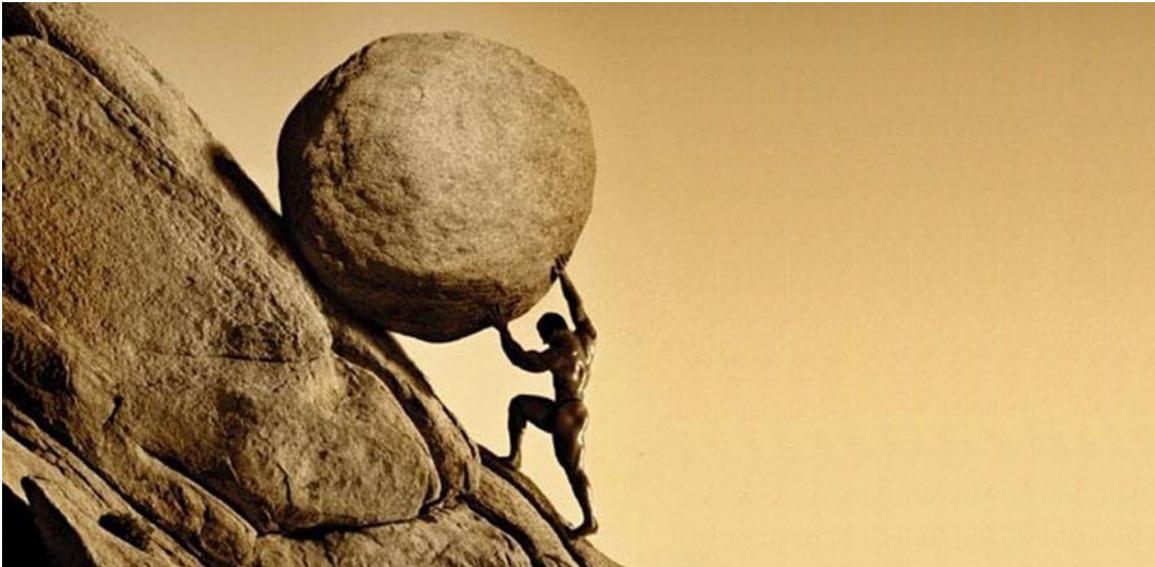


ANTTIKA

UN TREK AUX ENFERS

SCÉNARIO DE CÉDRIC ROBIN

RELECTURE ET MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



UN TREK AUX ENFERS

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

Ce scénario a été écrit dans le cadre du Don des dragons 2016 sous le titre « Underworld trek, to hell and Beyond », mais j'ai une préférence pour les titres français ou grecs à la rigueur !

PRÉLUDE

L « histoire commence en 1289 av. J.-C., alors que l'hiver c'est déjà installé sur les terres d'Égée (quelque part en Attique).

Il y a six jours de cela, Hermès, lui-même, demande aux personnages de l'assister dans une quête confiée par Zeus et, bien entendu, ils ne peuvent pas lui dire non.

« Zeus m'a chargé d'une mission et je vais avoir besoin de vous pour la mener à bien. Je dois ramener aux Enfers un individu qui a outrepassé les bornes en réussissant à s'en évader. Cependant, n'ayant pas le droit d'arpenter le royaume d'Hadès à ma guise, ce sera donc à vous d'intervenir !

Je vais me charger de capturer l'évadé, mais c'est vous qui allez l'escorter jusqu'aux terres d'Hadès où il devra être jugé et condamné. »

Bien qu'ils puissent être persuadés qu'Hermès ne leur dit pas tout, et qu'il leur dissimule quelque chose, ils n'ont aucun moyen de lui refuser leur aide.

« Ah oui ! Soyez à la taverne de la cité de Delphes dans trois jours. J'y serai et n'oubliez pas que je suis le protecteur des voyageurs ! »

Ce délai est loin d'être énorme, car peu de navires prennent la mer l'hiver et les montagnes enneigées ne facilitent pas les trajets terrestres. Bref, s'ils veulent être à Delphes à temps, il leur faut partir sans traîner en chemin.

Remarque :

Le MJ est libre de rendre épique le voyage jusqu'à Delphes selon le temps qu'il dispose.

CHANT I -

UN PRISONNIER HORS DU COMMUN

Trois jours plus tard, les PJs arrivent enfin au lieu de rendez-vous. C'est à l'heure que la soupe leur est servie que la porte de la taverne s'ouvre. Deux individus couverts de neige entrent et se dirigent directement vers votre table sans hésitation.

