

ANTTIKA

LES JEUX DE L'OMBRE

SCÉNARIO DE CÉDRIC ROBIN

RELECTURE ET MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



LES JEUX DE L'OMBRE

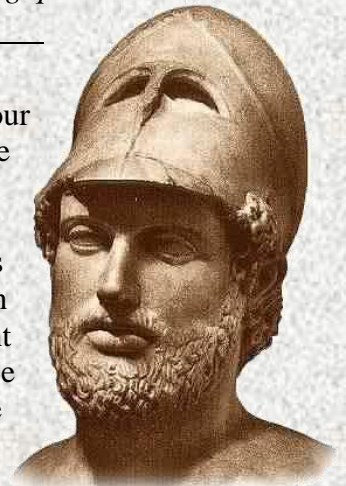
Scénario de Cédric Robin
Relecture et mise en page : Bruno Guérin

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

Il se déroule à une époque historique plus récente vers 500 av J.-C (proche du film « 300 ») que l'âge de bronze, mais peut facilement être repositionné à une époque plus mythologique.

Explication historique

En 445 av. J.-C., à Athènes, Périclès, le père de la démocratie, prend pour compagne Aspasia, une étrangère originaire de Milet. Cette relation avec une métèque suscite de nombreuses réactions, même de la part de Xanthippe, l'un de ses fils, lequel a des ambitions politiques et n'hésite pas à critiquer publiquement son père afin que ce mariage n'entache pas sa carrière. Aspasia devient, pour les ennemis du grand stratège, une occasion de le dénigrer et même de l'attaquer en justice. En 444 av. J.-C., les factions conservatrices et démocratiques s'affrontent dans une lutte acharnée, et Thucydide, l'ambitieux chef des conservateurs, accuse Périclès de gaspillages, critiquant la façon dont il dépense l'argent public pour le plan de construction en cours d'Athènes.



PRÉLUDE

Ce périple se déroule à Athènes en 444 av. J.-C. C'est dans une certaine tension politique que les PJ sont détachés par Périclès lui-même, pour enquêter sur de sombres propos rapportés par les factions conservatrices dénonçant Périclès, du fait de ses épousailles, comme traître à sa patrie en dépensant des sommes folles alors que l'ennemi perse se renforce.

Thucydide est le chef politique adverse et par ses manœuvres, il a obtenu des informations de la part de Damon, l'un des conseillers de Périclès, sur lequel il a un moyen de pression. En effet, Damon a épousé une esclave d'origine perse et Thucydide n'hésite pas à fabriquer des preuves à charges pour discréditer Périclès et le couper de l'appui des riches dignitaires étrangers afin de pouvoir le renverser.

Les tensions sont tellement palpables au cœur du pouvoir, que Périclès décide de convoquer les personnages et les mandate pour enquêter

sur cette histoire. Durant les premiers jours, l'enquête piétine et ne donne rien de très concluant. Mais lors de l'enquête préliminaire, les PJ se rendent compte que les rumeurs sont le fait de Damon, l'un des proches conseillers de Périclès sans compter les déclarations de Xanthippe.

Dans le même temps, Aspasia reçoit un messenger envoyé par Phidias, un vieil ami. Celui-ci est actuellement à Olympie pour sculpter la statue de Zeus, et il l'informe qu'il a eu vent d'un futur coup d'État orchestré depuis la cité des Jeux par un certain Axiochos de Milet. Mais il n'a aucune preuve directe. C'est un choc pour Aspasia, car Axiochos n'est autre que son propre père. Bien que cela ne soit pas surprenant puisque celui-ci a toujours désavoué son union avec Périclès, elle ne veut pas croire qu'il puisse aller jusqu'à fomenter un complot pour le discréditer.

Les informations données dans ce message ont pourtant une troublante similitude avec les faits qui se déroulent ces derniers jours à Athènes, aussi Aspasia en informe aussitôt

Périclès, lequel y voit un signe et envoie sur-le-champ, les PJs creuser cette piste afin de découvrir qui est véritablement derrière tout cela ? Et surtout pour quelle raison ?

CHANT I – RENCONTRE À OLYMPIE

Après une enquête des plus fastidieuses à Athènes, voilà nos PJs qui se dirigent vers la cité d'Olympie, et c'est muni d'une missive, signée de Périclès lui-même, qu'ils doivent se présenter à Eurystos, le haut dignitaire de la cité.

