

ANTTIKA

LA TITANOMACHIE

SCÉNARIO DE CÉDRIC ROBIN

RELECTURE ET MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



Ludopathes
Les Zéditeurs

LA TITANOMACHIE

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

Ce scénario s'adresse à des demi-dieux ou des non-humains, afin qu'ils soient confondus avec des dieux.

INTRODUCTION

Cela fait déjà plus de trois siècles que la Titanomachie a pris fins et que le monde des hommes découvre les Olympiens et leurs facéties.

Les hommes, victimes collatérales de la guerre entre les Titans et Dieux, en veulent à Zeus et à ses semblables, d'autant que des rumeurs courent sur le fait que depuis peu les dieux jouent de fourberie pour séduire de jeunes femmes et de jeunes hommes afin d'enfanter des demi-dieux.

C'est dans ce climat tendu que Zeus a imaginé un plan pour reconquérir le cœur des hommes et qu'ils les idolâtrent et les craignent, comme ce fut le cas jadis avec ses aïeux les Titans.

Mais quel est le rôle des personnages, eux qui n'ont jamais connu leurs divins parents et arrivent fraîchement dans ce bas monde ?

CHANT I – ESCLAVE, LÈVES-TOI !

Un pied devant l'autre, les personnages marchent l'échine courbée sous le soleil ardent et les coups de fouet.

Leurs corps sont marqués par endroit, de bleus et de bandages cachant des entailles plus anciennes. Leur vêtement n'est constitué que d'un pagne rapiécé et leurs muscles endoloris les font souffrir à chaque mouvement (-1D pour les actions physiques). Leur vue se trouble sous l'effet de la soif et un terrible mal de tête les accable, ce qui peut laisser croire qu'ils ont bu plus que de raison la veille.

Étrangement, leurs souvenirs les plus anciens remontent à moins d'une semaine et encore sont-ils vagues et imprécis. Tout semble plutôt confus et perturbant.

Chacun d'eux se souvient d'une grotte ; d'une voix forte et puissante ; du son du métal qui s'entrechoque. Puis hier, un souvenir plus net s'est fait sentir quand ils ont ouvert les yeux dans une clairière. L'odeur de la rosée du matin suivit d'une sensation de faim qui les tiraille, jusqu'au moment où ils ressentent une piqûre et plus rien.



Les personnages marchent depuis déjà deux bonnes heures sur le chemin qui, selon les dires de leurs geôliers, conduit à la cité troglodytique de Matala

(Épos géographie – FD 12 du fait de la drogue pour savoir qu'il s'agit d'une cité crétoise).

De chaque côté de la route s'étend une plaine verdoyante parsemée d'arbustes et d'arbres fruitiers. Soudain, le vent apporte l'odeur typique des embruns de la mer Égée.

Gardes

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

Armure : Ceinture de cuir (2 PA), Bouclier d'osier tressé moyen (4 PA)

Armes : Lance (DG 4), Épée bronze (DG 4).

Compétences :

Armes tranchantes 4, Armes perforantes 3, Bouclier 2, Esquive 3, Intimidation 2, Marchandage 2, Parler grec 2, Persuasion 2, Stratégie 2, Vigilance 3.

Le groupe d'esclaves dont font partie les personnages est précédé de quatre cavaliers chevauchant de superbes montures à la robe noir-ébène, tandis que derrière eux une vingtaine d'hommes les escorte, l'arme à la main, suivit d'une carriole tirée par deux ânes. Dociles, les personnages marchent l'un derrière l'autre en chancelant à la moindre aspérité du terrain sous l'effet de la drogue qui se dissipe peu à peu. Chacun d'eux est solidement ligoté aux poignets par une corde reliée à l'un des cavaliers fixant le rythme de marche. Parfois, l'homme tire d'un coup sec sur celle-ci, ou fait trotter sa monture histoire de leur faire presser le pas, ou pour le plaisir de les traîner dans la poussière.

CHANT II – HAKOUNA MATALA

La cité état de Matala se dessine enfin à l'horizon, alors qu'Hélios est au zénith. Les palissades extérieures sont faites de bois et semblent faire le tour de la cité.

Six hommes composent la garde de l'entrée principale, dont la porte semble avoir déjà bien vécu, et sur laquelle il est possible de distinguer de nombreuses encoches de flèches et de haches.

Pendant que les gardes ouvrent les portes de la cité, leur chef s'adresse à l'un des cavaliers.

- *Te revoilà enfin Miletos !*
- *Oui, il fait bon de revoir son foyer et ta sale tête Menenos.*
- *Neuf jours se sont passé depuis ton départ, mais rassure-toi, tes proches vont bien. Ton père est au palais, il reçoit un ambassadeur et il t'attend. »*

Miletos fait un signe de tête à ses hommes et l'escorte repart en direction du palais. Les personnages découvrent des habitations modestes faites de boue séchée, de bois et de paille. Non loin, ils passent à côté d'un trou de 3 mètres de diamètre dont le fond est invisible malgré le soleil.

Plus le petit groupe s'enfonce au cœur de la cité, et plus les habitations deviennent raffinées, pourtant il flotte dans l'air comme une sensation de malaise indescriptible.

Miletos, prince de Matala

SOMA 3 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 HUBRIS 2 PV 30

Armure : Cuirasse de cuir (2 PA)

Arme : Glaive (DG 3).

Compétences :

Armes tranchantes 4, Commandement 3, Diplomatie 3, Endurance 1, Équitation 3, Esquive 1, Gestion de patrimoine 4, Marchandage 3, Parler grec 3, Perception 3, Politique 3, Réseau 2, Résistance 2, Stratégie 3, Survie 2, Vigilance 3.

