste, ou les esclaves alloués à leurs bains et à leurs chambres, les personnages peuvent obtenir de nombreuses rumeurs et informations.

Au palais, il y a beaucoup de monde en provenance de tout le monde grec et même au-delà. En revanche, l'ambiance est relativement feutrée et peu conviviale.

Les invités, regroupés par deux ou trois, minaudent sans oser se mélanger aux autres délégations comme si chacun avait peur de commettre un impair.

Durant la nuit, chacun fait à nouveau le même rêve, mais avec une violence extrême pour les prêtres et autres augures, les rendants incapables de bouger pendant quelques instants (Résistance FD 9).

## CHANT III – LE COURONNEMENT

Le lendemain, la cérémonie du mariage sous les auspices d'Héra va bientôt commencer.

Le roi Minos, encore jeune, se présente avec Pasiphaé, sa future femme.

Celle-ci reste en retrait, mais sa beauté, même si elle ne relève pas d'une déesse, remplit largement les canons de la beauté grecque et

de son visage solaire transparait son ascendance divine.

Vient alors la présentation des délégations et des 200 invités, parmi lesquels Égée le roi d'Athènes, Eurysthée le roi de Mycènes, Créon le roi de Thèbes... Tour à tour, chacun est présenté au roi et les cadeaux sont ainsi offerts au couple royal.

À l'issue du couronnement, le roi souhaite sacrifier le plus beau de ses taureaux en l'honneur de Poséidon dans des jeux taumachiques. Les plus beaux taureaux de l'île ont ainsi été apprêtés pour le sacrifice, mais Minos n'arrive pas à se décider : « *Aucune de ces bêtes n'est digne de Poséidon !* » dit-il. Aussitôt, un taureau blanc magnifique sort des eaux. Les prêtres et les augures sont affirmatifs : Poséidon fait un présent au roi Minos, afin qu'il puisse honorer Poséidon d'un sacrifice digne de lui.

Aussitôt, les jeux taumachiques sont organisés dans la cour du palais, mais l'animal en lice n'est pas celui apparu sur la plage. Devant la majesté et la magnificence de la bête, Minos n'a pas pu résister à l'envie de posséder une telle bête.

Les jeux ont tout de même lieu, et les champions de différentes délégations s'opposent à l'animal.

#### **Taureau**

SOMA 4      SOPHOS 1      SYMBIOSE 2  
ARISTÉIA na HUBRIS na      PV 40

Armure : Cuir (1 PA)

Armes : Cornes (DG 8), Ruade (DG 6), Charge (DG 6 + spécial\*)

\* Charge : si l'attaque est réussie, l'adversaire perd 2D d'actions à son prochain lancer, de plus si la charge est réussie avec un différentiel de 5, alors il y a piétinement de la cible (rajouter +6 aux dégâts).

Particularités : Instinct animal.

Compétences :

Armes naturelles 3, Esquive 2, Endurance 2, Résistance 1, Stratégie 1.

La foule est totalement absorbée par cette corrida, mais lorsque l'animal est mis à mort, la terre se met à trembler, symbolisant la colère de Poséidon lequel s'estime lésé.

Si un personnage s'intéresse aux personnes présentes (Vigilance FD10), il aperçoit alors parmi les têtes couronnées un prêtre d'Arès fort intéressé par tout ça.

#### **Arthénos, prêtre d'Arès**

SOMA 4      SOPHOS 5      SYMBIOSE 4  
ARISTÉIA 3 HUBRIS 2      PV 40

Armure : aucune.

Armes : aucune.

Particularités : Capacité à lancer les sorts des prêtres d'Arès.

Compétences :

Armes tranchantes 3, Commandement 4, Diplomatie 4, Discrétion 3, Esquive 2, Parler grec 4, Persuasion 5, Politique 4, Résistance 2, Stratégie 2, Théologie 4.

Si le personnage le surveille discrètement, il constate que celui-ci rejoint la suite d'Eurysthée et lui transmet un parchemin.