Après plusieurs jours de cheval, les voilà enfin qui entrent dans la cité sacrée. Les rues sont fortement animées, car des jeux se préparent et un grand nombre de représentants de différentes cités sont déjà présents. Au pied de l'arche qui délimite l'entrée de la cité, un homme vêtu d'une tunique de seconde main les interpelle pour quémander une petite pièce. Cet homme se prénomme Eurymakhos, et si le PJ le lui demande, il connaît Eurystos et l'endroit où celui-ci habite pour y avoir déjà fait jadis de menus travaux.

C'est donc devant une impressionnante villa que leur guide d'un jour leur souhaite la « paix d'Héra » et qu'il disparaît au milieu de la foule bigarrée. Sur un jet de Perception ou de Vol à la tire FD 8, ils éviteront de se faire prendre la missive.

Deux fillettes s'amusez devant l'entrée principale et s'arrêtent pour saluer les personnages qui approchent. Elles sont jumelles et se présentent, Nicandra et Pénélope, avant de proposer de les conduire jusqu'à leur père. Après avoir traversé l'atrium, nos amis sont conduits dans l'andrôn (lieu où sont reçus les visiteurs) ou les fillettes leur demandent d'attendre un instant.

Après quelques minutes, un homme d'une quarantaine d'années à la barbe soigneusement taillée entre dans la pièce :

« - Je suis EURYSTOS, bienvenu chez moi. Que puis-je pour vous voyageurs ? »

L'homme porte une tunique brodée et colorée, deux bagues à la main gauche et sa main droite est bandée, cachant sûrement une plaie récente. Nos héros doivent se présenter et lui tendre la missive rédigée par Périclès afin qu'il prenne connaissance de la mission de nos héros. S'ils venaient à ne pas pouvoir donner le message, Eurystos leur demanderait une preuve pour attester leurs propos (Persuasion FD 8).



Après lecture de la missive, son visage va quelque peu changer pour devenir plus officiel et froid.

« - D'après ce document, je dois vous apporter mon soutien dans votre enquête, bien que je ne sais trop comment je peux faire. Cependant, vu l'heure tardive, je vais vous faire conduire à une chambre et je vous invite à venir manger à ma table. »

Un esclave conduira les PJs à une pièce où se trouvent des couchages, une table et deux bancs de bois, un confort très rudimentaire qui contraste avec la richesse des autres pièces de la maison. Après un petit moment, l'esclave viendra les chercher pour les conduire jusqu'à la salle de repas où les attend le maître de maison, les deux jumelles et une grande femme aux cheveux bruns.

« - Vous connaissez déjà mes deux filles, les présentations ne sont donc plus à faire, aussi laissez-moi vous présenter ma seconde épouse Philoxène, qui est aussi la prêtresse d'Héra ici à Olympie. »

Après un repas copieux, tout le monde ira se coucher. La nuit sera bonne et reposante pour tout le monde.

CHANT II - UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN

Au petit matin, après un petit déjeuner frugal en cuisine, nos enquêteurs sortent de la demeure de leur hôte et partent enquêter dans la cité d'Olympie. Au maître de jeu de faire intervenir les PNJs cités ci-dessous selon les lieux visités par nos héros durant cette première journée, ils n'entendront alors parler que des meurtres précédents.

Le soir arrivé, les PJ retournent chez Eurystos pour profiter de son hospitalité. Quand les PJs entrent dans la salle pour manger, ils ne voient que le maître de maison assis au bout de la table, sa femme et les jumelles n'arriveront que 10 minutes avant de passer à table. Nicandra a un petit morceau de toile d'araignée dans les cheveux (cet indice ne prendra son sens qu'à la fin de l'aventure, mais doit être tourné en dérision comme s'il s'agissait d'une fausse piste évidente). Alors que le repas est commencé, un des serviteurs entre précipitamment dans la pièce et apporte un message au maître de maison. Ce dernier se lève, regarde son épouse et dit :

« Je vous prie de m'excuser ma bien-aimée, mais je dois quitter la table. Le grand prêtre Phaon m'a fait chercher. »

Il se tourne et fait face aux PJs, *« Veuillez me suivre ! Je risque d'avoir besoin de vos compétences ! »*

Précédé d'Eurystos, escortés de ses esclaves portants des torches, nos héros se rendent au cœur de la cité, et plus précisément au temple d'Héra.