L'escorte s'arrête devant un bâtiment gardé par quatre hommes en armes. Miletos ainsi que ceux qui tiennent les cordes des prisonniers descendent de cheval et se dirigent vers eux.

Miletos leur annonce que les personnages sont ses prisonniers et qu'il souhaite qu'ils soient enfermés sous bonne garde.

Les personnages sont poussés à l'intérieur ; leurs yeux n'ayant pas eu le temps de s'adapter à l'obscurité, ils dévalent une dizaine de marches avant de se retrouver sur un sol en terre battue (Souplesse FD10, ou perte d'autant de PV que l'écart de réussite).

Ils avancent dans un couloir sombre, éclairé par de rares torches vacillantes, jusqu'au moment où l'un des gardes ouvre la porte d'une cellule et les pousse violemment à l'intérieur, avant de refermer l'unique accès.

Nos héros se retrouvent alors à l'étroit dans une cellule de 5 mètres de côté, avec un plafond voûté en pierre, une torche au mur et de la paille humide et puante au sol.

« - *MMMMmmmmmm !* »

Un murmure, provenant du fond de la geôle, se fait entendre. Il semble qu'ils ne soient pas seuls. Après s'être acclimatés à l'obscurité, ils distinguent la silhouette d'un homme assis, les genoux recroquevillés et portant une cape sur les épaules. Celui-ci a les cheveux clairs, et ils peuvent estimer son âge à la trentaine et le son de sa voix les conforte dans cette idée.

- *Faites bien attention ou vous mettez les pieds, car la paille cache bien les trous et les imperfections du sol.*

Commence alors une discussion, mais l'homme ne s'identifie pas clairement, et quand on lui demande qui il est, il répond :

- *Je ne suis qu'un messenger, porteur d'une requête et d'un cadeau d'un père pour son fils. Tiens ! Vos cicatrices ont presque disparu ! (Dit-il en regardant leurs blessures.) Passons, ce n'est pas le moment et on manque de temps. Je pense qu'il est nécessaire de commencer par le début : la Titanomachie. (Bref aperçu de la guerre entre les Titans et les Olympiens.) Voilà, maintenant que vous avez ces informations, je dois vous annoncer autre chose ! »*

Au même moment, un bruit métallique met fin à la conversation entre les colocataires de la geôle. La porte s'ouvre et le geôlier appelle les héros à le suivre sans résistance (la drogue fait toujours effet, -1 D à toutes les compétences), car ils doivent se présenter devant le roi.

La nuit est déjà tombée, ce qui leur évite d'être éblouis, mais étrangement ils aperçoivent au nord une aura de lumière couvrir l'horizon.

Les Pjs sont conduits sans ménagement dans l'immense salle du palais, où ils sont projetés en avant, afin de se retrouver à genoux devant le roi, lequel s'avance vers son trône.

Kéréfos, le roi

Âgé de la cinquantaine, sa barbe et ses cheveux argentés sont comme recouverts d'argent. Il porte une tunique blanche et une cape bleue avec des traces de poussières et de boues.

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

Armure : Bracelet d'or (1 PA)

Arme : Aucune

Compétences :

Armes tranchantes 2, Commandement 3,
Diplomatie 3, Endurance 1, Esquive 1,
Gestion de patrimoine 4, Marchandage 3,

Parler barbare 2, Parler grec 3, Perception 3,
Politique 3, Réseau 4, Résistance 2.

« - *C'est donc eux les dieux qui ont vaincu les Titans ? Pour ceux-là (il montre les non humains), je n'ai pas de doute, mais pour les autres comment peux-tu en être sûr, mon fils ?*

- *On les a trouvés ensemble dans une clairière proche de Kamarès, il y a deux jours, et lorsqu'on a voulu les arrêter, ils ont fait preuve d'une force incroyable et ont utilisé d'étranges pouvoirs. On a dû utiliser des drogues pour la chasse au gros gibier pour réussir à les capturer. »*

Tout en parlant à son père, Miletos se place à côté d'un PJ et lui retire une bande afin de montrer la plaie presque cicatrisée.

« - *Père, une blessure comme celle-ci met normalement plusieurs semaines pour se guérir ainsi ! »*

Le roi se redresse sur son siège et acquiesce de la tête avant d'ajouter :

« - *Qui que vous soyez, étrangers, je vous ordonne de nous dire les raisons qui vous ont conduits ici ! Êtes-vous à la tête des créatures qui ont attaqué les cités voisines ces derniers jours ? Qu'attendez-vous de nous ? Que voulez-vous réellement ? »*

Après quelques échanges avec le roi, un homme caché dans l'ombre d'une colonne s'avance et se place auprès du roi. Il est jeune et porte sur sa toge une cuirasse de bronze aussi réfléchissante qu'un miroir.

Celui-ci demande au roi, l'autorisation de parler, puis il s'approche des PJs pour les examiner comme on examine des bêtes au marché.

Artigon

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

Armure : Ceinture de force cuir (1PA).

Armes : Masse (DG6)

Compétences :

Armes contondantes 4, Artisanat 4, Bouclier 2, Endurance 3, Équitation 3, Esquive 2, Évaluation 3, Ingénierie 3, Marchandage 4, Parler barbare 3, Parler grec 2, Perception 2, Stratégie 2, Vigilance 3.

« - En résumé, vous nous dites que vous êtes étranger à ces attaques, et aux créatures que l'on combat. Alors vous ne serez pas contre à nous aider pour les combattre ? »

Nos héros n'ont pas vraiment le temps de répondre que Miletos s'emporte, s'offusquant qu'on puisse leur faire confiance.

Le roi calme aussitôt son fils et Miletos s'arrête net.

Au même moment, un jeune d'une quinzaine d'années entre dans la pièce, pour se mettre à genoux devant le roi, à qui il tend une tablette et repart aussi vite qu'il est arrivé.