Eurysthée le lit assez fort pour qu'une oreille curieuse puisse entendre. Ses hommes ont retrouvé le trésor d'Aloades, ces géants qui jadis avaient maintes fois tenté de conspirer contre les dieux.

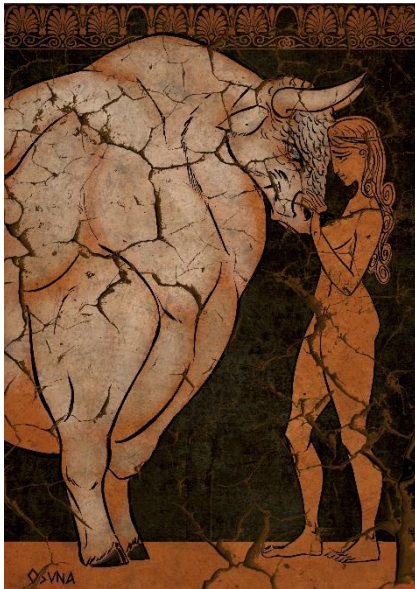
Dans la soirée, la fête bat son plein ; le vin coule à flots ; et les hommes commencent à séduire la gent féminine pour les attirer dans leur couche.

Si les personnages ont surpris la conversation d'Eurysthée et du prêtre d'Arès, ils peuvent tenter d'élucider l'intrigue qui les lie en interrogeant le reste de la délégation de Mycènes, mais personne ne semble être au courant.

S'ils repèrent le manège étrange de la reine Pasiphaé et qu'ils la suivent. Les personnages se rendent compte que la reine passe la nuit dans l'étable à contempler le taureau de Poséidon, puis elle se rend chez Dédale, l'ingénieur de Minos.

(Chaque nuit et parfois même dans la journée,

on trouve donc la reine en admiration béate devant la bête, et au bout d'une semaine, Dédale aura terminé de lui construire un déguisement de vache qui permettra à la reine de s'accoupler avec la bête et de donner naissance par la suite à Astérion, le Minotaure, mais ceci est une autre histoire !)



## CHANT IV – UN CRI DANS LA NUIT

**A** lors que le palais dort encore, sous l'effet des vapeurs d'alcool, un cri strident retentit. Une servante vient de découvrir le corps inerte et sans vie du roi d'Héraklion (Démosthène).

La renommée des personnages les ayant précédés, ils sont convoqués par le roi Minos en personne pour enquêter sur cette mort qui met à mal l'hospitalité du fils de Zeus.

Minos leur confirme qu'il fait confiance au personnel du palais et s'il y a un personnage descendant de Zeus, celui-ci aura toute sa confiance pour cette enquête.

La fouille de la chambre du défunt permet de voir la scène de crime. La victime est affalée sans vie sur le sol, son corps n'a pas la moindre blessure intacte et il n'y a aucune trace de lutte dans la pièce.

Sur un jet de Médecine (FD10) ou d'Alchimie (FD9), il est possible de constater qu'il s'agit

d'un empoisonnement. Sur un jet de Fouille (FD12), ils trouvent dans une fiole le poison mélangé aux huiles parfumées utilisées dans le bain.

L'affaire se complique quand Danaté, la femme de la victime, pose un ultimatum à Minos :

*« Si la tête du coupable ne lui est pas présentée avant le prochain coucher du soleil, elle déclarera la guerre à ce dernier. »*

Interroger les servantes ou la suite du roi ne donne rien. Chacun est paniqué de la suite des événements. Les servantes ont peur d'être accusées à tort pour éviter une guerre et la suite est terrorisée à l'idée de combattre l'armée de Minos.

Le roi Minos convoque une nouvelle fois les personnages afin qu'ils tentent d'amadouer la reine Danaté en lui expliquant le déroulement de l'enquête si nécessaire afin qu'elle constate que le roi fait ce qu'il faut.