Une foule s'est amassée devant le bâtiment, mais s'écarte à l'approche de votre groupe. Des hommes en armes aux pieds des marches en interdisent l'accès, mais vous laissent passer dès qu'ils aperçoivent Eurystos.

Les personnages découvrent alors, allongé sur les marches le corps ensanglanté d'un homme plutôt bien charpenté et portant une tunique de

seconde main. À ses côtés, un homme bien enrobé est agenouillé et semble marmonner une prière.

Après une courte formule de politesse, Eurystos se tourne vers les PJs et leur présente Phaon, le grand prêtre de Zeus. Ce dernier leur demande de l'aider pour enquêter sur ce triste incident, qui n'est malheureusement pas le premier. Sur un jet de Sensibilité (FD 9), ils peuvent s'apercevoir qu'Eurystos semble irrité par cette demande, et il essaye de le faire changer d'avis en vain !

Après avoir été examiné, le corps sera retiré des marches par quatre acolytes servants Phaon, puis conduit dans une pièce à l'arrière du temple de Zeus.



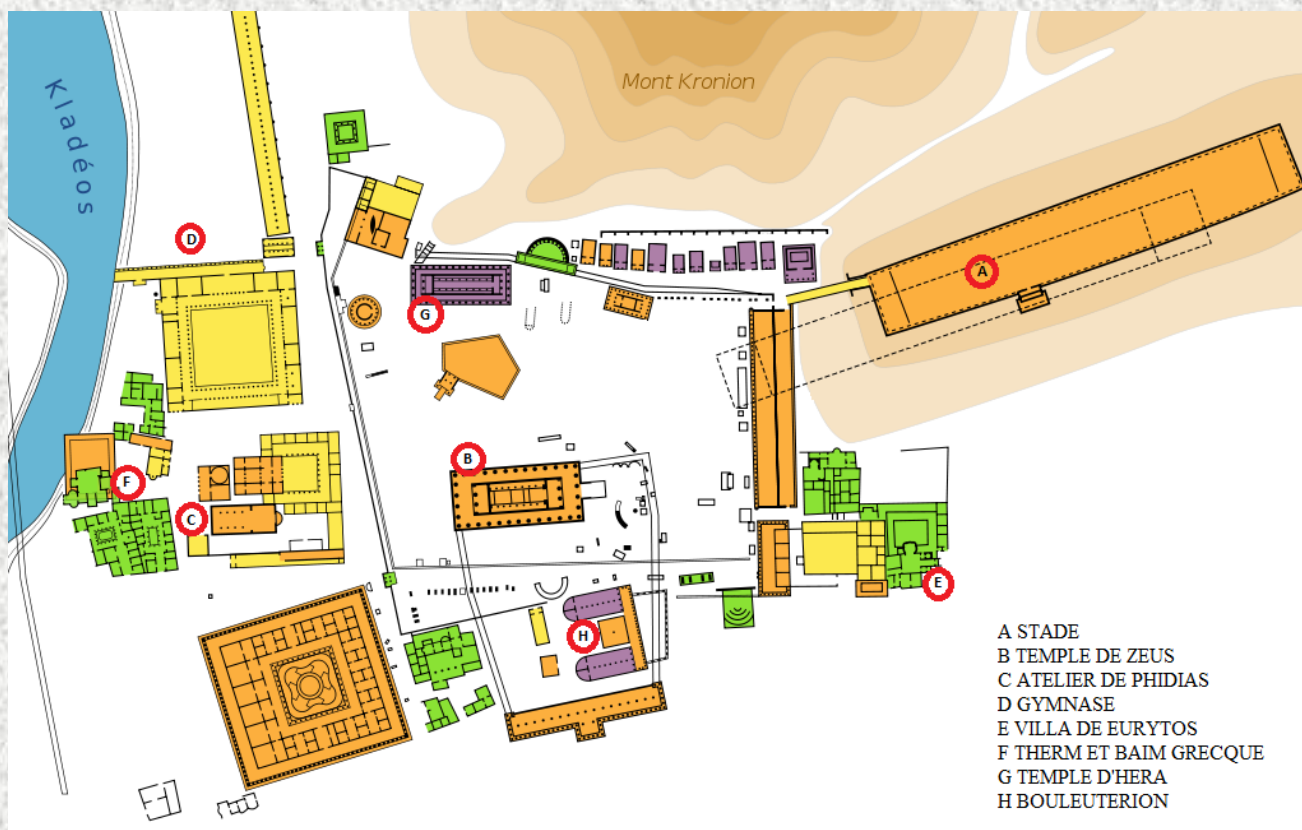
Si les PJs ont l'idée d'étudier le corps de la victime, ils découvrent les indices suivants : La victime se nomme Eurysthée. C'est un éleveur de bétail sur le mont Kronion, âgé de 30 ans.