Il lui faut quelques secondes pour lire le document, avant qu'il ne dise :

« - Qu'on les reconduisent en cellule, on verra ce que l'on fera d'eux plus tard ! Nos ennemis arrivent ! »

Quoi que puissent dire les personnages, rien ne fera changer la décision du roi. Leur escorte les reconduit à leur cellule, mais alors qu'ils sont en chemin, un DONG frénétique se fait entendre depuis le palais.

De retour dans la cellule, le prisonnier est toujours assis comme ils l'ont laissé. Il semble tendu et impatient. La porte à peine refermée, il se dresse devant vous, et prend la parole.

« - Les choses semblent avoir évolué plus vite qu'ils ne l'avaient imaginé, et ce n'est pas bon ! Je suis désolé, mais je n'ai pas le temps d'y mettre les formes et je vais donc être direct. Comme je vous l'ai expliqué précédemment, Zeus a voulu donner une leçon aux hommes avec Pandore. Mais depuis quelques jours déjà d'autres calamités frappent les hommes, et elles ne sont pas issues de son plan. Zeus souhaite donc que vous interveniez et stoppiez les créatures qui ont fait leur apparition et qui ravagent tout sur leur passage ! C'est

d'ailleurs la seule raison pour laquelle vous avez été créé !

À vos mines étonnées, vous ne semblez pas être au courant et je suis désolé de vous l'apprendre aussi brutalement, mais comme Pandore vous êtes des créations d'Héphaïstos ! Chaque dieu choisi par Zeus vous a insufflé la vie et le savoir, plus ou moins contre son gré, mais ce qui fait de lui votre parent ! Cela explique votre soi-disant amnésie, puisque vous n'êtes sur terre que depuis une semaine. Avec les événements actuels, nous avons dû modifier le plan initial pour offrir aux hommes une chance de survivre à ces calamités et cette chance ces vous qui l'incarnez. »



Il tend une boîte d'or fermée par un crochet en forme d'éclair et qui disparaît dans un bruit de tonnerre dès lors qu'elle est ouverte. À l'intérieur se trouve un médaillon en forme de croissant de lune, maintenu par une chaîne d'or. Le croissant est tellement lumineux qu'il éclaire la cellule comme dix torches. Au même moment, Hermès, votre compagnon de cellule disparaît.

CHANT III – ENFIN DE L'ACTION !

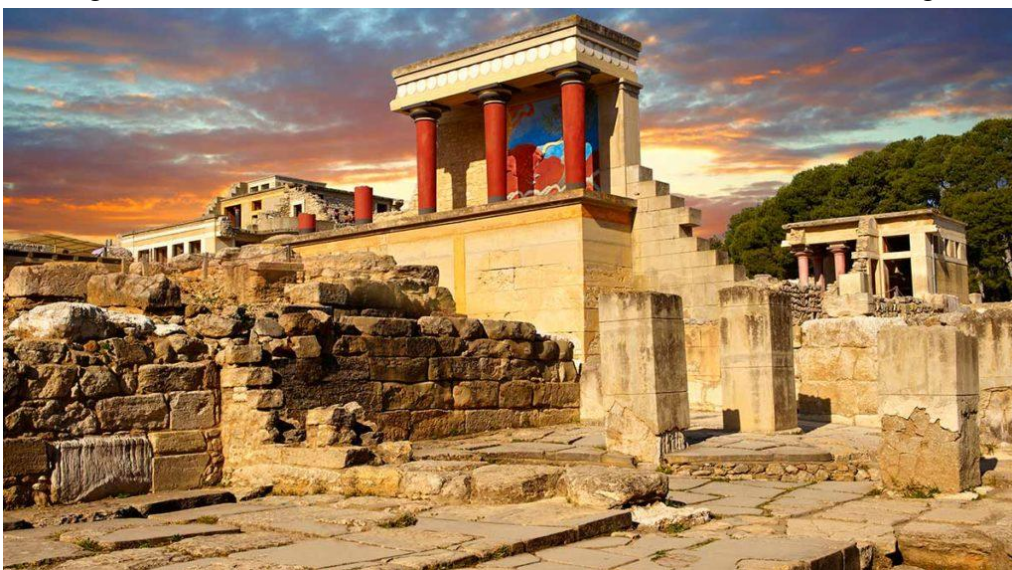
À l'extérieur, des bruits de plus en plus forts se font entendre. Les personnages entendent des cris et des hurlements malgré la distance du couloir et la profondeur de la cellule. Puis, un bruit sourd aussi puissant qu'une explosion, suivi d'un gros nuage de poussière parvient jusqu'à leur cellule. Quand la poussière se dissipe, nos héros constatent qu'une pierre du couloir a fracassé la porte de la cellule.

Les personnages sortent de leur cellule et

constatent qu'une partie de la voûte du couloir s'est effondrée. Ils doivent dégager les pierres pour sortir, mais bizarrement le médaillon ne dégage plus de lumière en cet instant.

Il leur faut plus de 3h pour arriver à se frayer un chemin jusqu'à l'extérieur pour constater que la nuit est tombée et que les effets de la drogue se sont totalement dissipés.

C'est un spectacle de désolation qui s'offre alors à leurs yeux. Tous les bâtiments de la cité sont détruits ; certains sont en feu et de nombreux corps sont allongés dans une rivière de sang.



Les personnages doivent alors s'équiper en fouillant les ruines et les cadavres. Selon l'endroit qu'ils pillent, leur équipement sera de plus ou moins bonne qualité.

Dans l'écurie en flammes, seuls restent deux malheureux ânes. À force de recherche, ils trouvent sans peine de la nourriture pour 3 jours, ainsi que de l'eau au puits ou du vin s'ils se rendent dans le cellier du palais.