## CHANT V – L'ENQUÊTE

**S**i les personnages décident de fouiller les appartements de chaque délégation :

- ils trouvent une fiole de poison identique dans la chambre d'un conseiller du roi Égée d'Athènes. En réalité, la fiole a été déposée là discrètement par Arthénos, le prêtre d'Arès, afin de provoquer une guerre entre Athènes et la Crète.
- Dans les appartements d'Eurysthée, ils trouvent le parchemin à moitié brûlé annonçant la découverte de la jarre des Aloades, ici en Crète, dans une grotte.

### L'INTRIGUE

Héra veut se venger de Zeus et comme à son habitude, elle va le faire en jetant son courroux sur la progéniture de son époux infidèle.

Minos devant se marier sous les auspices d'Héra, elle ne peut pas agir directement aussi a-t-elle fait appel à son frère Poséidon pour le

pousser à faire un cadeau à Minos et finalement en rendant Pasiphaé amoureuse de l'animal.

Dans le même temps, Arès veut lui aussi obtenir sa vengeance pour avoir été emprisonné dans la jarre des Aloades à l'instigation d'Aphrodite et il en veut à son père de n'avoir rien fait et d'avoir attendu pour le faire libérer par Hermès.

Aussi, tandis qu'Héra met le ver dans le fruit du mariage, Arès complot pour provoquer une guerre entre Athènes et Cnossos, ce qui mettra Eurysthée le protégé d'Héra en position de force pour conquérir l'Attique.

Eurysthée avec l'aide d'Arthénos recherche la jarre des Aloades et Arthénos espère réussir un rituel permettant de modifier la cible divine de la jarre et de pouvoir ainsi emprisonner Zeus qui se montrera certainement à l'issue du mariage sous une forme ou une autre pour féliciter son fils, ouvrant alors la voie de l'Olympe à Arès avec l'appui de sa mère Héra.

- Surveiller l'atelier de Dédale permet de voir qu'il construit une sculpture de bois ressemblant à une vache et qu'il rencontre régulièrement la reine Pasiphaé.
- Surveiller Arthénos permet de constater qu'à la nuit tombée, il se rend dans les collines pour retrouver les hommes d'Eurysthée et pratiquer un rituel autour d'une jarre de bronze gigantesque.

## CHANT VI – CONCLUSION


Si les personnages n'agissent pas et ne font rien, voici ce qu'il se passe :

- Même s'ils empêchent Dédale de construire son déguisement de vache, ils ne changeront pas le cours de l'histoire de la naissance du Minotaure. Le seul moyen d'empêcher cela et de convaincre Minos de sacrifier le taureau de Poséidon avant que Pasiphaé ne commette l'irréparable.

Il est également possible de retenir de force la mariée, mais c'est compliqué lors de son mariage !!!

- Si les personnages ne trouvent pas le coupable de l'empoisonnement du roi d'Héraklion, Minos se retrouve en conflit avec une cité de sa propre île.
- Si les personnages pensent (à tort) que le coupable du meurtre est un membre de la délégation athénienne, Minos demandera des explications et les choses s'envenimeront entre les deux souverains conduisant à des tensions qui les mèneront dans une guerre que Minos gagnera (ce qui conduira au tribut des Athéniens pour nourrir le Minotaure).
- Si les personnages n'empêchent pas Arthénos d'accomplir son rituel, alors le dernier jour des festivités, annonçant officiellement le mariage de Minos et de Pasiphaé, Eurysthée offre la jarre de bronze en cadeau qu'Arthénos entrouvre. Puis alors que les délégations réitèrent leurs vœux de bonheur, un vieillard s'approche. Il s'agit de Zeus, mais soudain, si les personnages n'ont pas empêché le rituel ou refermé la jarre, Zeus se retrouve comme aspiré dans celle-ci, ouvrant alors la voie à Arès.





Héra apparait alors dans sa toute-puissance divine pour prendre la jarre, mais si les personnages tentent de s'en emparer ou de l'ouvrir c'est à Arès qu'ils auront à faire.

Le combat est alors inégal, il leur faudra absolument trouver un moyen

pour ouvrir la jarre et libérer Zeus pour s'en sortir ou alors ne rien faire et laisser s'accomplir la vengeance des dieux et vivre sous le règne d'Arès !

**FIN**