La victime a été égorgée et porte des traces de ligotage au niveau des poignets et des chevilles.

Sous les caligae, ils peuvent trouver des traces d'une terre rougeâtre qui n'a rien à voir avec le sol de la cité d'Olympie.

Enfin sous ses vêtements, ils trouvent des scarifications, formant un M, au niveau du torse.





Si les personnages désirent chercher la signification du M, Phaon leur propose l'accès à sa modeste bibliothèque. Sur un jet de Fouille (FD 7), ils trouvent dans un très vieux document qu'une vieille famille de Milet utilisait ce symbole pour marquer ses serviteurs.

Libre au MJ de laisser autant de jours que nécessaires aux joueurs pour faire le tour de la cité et interroger les PNJs clés détaillés ci-après et d'en rajouter d'autres.

Le stade

Antinoos est un homme de 30 ans, plutôt bien charpenté et ayant une forte voix. Il a une plaie à l'avant-bras droit et il est l'entraîneur de la délégation de Milet.

Info MJ : Il n'est au courant de rien. La plaie est une fausse piste pour les PJs.

Cyrène est un lutteur de Milet de 24 ans. Il profite de son physique pour draguer toutes les femmes grecques, et son entraîneur n'est autre qu'Antinoos.

Info MJ : Il n'a rien vu ou entendu. Il était au

stade avec son entraîneur.

Le temple de Zeus

Phaon est le grand prêtre du temple d'Olympie, il a 51 ans et est plutôt bien portant. D'un caractère avenant et agréable, il dégage pourtant de lui une autorité méritant le respect dû à sa fonction et il sait s'en servir. Il y a quatre autres novices dans le temple qui l'aide dans ses tâches.

Info MJ : Il a des inquiétudes, car c'est le troisième cadavre découvert en 3 semaines, et tous ont été trouvés près du temple d'Héra, plus ou moins dans les mêmes circonstances. Phaon rapportera qu'il a déjà vu ces hommes embrasser d'autres femmes alors qu'ils sont mariés. Il y voit donc la vengeance d'Héra.

Les Ateliers

Phidias a 48 ans, avec une barbe et des cheveux poivre et sel. C'est l'un des meilleurs artistes de son époque et a été missionné par Phaon pour faire une statue de Zeus en chrysléphantine.

Info MJ : Il a déjà remarqué des personnes encapuchonnées circuler dans les rues très tard

la nuit. Il a également aperçu le père d'Aspasie, lequel est venu avec la délégation de Milet, venir rendre visite à Eurystos et qui a passé du temps avec les sportifs de sa délégation avant de reprendre la mer.

Polybos est âgé de 17 ans et est d'un caractère timide. C'est l'apprenti de Phidias depuis deux ans déjà et il est plutôt méticuleux. Il a une grande connaissance des terres de la région.

Info MJ : Il n'a rien vu, mais ses connaissances de la région peuvent aider les PJs, en particulier pour la terre argileuse ocre laquelle peut être trouvée au bord de la rivière sur le mont Kronion.

Le Gymnase

Leiôkritos, le gardien du gymnase, est âgé de 31 ans. Il a un visage patibulaire avec des cheveux sombres et une barbe noire. Son caractère va très bien avec son visage, car il est agressif et hargneux. Bien qu'originaire d'Olympie, il a des raisons personnelles pour en vouloir à Athènes et donc Périclès.

Info MJ : Il est très agressif aux questions et proche de l'agression physique, car il fait partie des membres du complot visant à faire décrédibiliser Périclès à Athènes. De ce fait, il ne dévoilera rien aux personnages et les baladera. Si nos héros insistent, il fuira la cité sans possibilité de le rattraper.