Sortant des ruines fumantes de Matala, des kilomètres de plaines et forêts s'étalent devant eux. Sur leur droite, un chemin semble descendre le long de la falaise pour rejoindre une petite crique où se trouvent des cabanes fumantes et des barques de pêcheurs, dont l'un d'eux, encore en état.

Sur l'estran se trouvent les corps mutilés et décapités de ces pauvres hères, mais un petit

détail peut attirer leur regard : une griffe plantée dans une rame et une plume de grande taille (50 cm environ).

Soudain, des râles d'agonie d'un des habitants se font entendre. Il s'est caché sous les filets de pêche pour échapper au massacre et pourra leur apprendre que les créatures se sont envolées vers le nord de l'île.

Prenant la direction du nord, les personnages ne croisent pas âme qui vive et certains paysages leur rappellent leur voyage des jours précédents. À la nuit tombée, ils bivouaquent en restant aux aguets, mais lors des tours de

garde l'un d'eux constate que le collier émet soudainement une lueur intense. Dans le même temps, des battements d'ailes lourdes et des cris se font entendre au-dessus d'eux dans le ciel.

Il faut réussir un jet d'Épos des créatures fabuleuses (FD 12) pour

reconnaître des Criosphinx (corps de lion, aile d'aigle et tête de bélier).

Étrangement, elles ne semblent pas vouloir attaquer le campement et s'éloignent vers le nord. Au fur et à mesure que les créatures s'éloignent, le collier émet de moins en moins de lumière.

Au petit matin, les personnages poursuivent vers le Nord et aperçoivent une épaisse fumée noire à l'horizon. À midi, ils arrivent en vue de la cité de Kamarès, ou tout du moins de ce qu'il en reste. La cité semble avoir subi la même chose que Matala, mais les portes d'enceintes sont encore debout et fermées.

Pour réussir à ouvrir les portes, il faut réussir un jet d'Endurance (FD14) dégressif selon le nombre et la force des personnages qui s'en



chargent.

Derrière la porte, ils découvrent un grand nombre de corps déchiquetés et décapités, comme s'ils avaient essayé de fuir la ville, mais avaient été retenus prisonniers par les portes censées les protéger.

Comme pour la cité de Matala, les bâtiments sont tous plus ou moins détruits et l'horreur devient progressivement insupportable à leurs yeux. Nos héros doivent réussir un jet de Résistance (FD 12) pour ne pas perdre le contrôle d'eux-mêmes et de quitter la cité afin d'échapper à la vue du carnage.

S'ils se rendent au temple en ruine des Olympiens, ils peuvent trouver dans les débris (Fouille FD8), un parchemin relatant l'histoire des Dactyles. Ces informations pourraient leur être utiles s'ils devaient les croiser.

Soudain, des hennissements se font entendre. Il s'agit de chevaux égarés dans les ruines fumantes de la cité. Ils sont effrayés et ils réussissent à les calmer (Dressage FD9) pour réussir à les monter.

S'apprêtant à quitter l'endroit, ils entendent des voix et des bruits métalliques en provenance de la porte d'enceinte. Dix hommes, portant de longues robes sombres, une capuche sur la tête, dépouillent les corps des gardes morts de leurs armes.

Si les personnages manquent de discrétion, l'un d'eux lève la tête dans sa direction des PJs et les neuf autres font de même. Le premier s'approche d'eux, et commence à dandiner de la tête comme un enfant curieux qui découvre un animal jamais vu.

« - Tiens ! Tiens ! Il y a encore des vivants ici ? ! Mais que vois-je ? C'est magnifique n'est-ce pas, dit-il à ses compagnons après vous avoir observé minutieusement.

Un artiste reconnaîtra toujours l'œuvre d'un autre, mais nous ne sommes pas aussi doués qu'Héphaïstos et vous en êtes la preuve vivante. Pardonnez-nous, nous n'avons pas

encore fait les présentations, nous sommes nous aussi considérés comme des dieux, ici. On nous nomme les Dactyles, car nous sommes dix, unis comme les doigts des deux mains. Nous sommes artisans-forgerons et nous possédons quelques notions de magie. Nous habitons au pied du mont Ida, que vous voyez au loin. »

Dactyles

Appelés également les Doigts du mont Ida (en Troade), ils sont au nombre de dix et sont les prêtres de Rhéa et de Gaia. Leurs noms sont : Acmon, Celmis, Damnamenéos, Delas, Épimedes, Émon, Herakles, Iasios, Skythes et Kelmis.

Fils de Kronos et d'Alciope, leur origine est soumise à quelques conjectures, mais dans leur constance ils pratiquent les Mystères d'Orphée et la métallurgie dont ils sont les premiers inventeurs humains. Ils savent travailler le fer et possèdent leur propre forge au sein de la montagne sacrée de l'Ida. Prêtres industriels, ils offrent à Rhéa ou à Gaia des sacrifices dans lesquels ils portent des couronnes de chêne. Après leur mort, ils sont honorés comme des dieux protecteurs ou dieux Lares.

SOMA 3 SOPHOS 4 SYMBIOSE 3
ARISTÉIA 2 HUBRIS 2 PV 30

Armure : aucune.

Armes : Marteau (DG6)

Particularités : Tous peuvent lancer des sorts en lien avec Hélios, Héra, Kronos, Gaia et Rhéa.

Compétences :

Armes contondantes 2, Artisanat (Forge) 7, Épos de la mythologie 3, Esquive 2, Stratégie 1, Théologie 4.

Une fois les présentations faites, les personnages peuvent les solliciter pour obtenir de l'équipement ou améliorer l'actuel, encore faut-il se rendre chez eux.

S'ils restent quelque temps avec eux, les personnages peuvent également obtenir les bases de la magie divine afin de débloquent leur propre pouvoir. Les sorts qui nécessitent habituellement 3 points d'Hubris n'en ont plus

besoin que de 2.