→(Évaluation FD8) L'un des deux individus, au vu de sa posture et de son charisme, est un aristocrate. Quant au second, il ne leur faut que quelques secondes pour reconnaître Hermès habillé en garde de la cité de Delphes. Ce dernier leur lance alors un bout de corde, comme on jette une aumône à un mendiant, avant d'ajouter :

« À présent, c'est à vous de jouer ! »

L'inconnu porte une épaisse cape dont la capuche cache le haut de son visage, une pelisse de fourrure sur les épaules, une tunique abimée, mais brodée d'or, des bottes en peau et une corde qui entrave ses poignets et dont l'un des héros tient un bout.

Avant de faire demi-tour, Hermès vous tend alors une carte et un rouleau scellé :

« C'est à remettre à Charon le nocher. »

Puis passant la porte de l'auberge, il se retourne et rajoute :

« Gardez toujours un à œil ouvert sur lui ! C'est le meilleur conseil que je peux vous donner. »

Durant l'entretien avec Hermès, l'homme s'est assis à la table, sans y avoir été invité, et mange la soupe qu'il a subtilisée à l'un des héros sans qu'il s'en aperçoive.

« Des présentations ne seraient-elles pas de



circonstance ? Cela nous permettra de commencer notre périple sur de bonnes bases ou seriez-vous des barbares sans une once de politesse face à un roi ?! »

L'homme, toujours le nez dans son bol de soupe, n'a pas levé la tête et pourtant tous savent que c'est lui qui les a interpellés sur un ton sarcastique et provocateur.

Si les personnages se présentent, ils apprennent qu'il se nomme Sisyphe et qu'il vient de Corinthe. Sur un jet de Réseau/Épos de la Mythologie à FD 12, les personnages peuvent apprendre quelques éléments de son passé (autant d'items notés d'un* que leur écart de réussite prit dans la véritable histoire de Sisyphe).

LA VRAIE HISTOIRE DE SISYPHE

- * Sisyphe (fondateur de la cité de Corinthe) est en conflit avec Autolykos, un voleur et fils d'Hermès, lequel a une fille nommée Anticlé.
- * Sisyphe viole Anticlé pour se venger d'Autolykos, on présume que de ce viol naîtra Ulysse.
- * Sisyphe verra ensuite Zeus enlever la fille du dieu-fleuve, Asopos, et il le dénoncera en échange d'une source intarissable.
- * Zeus le condamne à mort pour le viol et sa dénonciation à Asopos.
- * Zeus envoie alors Thanatos (la mort) pour punir Sisyphe, mais celui-ci réussit à l'amadouer et fini par l'enchaîner dans une cellule de sa citadelle grâce à des menottes de son invention. Dès lors, plus personne ne meurt sur Terre et Hadès doit libérer Thanatos sur ordre de Zeus pour que tout revienne en ordre.
- Zeus le condamne pour ces faits à rejoindre les Enfers, mais Sisyphe a encore une carte dans sa manche. Il demande à Mérope, sa femme, de ne pas faire les offrandes et les rites nécessaires pour qu'il descende aux enfers.
- Une fois aux Enfers, il marche voire Perséphone afin qu'elle le laisse retourner à la surface pour demander à sa femme de faire les rites, elle lui accorde trois jours, mais en vérité, c'est une ruse pour quitter les lieux.
- Cette fois, Zeus exacerbé le condamne au Tartare à pousser un rocher en haut d'une colline, lequel dévale ensuite la pente.

SISYPHE

Quoi que fassent les personnages, Sisyphe tentera de les doubler et de leur fausser compagnie. Il ne cherchera pas à les tuer lui-même, mais pourra les mettre dans des situations intenable pour arriver à ses fins. N'hésitez pas à utiliser toutes les situations possibles que vos joueurs vous donneront pour leur donner du fil à tordre.

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

Armure : Tunique de cuir (2 PA)