La villa

Vous y trouvez **Eurystos**, les jumelles **Pénélope** et **Nicandra**, âgées de 11 ans et blondes comme les blés, et enfin leur belle-mère **Philoxène**, brune, âgée de 36 ans et à la taille fine. Eurystos ne parle jamais de sa première femme, Cléra, ni les fillettes de leur mère tellement Philoxène a une emprise sur eux.

Info MJ : Avec un peu de perspicacité (Sensibilité FD 8), les PJs sentiront un certain malaise dans cette famille. S'ils creusent, ils constateront une totale dévotion des trois pour Philoxène, et quand ils abordent le sujet de Périclès, Eurystos aura systématiquement un regard vers sa femme et démentira tout, afin de préserver le fait qu'il est l'un des

instigateurs du complot !

Les thermes et les bains

Cet endroit attire de nombreuses personnes, et l'on peut y trouver n'importe quel PNJ au besoin du MJ. De plus, il s'y trouve le spectre de **Cléra**, l'ex-femme d'Eurystos. Elle peut apparaître au bon vouloir du MJ.

Info MJ : L'âme de Cléra cherche à se venger et ne trouvera le repos qu'à la mort de ses meurtriers. Elle pourra parler aux personnages, mais n'aura vu que la silhouette d'une femme avant de mourir noyée. C'est cette mort violente qui retient cette âme perdue et qui ne demande que justice, bien que le rituel du passage ait pourtant été fait.

Le temple d'Héra

Les héros peuvent y croiser **Philoxène** et/ou quatre servantes, dont ses belles-filles.

Info MJ : Les PJs peuvent constater que c'est bien plus que de la simple dévotion qu'a cette prêtresse quand elle parle d'Héra. En effet, elle montrera aux PJs dans le temple une statue qu'elle a fait faire à son effigie grandeur réelle et tournée en direction de l'autel, afin de toujours faire face à sa déesse. Autour de son socle, on peut y trouver, de l'huile, de l'encens, des fleurs, des bougies, des plumes, un couteau à sacrifices, etc. Et elle aura tendance à dire : MA déesse, en parlant d'Héra.

Le bouleutérion

Phéax est un athlète, âgé de 36 ans. Plutôt bon vivant, son visage est marqué d'une cicatrice qui le fait borgne de l'œil gauche.

Info MJ : Il critique Phaon, principalement sur son choix de servir Zeus, un dieu infidèle et coureur de jupons. Il fait par contre l'éloge de Philoxène, qui porte les prières pour la mère des dieux, et si les PJs disent du mal d'elle, il les injuriera et s'en ira. Il dira aussi qu'Eurysthée était lui aussi un coureur de jupons et qu'il mérite ce qui lui est arrivé. « *Probablement un mari jaloux à moins que ce ne soit sa femme, dira-t-il dire.* »

Télémaque est un jeune homme de 30 ans,



venant de Sparte, et ayant un physique plutôt avantageux. C'est un diplomate célibataire ce qui fait de lui un beau parti.

Info MJ : Il aura l'attitude du politicien qui cherche à cacher ces morts suspects pour se préserver, et ne saura quoi répondre si les personnages lui parlent de Périclès et d'Athènes. Il bottera alors en touche.

Clytemnestre est âgée de 24 ans. C'est une superbe jeune femme originaire d'Élis, extrêmement timide, et secrètement amoureuse de Télémaque. Elle le suit à son insu, espérant qu'il la remarque.

Info MJ : Elle dira n'être au courant de rien, mais son attitude est très ambiguë. Sur un jet de Persuasion FD 8, elle reconnaîtra avoir déjà vu Télémaque disparaître dans le temple d'Héra alors qu'elle le suivait, mais elle ne veut pas lui faire de tort.

Les rues d'Olympie

Eurymakhos, un Phénicien âgé de 29 ans, semble vivre de petits boulots dans la cité depuis plusieurs années déjà. Il fait partie des personnes qu'Axiochos de Milet a rencontrées et payées pour qu'il aide Eurystos.