Les Dactyles aiguillent les personnages vers les ruines de la cité de Zaros (Épos Géographie FD8), où vit un ermite dans un ancien temple. Arriver jusqu'à lui n'est pas sans risque pour les mortels qui désirent son aide, mais ses prédictions sont tellement fiables qu'un grand nombre tente l'aventure.

La nuit tombe. Libre aux héros de partir ou non en direction de Zaros. Les Dactyles, eux, restent dormir dans les ruines de la cité avant que de repartir à l'aube.

Durant la nuit, un bruit sourd réveille tout le monde. Des loups, attirés sans doute par le sang, sont entrés dans la cité et semblent chasser.



Loups

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTÉIA na HUBRIS na PV 20

Armure : Cuir (2 PA).

Armes : Morsure (DG4).

Particularités : Instinct animal, Ruse.

Compétences :

Armes naturelles 4, Commandement 3,

Discretion 3, Esquive 4, Pistage 6, Stratégie 1,

Vigilance 3.

Le combat est inévitable. Voyant que les premiers loups tombent, le chef de meute s'avance à son tour pour attaquer et sa mort mettra en fuite la meute.

Loup Alpha

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTÉIA na HUBRIS na PV 30

Armure : Cuir (2 PA).

Armes : Morsure (DG4).

Particularités : Instinct animal, Ruse.

Compétences :

Armes naturelles 4, Commandement 4,

Discretion 3, Esquive 4, Pistage 6, Stratégie 3,

Vigilance 3.

CHANT IV – LE TEMPLE DE ZAROS

Au petit matin, les personnages partent en direction la cité de **Zaros** à 20 km d'ici à l'Est.

Le chemin traverse une forêt épaisse et brumeuse. La visibilité est de plus en plus difficile et oppressante. Les chevaux commencent à paniquer et les héros doivent réussir un test pour ne pas être désarçonnés (Équitation FD7).

Sur un jet de Sensibilité (FD10), ils ont l'impression d'être observés et avec un jet de Vigilance (FD10) ils aperçoivent des silhouettes, tels des spectres qui effrayent les chevaux. Finalement, parmi les arbres et la végétation, ils commencent à distinguer des ruines de bâtiments envahis par la végétation. Il ne leur faut pas longtemps pour constater que le temple est le seul bâtiment encore en état.

Les deux grandes portes de bois sont encore sur pieds et les fresques du bâtiment sont délavées et effacées par endroit. D'étranges scènes sont cependant encore perceptibles avec des prêtres aux visages inhumains. Ces derniers sont chauves, leur peau est grise et les yeux ne sont représentés que par un simple trait.

Une fois la porte ouverte, ils entrent dans une grande salle éclairée par des torches et des bougies. Ici, le temps n'a pas eu d'emprise sur les fresques et au fond se trouve un autel de pierre. Un homme semble prier à genoux, la tête sur le sol. Il tourne le dos-à-dos à la porte et aux nouveaux venus et ne réagit pas au bruit qu'ils font.

« Ssssaaaaha nati schiratich ! »

Ce son résonne dans tout le temple comme un

chuchotement. À nouveau, ces mots sont prononcés, mais directement dans leur tête. L'homme se redresse et se retourne enfin vers eux. Quand son visage est enfin éclairé par les torches, les personnages sont surpris, car l'individu ressemble aux fresques vues précédemment. Il s'agit d'un être humanoïde à la tête reptilienne ; sa peau est grise avec des écailles sur une grande partie du visage et ses yeux inexpressifs sont en amande.

« *Qui êtes-vous ? Que venez-vous faire dans ce temple des Anciens Dieux ?* »

Encore une fois, les mots raisonnent dans leur tête, mais il n'y a aucun doute sur le fait qu'ils sont prononcés par la créature en face d'eux.

Nos héros doivent se présenter, et le prêtre leur dit s'appeler Symélias. Il est sûrement le dernier de son espèce, et a le pouvoir de divination accordé par les anciens dieux (les Titans).

« *Je dois vous prévenir que mes visions ne sont pas sans risque pour vous. Je vais donc vous demander de m'attacher solidement et de sortir du bâtiment. Seul l'un d'entre vous restera pour entendre la prémonition.* »

Une fois le personnage volontaire choisi, les autres sortent et Symélias est attaché sur l'autel du temple. Le témoin commence à entendre un sifflement, un chuchotement, qui varient en intonation, tandis que le corps du prêtre se contorsionne comme s'il était possédé. Sa voix semble faible et lointaine, et le héros doit s'approcher pour entendre la prédiction.

« *Naviguez jusqu'à la terre d'asile des Olympiens et cherchez la cité qui garde enfoui en son cœur, la dernière demeure du premier couronné. Entouré d'une mer d'or, elle est cachée, mais guidé par le croissant de lune, vous trouverez votre conclusion.*

Il s'agit d'une cité éteinte depuis fort longtemps où l'homme chien regarde le soleil couchant, alors que le dieu soleil regarde le

levant.

Une fois ces épreuves passées, vous trouverez le frère du feu, l'amant de la curiosité, et le créateur de vie. »

Une fois la phrase terminée, il attrape et projette le personnage avec une force inimaginable contre la porte.

À l'extérieur, les autres héros constatent que le brouillard se dissipe peu à peu, laissant entrevoir le sol de cette cité macabre pour la première fois. Des dizaines de corps en putréfactions recouvrent le sol, et chaque centimètre que la brume révèle fait apparaître un nouveau corps. Dans leurs dos, la porte du temple s'ouvre violemment, et leur compagnon atterrit sur les marches.