Info MJ : Il dira aux PJs qu'il a vu l'entraîneur Antinoos donner des messages à des inconnus encapuchonnés. Il s'agit d'une fausse piste pour embrouiller les PJs, orchestrés par Eurystos pour éloigner les PJs de ses affaires, car Eurymakhos est à son service.

Hagios est âgé de 54 ans et prêche dans les rues de la cité pour la gloire de Zeus. Bien qu'aveugle, il voit très bien à qui il a à faire.

Info MJ : Qui peut dire si ce n'est pas Zeus lui-même. Ses paroles sont sages et parfois énigmatiques, mais il peut donner des indices sur qui est bon ou mauvais dans cette aventure.

Tydée est un jeune homme âgé de 17 ans, qui erre dans les rues de la cité. Il a perdu la raison depuis la mort de son frère Tyderius qu'il cherche en errant dans les rues d'Olympie.

Info MJ : Le pauvre homme a perdu la raison et tient un monologue tout en errant dans les

rues. Il aura tendance à s'exprimer ainsi : « *Si tu m'avais écouté...* », « *C'est pas faute de te l'avoir dit !* », « *Quand je vais te retrouver tu vas voir !* », etc. Cependant, si les personnages gagnent sa confiance, il peut lâcher une info : il a vu à plusieurs reprises certains citoyens disparaître dans le temple d'Héra, ou que son frère Eurysthée aimait un peu trop les femmes et ne pouvait s'empêcher de les tromper !

Iolas, le capitaine des forces de la cité état d'Olympie, est âgé de 42 ans, il est bâti comme une montagne et dégage une très forte impression.

Info MJ : Il est hyper stressé par ses obligations et l'enquête des personnages si jamais ils ne sont pas discrets. Il a bien entendu des mots qui dénoncent Périclès, mais il n'a aucune preuve sur les instigateurs. Il peut assister les PJs si besoin !

CHANT III -

RÉSOLUTION ET LIBÉRATION

Après quelques jours d'investigation, alors que les PJs prennent leur petit déjeuner, un servent du temple de Zeus les fait chercher. Un nouveau corps a été trouvé au temple d'Héra et Phaon les fait mander.

En arrivant sur les lieux, c'est le corps de Iolas que les PJs découvrent allongés aux pieds des marches du temple d'Héra. Lui aussi a été égorgé et porte un M sur la poitrine ainsi que des traces de liens au niveau des poignets et des chevilles.

Cette fois, sur un jet de Pistage (FD 8), les PJs trouveront quelques gouttes de sang au pied de la statue d'Héra, proche de l'autel (des fleurs, des plumes de paon, de l'huile, de l'encens...), et il semble qu'elles proviennent de la victime. À première vue, la statue et son socle semblent normaux, mais, sur un jet d'Ingénierie (FD 8), ils découvrent un mécanisme ingénieux, caché au niveau du bras droit de la statue de la prêtresse (Phloxène).

ÉNIGME

— Une porte est scellée mécaniquement, face à celle-ci s'érige, sur un socle, une statue de pierre représentant la prêtresse en pleine offrande. Cette prêtresse, représentant Philoxène, a les mains tendues devant elle comme pour dire, c'est pour vous. Elle tient dans la main gauche une grenade (fruit d'Hadès, symbole de la fécondité d'Héra) et rien dans sa main droite. Cependant, en regardant de plus près la main droite, on peut voir qu'il y manque bien quelque chose.

Voici globalement l'idée de la scène décrite aux joueurs, il ne leur reste maintenant délier cette énigme assez simple. Il leur faut trouver l'objet symbolique pour compléter la scène d'offrande de la statue. L'objet manquant n'est autre que la plume de paon, symbole d'Héra. Si toutefois les PJs ne connaissent pas le lien entre Héra et le paon, ils peuvent trouver comme indice une mosaïque au sol ou l'on voit Héra avec une couronne en plume de paon ou des représentations de paons. La statue une fois complétée s'animera pour finalement ouvrir un passage dans le mur qui se trouve derrière la statue.

Remarque : Pour donner un côté interactif à l'énigme, présentez sur un plateau différents objets comme : bougie, encens, plume de paon, etc. Cependant, si l'objet choisi n'est pas le bon, libre au MJ de placer un piège qui prendra quelques PV (fléchettes empoisonnées, ouverture d'une trappe, libération d'un gaz dans le temple...).