S'ils retournent dans le temple, ils aperçoivent prêtre pris de convulsions douloureuses au vu de ses cris. Son corps se déforme et se transforme. Soudain, il parvient à briser les liens le retenant sur l'autel. Quand il se redresse, il n'est plus le frêle prêtre qu'ils ont vu, mais une créature de plus de deux mètres, animée d'un caractère sauvage et agressif.

Durant le combat, Symélias donnera un coup violent dans un pilier et un morceau du plafond l'assommera !

Symélias

Prêtre de Kronos.

SOMA 3 SOPHOS 4 SYMBIOSE 2

ARISTÉIA 2 HUBRIS 2 PV 30

Armure : aucune.

Armes : aucune.

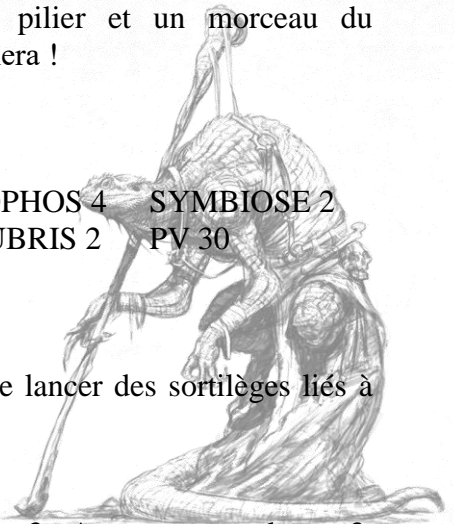
Particularités :

- capacité de lancer des sortilèges liés à Kronos.
- Ophidien.

Compétences :

Armes tranchantes 3, Armes contondantes 3, Athlétisme 3, Discrétion 3, Endurance 1, Esquive 3, Marchandage 2, Parler grec 3, Parler barbare 2, Perception 2, Pugilat 3, Stratégie 2, Théologie 5, Vigilance 3.

Les personnages sortent enfin du temple et constatent que la brume est de retour dans la



cité tandis que le soleil se couche, car Hélios a bientôt fini sa course !

Ils doivent à nouveau bivouaquer. La nuit est reposante et rien ne vient perturber leurs rêves, malgré des sons sauvages et étranges à l'Est.

Les héros reprennent la route en direction de la côte pour trouver un navire. Libre à eux de choisir la crique ou une cité le long de la côte.

S'ils décident de prendre le navire de la crique, ils auront le soutien d'Éole et de son père Poséidon, qui œuvrera pour que le voyage se passe sans problème, mais ils devront faire une remise en état (Artisanat Charpentier FD10).

Si les personnages décident de chercher une cité portuaire pour recruter un capitaine et son navire, ils auront du choix et devront marchander le prix du passage pour avoir un bon prix. Mais le voyage se fera également sans encombre.

CHANT V – LA TERRE D'ÉGYPTE

La terre d'asile des Olympiens (l'Égypte), l'homme chien (Anubis), le dieu soleil (Râ), tous les mènent vers la terre des pharaons.

Après deux jours de navigation, les côtes de l'empire égyptien sont en vue et ils se retrouvent à la cité de Rosetta.

Le port donne sur l'embouchure du Nil et sa taille est impressionnante pour tout homme qui découvre l'une des cités d'Égypte. En effet, sa position géographique fait de cette cité un pôle de commerce avec l'extérieur de l'empire, et cela se voit rien que sur les pontons.

En dehors de la curiosité qu'ils provoquent de par leurs apparences, ils ne sont pas accueillis différemment que d'autres, même si les fonctionnaires de la cité leur demandent de faire le nécessaire pour obtenir un laissez-passer auprès du gouverneur du nome. (Ce petit tracas administratif n'est pas détaillé

davantage, mais vous ouvre des perspectives pour embêter vos joueurs.)

Ils quittent le port et arpentent les ruelles de la cité. Marché d'esclaves, échoppes d'épices, d'étoiles, de bijoux, de plantes et de fruits de toutes provenances...

En approchant d'une grande bâtisse, une voix les interpelle. Trois hommes armés se tiennent devant l'entrée de la demeure et s'en prennent à un homme d'une cinquantaine d'années, avec des mots plutôt virulents et sans équivoque !

« - On t'avait prévenu y a 5 jours, que si tu ne payes pas ton tribut à Pharaon, on se devra de prendre ta maison !

- Je vous en prie, accordez-moi un délai. Je n'ai pas l'argent, par les dieux soyez humain.

- Très bien, qu'on ne dise pas que les gardes de pharaon sont sans-cœur. Tu as jusqu'au coucher du soleil pour solder ta dette.

- Mais c'est impossible, je n'aurai jamais le temps ! Mes fils sont malades et ne peuvent pas participer à la course de chars de cette après-midi. Je vous en prie donnez-moi plus de temps !

- N'abuse pas ! Trouve une solution ! Tu as jusqu'au coucher du soleil. »

Les trois percepteurs des impôts repartent et l'homme est dépité sur son palier de porte. Puis il se relève et commence à interpeller les passants : « Pouvez-vous m'aider ? S'il vous plaît, quelqu'un ! »

L'homme les interpelle et leur propose de courir pour lui. S'ils ne se proposent pas d'eux-mêmes, sur un jet de Perception/Sensibilité FD8, ils découvrent que l'homme semble être bien plus qu'il n'y paraît !

Cela doit les intriguer suffisamment pour qu'ils acceptent, mais il feindra l'ignorance s'ils l'interrogent et il les invite chez lui.

« Je suis Naël, fils de Seif. Bienvenu dans ma maison, voyageurs. Puis je vous offrir quelque chose à boire ? »

Naël

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTÉIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armure : Ceinture de force cuir (1PA).

Armes : aucune.

Compétences :

Artisanat 3, Dressage 2, Conduite d'attelage 2, Endurance 3, Équitation 2, Esquive 2, Évaluation 3, Marchandage 3, Parler grec 1, Parler égyptien 3, Perception 2, Stratégie 1, Survie 2, Vigilance 2.

Alors que les PJs font connaissance avec Naël, il est appelé par ses fils malades. Libre aux héros de proposer leur aide (dans ce cas, le MJ peut laisser tomber la course de chars, et passer directement à la révélation de Naël).

Après s'être occupé de ces fils, il leur parle de la course de chars. Il n'y a rien de compliqué en soi, le parcours fait 500 pieds (soit 151,2 m) et il faut que l'équipage fasse 4 fois le parcours. Le long du parcours des cibles de 2 couleurs sont installées, et l'archer qui accompagne le conducteur doit toucher chaque cible. S'il la rate, l'attelage prend une pénalité de temps pour la course ! S'il touche le centre, il gagne un bonus.

(Avant chaque tir, le conducteur du char fait un lancer et s'il rate son jet de conduite d'attelage cela donne un malus à l'archer).

Naël conduit les héros jusque dans l'arène où le départ de la course doit être donné. C'est une grande structure à l'extérieur de la cité avec des gradins faits de pierre et de bois. Il y a une forte animation devant l'entrée des participants. Parmi la foule se trouvent des vendeurs à la sauvette, des parieurs venant voir les chevaux et les équipages, des curieux et autres badauds, etc.

À présent, les héros doivent choisir deux d'entre eux pour participer à la course, tandis que Naël conduit les autres dans les gradins pour qu'ils puissent voir la course. L'endroit est très animé contrairement à la piste où la tension est palpable pour les 4 équipages de char.

La course est lancée pour le tour de chauffe et comme Naël l'avait dit, sur le circuit de 500 pieds sont disposées 4 cibles de 30 cm de diamètre environ. Le carquois du char dispose de 16 flèches aux couleurs du char.

Durant la course, il est possible que les participants viennent heurter le char des personnages, ce qui peut occasionner des dégâts, et des malus pour le tireur ou pour la conduite à venir.

Une fois la course terminée, Naël remercie les héros d'avoir participé en son nom, surtout s'ils ont gagné suffisamment d'argent pour qu'il puisse payer ses dettes.

En guise de remerciement, il leur révèle, qu'il a entendu parler de créatures volantes, et qu'il en a vu une nuit à proximité des ruines de l'ancienne cité du premier Pharaon (la cité de Bouto). Le lieu est selon lui protégé par une malédiction afin d'assurer le repos du premier pharaon.

◀ CHANT VI – BOUTO

La cité est à environ 50 km vers le sud-est en plein désert. Naël leur conseille donc de voyager de nuit avec des chameaux.

Les personnages doivent aller négocier l'achat de chameaux ou de chevaux pour aller jusqu'aux ruines de la cité, et le marché de Rosetta est riche de commerçants (Marchandage FD10 pour avoir des bêtes).

Le voyage en lui-même se passe sans difficulté, jusqu'au moment où ils approchent des ruines. Leur médaillon est de plus en plus lumineux au fur et à mesure qu'ils approchent

Des cris viennent troubler le silence du désert, et les créatures volantes sont de sortie. Il faut un bon jet de Discrétion FD10 pour ne pas être repéré et ainsi éviter une attaque des cryosphinx.

Cryosphinx

Créature à corps de lion, à aile d'aigle et à tête

de bélier, représentant ainsi Amon (Zeus).
 SOMA 10 SOPHOS 13 SYMBIOSE 6
 ARISTÉIA na HUBRIS na PV 100
 Armure : Cuir (4 PA)
 Armes : Griffes (DG 10)
 Particularités : Vol.
 Compétences :
 Armes naturelles 5, Épos (Énigme) 5,
 Esquive 3, Pistage 3, Stratégie 3, Survie 3,
 Vigilance 4.



Quand les personnages arrivent dans les ruines de Bouto, ils sont surpris de voir des statues de part et d'autre du chemin qu'ils empruntent. Les statues représentent des créatures à tête de bélier et à corps de lion.

En s'avançant dans les ruines, ils aperçoivent un feu de camp ainsi qu'une tente et 5 individus. En approchant discrètement, ils les entendront parler, mais ils ne pourront comprendre que quelques mots, car c'est de l'égyptien ancien (Parler égyptien FD 8) : « LE MAITRE », « LA DEMEURE DES MORTS », « ANUBIS » et « LA TOMBE DE NARMER ».

Remarque : Narmer est le premier pharaon décédé en 3125 av. J.-C..

Cela doit leur suffire pour comprendre que leur adversaire est caché dans la nécropole où repose le premier Pharaon.

Finalement, c'est au lever du soleil qu'ils découvrent un ensemble de petites pyramides à l'extérieur de la cité de Bouto.

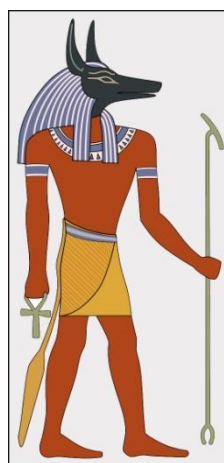
La tombe de Narmer n'est pas difficile à trouver. Son apparence ainsi que sa taille ne

laissent planer aucun doute. Le sol est recouvert de blocs de pierres peintes et une légère pente invite les visiteurs à descendre dans ses ténèbres.

Les fresques des murs semblent représenter la vie du pharaon avant et après sa mort ainsi que certaines divinités locales. Les personnages s'enfoncent ainsi durant plusieurs minutes, avant d'arriver devant une fosse de deux mètres environ et profonde de cinq. Au fond, il semble y avoir des petits bruits de frottement et des sifflements (serpents). Sur leur gauche, une pièce fermée avec des jarres contenant principalement des graines, de l'huile et de l'eau désormais croupie. Le seul chemin est de sauter par-dessus la fosse.