Derrière cette porte secrète, les PJs découvrent un escalier dérobé, taillé à même la pierre et descendant de plusieurs mètres en direction du N-NE. La galerie est aménagée de torches, mais la présence de toiles d'araignées déchirées laisse à penser que ce passage date de plusieurs dizaines d'années, mais a été récemment emprunté.

Si les personnages manquent de discrétion, ils seront attaqués par des araignées géantes qui

viendront d'une zone d'ombre du plafond.

Araignée Géante (x3)

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 1

ARISTEIA na HUBRIS na PV 30

Armure : Naturelle (1PA)

Armes : Morsure (DG 4 + Venin [Virulence 10 : perte de 2 PV par tour])

Particularités : Capable de voir dans le noir [cf. vision de Nyx], vivent au milieu d'une toile [cf. toile d'Héphaïstos].

Compétences :

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

Après ce combat, ils constatent que ce boyau prend fin quelques mètres plus loin, pour s'ouvrir sur une immense salle où le plafond, recouvert de stalactites, monte à plusieurs dizaines de mètres. Au sol, des stalagmites semblent dessiner un chemin jusqu'aux ruines d'un bâtiment qui semble être ici depuis des centaines d'années.

Au moment où ils arrivent aux pieds de cet ouvrage en ruine, ils se rendent compte qu'il est encore plus grand que le temple de Zeus d'Olympie, et qu'il devait être magnifique quand il était complet.

Cependant, une chose peut intriguer nos amis. Les sculptures de la façade ont toutes la queue des ophidiens et des ailes de griffon, mais les têtes de chacune des statues ont été brisées.

Devant la porte principale, un morceau de marbre, partiellement abîmé et provenant d'un bas-relief, gît sur le sol. Un message en ancien grec y est écrit [Jet de Lire/écrire grec FD 18].

Remarque :

Le niveau de difficulté est volontairement inaccessible pour que les joueurs s'amuse à décoder eux-mêmes le marbre. Libre donc au MJ de leur donner la signification de certaines lettres de l'alphabet, selon le nombre de jets ayant dépassé 8, au choix des PJs.

Si les PJ's désirent intervenir, Philoxène leur dit qu'il est déjà trop tard et que les cinq sacrifices d'impurs ont été faits et que le fils va enfin être libéré de sa prison, avant d'entamer l'incantation.

« - *Mère, ton mari infidèle l'a emprisonné, et comme il est écrit sur l'autel, c'est le sang de cinq infidèles qui le libérera !* »

La prêtresse fait alors face à la statue, les bras écartés en offrande comme la statue présente dans le temple d'Héra, et commence à psalmodier.

Soudain le sol commence à trembler, des morceaux de stalactites et du bâtiment s'écroulent du plafond sur les personnes présentes. Un jet d'Esquive [FD10] est nécessaire pour éviter 2D10 de dégâts, puis une faille se crée à l'endroit où quelques secondes auparavant l'autel et le corps d'Eurystos se trouvaient.

De cette immense faille sort un immense geyser de fumée et de lave propulsé à plusieurs mètres de haut. Cependant, ni Philoxène ni même les jumelles ne bougent quand sort de ce gouffre une créature qui est la copie parfaite de cette immense statue.

« - *Seigneur Typhon, vous êtes enfin libre ! Pour la grandeur d'Héra, nous sommes...* »

Mais la prêtresse n'a pas le temps de terminer sa phrase que Typhon la frappe d'un coup de queue et projette le corps des deux fillettes contre les murs en ruine.

Une fois ses premières victimes faites, il se lance à l'attaque de ceux qui lui barreraient la route, et nos héros semblent être de ceux-là.



Typhon

Typhon ici colle au mythe ou Héra serait sa mère.

SOMA 20 SOPHOS 8 SYMBIOSE 6

ARISTEIA na HUBRIS na PV 200

Armure : Cuir [5 PA]

Armes : Griffes [DG 10]/Queue [DG 15]

Particularités : Poison [F10] provoque une perte de 5 PV si le jet de résistance est raté [Attaque avec les griffes exclusivement].

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

Compétences :

Arme naturelle 15, Discrétion 3, Esquive 3, Pugilat 15, Survie 2, Vigilance 3.