S'ils cherchent un piège mécanique ou magique, ils ne trouveront rien, car la subtilité du piège est qu'une des jarres d'huile est fissurée de l'autre côté de la fosse. Donc si aucun personnage ne pousse pas la recherche, et ne réussit pas un jet de Pièges FD10, c'est la chute assurée !

Une fois le puits de serpents traversé, ils arrivent sur le porche d'une immense salle rectangulaire, dont le plafond est à plus de 5 mètres. Des dizaines de braseros éclairent la pièce, permettant ainsi de voir dix immenses piliers peints, les hiéroglyphes gravés sur les murs et, au fond de la pièce, deux grandes statues, Anubis et Râ, se faisant face ainsi qu'un autel de pierre. Sur celui-ci, ils trouvent deux sphères : l'une noire et l'autre en or.



Pour résoudre l'énigme de Symélias « où l'homme chien regarde le soleil couchant, alors que le dieu soleil regarde le levant. » les

personnages doivent mettre les bonnes sphères dans les mains des statues (Râ/sphère noire, Anubis /sphère d'or) afin de pouvoir ouvrir



l'autel.

Une fois ouverts, ils découvrent des marches qui descendent jusqu'à une cavité naturelle, où se cache Épiméthée.

« Je dois reconnaître que vous faites preuve de courage malgré la mort qui s'approche. C'est la première fois depuis la grande guerre que j'éprouve du respect pour mes adversaires. Alors j'ai décidé d'arrêter de jouer avec vous et je vais vous combattre sérieusement ! »

Épiméthée

Titan des pensées passées.

Épithètes : qui réfléchit après coup.

Fils de Japet et de Thémis, il est le frère d'Atlas, de Prométhée et de Ménétiôs. Il aide Zeus dans sa conquête de l'Olympe. Puis le Cronide lui confia la tâche de peupler la terre avec son frère Prométhée, ce qu'il fit en créant les plantes et les animaux, sans s'occuper de la tâche de son frère. C'est ainsi qu'il ne laissa aucune défense aux hommes. Par la suite, quand Zeus décida de se venger de Prométhée et des hommes, il amène Épiméthée à rencontrer Pandore. Celui-ci l'épouse et ensemble ils auront Pyrrha, la mère de toutes les femmes.

SOMA 11 SOPHOS 10 SYMBIOSE 11
ARISTÉIA 5 HUBRIS na PV 110

Armure : aucune.

Armes : Poing (DG 12)

Particularités :

Il est capable de créer des animaux, des monstres ou des plantes à partir d'argile.

Instinct animal, Détection de la magie, Contrôle des animaux et des plantes.

Sorts habituels :

Appel d'Artémis, Bénédiction d'Hécate, Bouclier d'Hécate, Croissance de Déméter, Force herculéenne, Illusion de vie, Modification de taille, Protection élémentaire, Transmutation de pierre en chair.

Compétences :

Artisanat 10, Endurance 5, Épos des plantes 10, Épos des animaux 10, Esquive 5, Marchandage 6, Pugilat 6, Séduction 4, Sensibilité 6.

Épiméthée joint ses mains et celles-ci commencent à avoir une aura bleutée alors qu'il marmonne quelques mots.

Quand il ouvre à nouveau ses mains, l'aura bleutée le recouvre, ses plaies se referment et sa taille augmente jusqu'à doubler. Il se prépare alors à lancer un coup de poing qui risque d'occasionner des dégâts extrêmes !

« Cela suffit Épiméthée, mon fils ! »

La voix est forte et impérative, à tel point que le titan, dans son élan, en perd l'équilibre.

Dans le couloir d'où sont arrivés les personnages, deux silhouettes s'approchent.

Le premier, son père semble avoir la soixantaine, des cheveux blancs, longs et attachés avec un anneau d'or. Il porte une longue toge rouge maintenue par une broche représentant deux mains ouvertes, des sandales et un bâton dans la main gauche.

Le second est plus jeune, la quarantaine, avec une longue chevelure ainsi qu'une barbe poivre et sel. Il porte une toge d'un blanc pur, et deux bracelets de force en bronze patinés. La seule chose qu'ils ont en commun c'est un regard qui dégage une autorité imposant le respect et l'obéissance.

« Père ?? Que faites-vous ici, je vous croyais enchaîné au Tartare. »

Japet explique à son fils que Zeus est venu le voir pour discuter et essayer de trouver une solution quand il a appris qu'Épiméthée était derrière ces attaques de cités. Japet étant à l'origine de la création des hommes sur terre, Zeus a réussi à trouver un argument pour le convaincre de parler à son fils.

Pendant ce temps, Zeus se dirige vers les personnages et d'un mouvement de la main, ferme leurs plaies et efface toutes traces de fatigue.

« Je suis fier de vous ! Vous avez fait honneur à l'Olympe et avez permis d'éviter que cela dégénère. Maintenant, je n'attends plus

qu'une chose de vous, mais rejoignons Japet pour en discuter. »

Épiméthée s'est calmé et a repris sa taille initiale. Son père semble jouer de son autorité paternelle pour le faire plier à ses arguments.

Quand Zeus et les héros arrivent, Japet lance un regard approbateur à Zeus et Épiméthée pose genoux à terre pour s'excuser.

Zeus et Japet se tournent alors en direction des héros et leur annoncent qu'ils ont trouvé le moyen de s'assurer définitivement de la paix entre eux, mais pour cela ils vont devoir obéir à leur décision.

« Vous, fils d'Olympiens, vous allez épouser des Nymphes qui sont les filles de Titans, et ainsi votre union assurera la paix entre nous ! »

FIN