Au bon vouloir du MJ, le combat peut durer plusieurs tours, mais le vaincre sera malheureusement impossible [ou tout au moins très difficile]. Durant le combat, alors que tous semblent perdus, Hagios arrive sous la forme d'un aigle. Hagios n'est autre que Zeus et il est là afin de repousser Typhon dans sa prison et l'y renfermer à jamais.

Une fois le gouffre refermé avec Typhon dedans, Zeus se tourne face aux PJ's, saluera leur courage avant que de reprendre sa forme initiale et repartir.

En ce qui concerne l'enquête de nos amis, celle-ci est terminée, car la piste prend fin ici à Olympie. La secte de Milet qui désirait décrédibiliser Athènes a, semble-t-il, échoué, mais il y aura probablement d'autres tentatives ? Reste la piste d'Axiochos de Milet.

PERSONNAGES NON-JOUEURS :

Pour plus d'information sur Périclès :
<https://fr.wikipedia.org/wiki/P%C3%A9ricl%C3%A8s>

Philoxène

Violée à l'âge de 12 ans lors d'une orgie, la jeune fille qu'elle est à l'époque va se renfermer et devenir servante au temple d'Héra. Sa dévotion lui permet de monter rapidement dans la hiérarchie du temple jusqu'à la place de grande prêtresse.

Dans un premier temps, les héros la découvrent comme la femme dévouée d'Eurystos et la belle-mère de deux charmantes jumelles, puis au fil du scénario, ils apprennent qu'elle est aussi la grande prêtresse d'Héra au sein du temple d'Olympie. C'est cette partie de sa personnalité qui est importante dans notre l'histoire et c'est son adoration pour Héra, et une rancune enfantine vis-à-vis des hommes, qui vont la pousser à utiliser Eurystos.

Portant son dévolu sur Eurystos, l'un de ceux qui l'ont violé, elle va réussir à le séduire Eurystos et malgré une aventure intense, elle n'arrive pas à lui faire quitter Cléra, son épouse. Du fait de son viol, Philoxène se considère être la véritable femme d'Eurystos, et elle est déterminée à éliminer sa rivale dans les thermes puis de manipuler Eurystos pour qu'il l'épouse.

C'est par hasard qu'elle va découvrir l'existence du passage secret conduisant aux ruines d'un temple enseveli sous le temple d'Héra. Sur l'autel de ce temple, elle y trouve la description d'un rituel que seule une servante d'Héra peut interpréter, et qui permettrait de libérer Typhon, fils d'Héra.

Philoxène propose alors à son époux, ces ruines comme lieu de réunion pour les membres du complot contre Périclès, tandis que dans l'ombre, elle commence à préparer le rituel pour libérer le prisonnier de Zeus, et ainsi servir la reine des dieux.

SOMA 1 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 HUBRIS 1 PV 10

Armure : aucun

Armes : Poignard sacrificiel [DG 3]

Particularités : accès aux pouvoirs d'Héra en tant que prêtresse

Compétences :

Armes tranchantes 1, Alchimie 2, Artisanat 3, Diplomatie 2, Divination 2, Épos des plantes 2, Épos de la mythologie 3, Esquive 2, Lire/écrire grec 4, Marchandage 3, Parler grec 3, Politique 2, Séduction 4, Réseau 3, Théologie 3.

Eurystos

Jeune homme, il a participé aux festivités à la fin des Jeux olympiques lesquelles se sont terminées en orgie. C'est là qu'il a abusé de Philoxène sans même s'en souvenir. Le temps passant, il est devenu un riche négociant ayant fait fortune en Asie Mineure et en nouant des contacts en particulier à Milet, et un homme influent d'Élis et d'Olympie. C'est sous la pression d'Axiochos qu'il s'est joint au complot visant à déstabiliser Périclès afin de pouvoir reprendre le commerce avec l'Orient et la Perse. Adorant ses filles, il a pris la mort de sa femme Cléra comme une punition pour l'avoir trompé, mais il ne lui a pas fallu longtemps pour épouser la grande prêtresse d'Héra.

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

Armure : aucun

Armes : aucun

Compétences : Armes tranchantes 2, Artisanat 2, Diplomatie 3, Épos des us & coutume 2, Épos de la géographie 3, Esquive 3, Marchandage 4, Persuasion 3, Politique 3, Réseau 5.

FIN