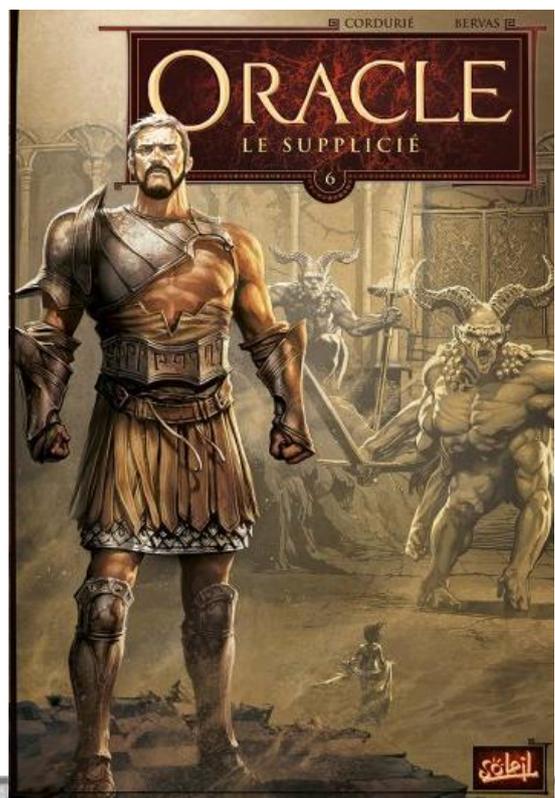
Armes : aucune.

Particularités :

Inventeur des menottes capable d'enchaîner Thanatos, Ruse.

Compétences :

Armes de jet 3, Armes tranchantes 4, Artisanat (forge) 4, Athlétisme 4, Comédie/danse 6, Commandement 3, Discrétion 4, Esquive 3, Ingénierie 6, Marchandage 7, Parler grec 3,



Perception 4, Persuasion 7, Résistance 4, Stratégie 6, Vigilance 3, Vol à la tire 2.

Une fois que tout le monde a terminé son plat, nos héros peuvent prendre connaissance du plan pour savoir où se rendre, car l'entrée du royaume d'Hadès n'est pas connue de tout le monde. Sur celui-ci est dessinée la cité de Delphes avec, plus à l'ouest, un lac marqué d'une croix en son milieu.

Sur un jet d'Épos de la géographie (FD 7), ils peuvent constater qu'il n'y a que deux routes possibles pour s'y rendre : par la forêt, plus rapide, mais plus dangereuse, ou par la plaine en contournant ladite forêt.

Remarque :

Sisyphé ne compte pas se laisser traîner à son propre jugement, qu'il sait déjà tronqué. Aussi, il tentera d'échapper aux personnages ou de les mettre dans des situations inextricables afin d'arriver à ses fins.

CHANT II – UN PÉRIPLÉ INFÉRNAL

Les conditions météo (vent, neige...) rendent le voyage difficile et la route vous semble longue, car vous ne croisez pas âmes qui vivent, mais vous entendez des bruits d'animaux, à moins que cela ne soit le vent.

Si les PJs réussissent leur jet de Vigilance (FD8), ils ne sont pas surpris par l'attaque des loups et peuvent tenter un jet d'Esquive (FD8), sinon leur esquive subit un malus de 4.

Loups sauvages (x5)

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA naHUBRIS na PV 20

Armure : fourrure épaisse (2 PA)

Armes : Morsure (DG4)

Compétences : Arme naturelle 4,
Commandement 3,
Discrétion 3,
Esquive 4, Pistage 6,
Stratégie 1,
Vigilance 3.

Durant l'attaque,



Sisyphé tente bien évidemment de s'éclipser à moins que les personnages aient bien pensé à lui mettre un chaperon à demeure.

Si les personnages tentent de comprendre comment les loups ont été attirés jusqu'à votre groupe, ils trouveront leurs rations percées et leur viande séchée sur leurs traces.

Bien sûr, Sisyphé nie toute implication ! Pas vu, pas pris, tel est sa devise !

Finalement, le groupe arrive en vue du lac, alors que le soleil se couche. Des hauteurs, ils aperçoivent quelques maisons et des embarcations de petite taille attachées à un ponton. Quand ils approchent des maisons, ils constatent que certaines semblent abandonnées depuis quelque temps déjà, mais que de la fumée sort de trois cheminées. L'hospitalité de Zeus étant ce qu'elle est, ils sont accueillis chaleureusement dès la première maison. Après quelques échanges de politesse, leur hôte, nommé **Liviasse**, propose un repas et sa grange pour la nuit à nos amis.

Durant la nuit, Sisyphé tente une nouvelle fois de s'évader (Test Perception/Vigilance/Sensibilité FD10 pour le percer à jour) en s'aidant d'un outil qu'il trouve dans la grange.

Dans le cas où Sisyphé réussit à s'évader, il faudra réussir un test de Pistage FD8 (grâce à la neige) pour retrouver sa trace et le capturer ! Malgré la tentative de leur prisonnier, la nuit reste calme et, de fait, plus ou moins reposante. Nos héros passent une nuit confortable, chaudement installée dans la paille, les couvertures et les peaux pour se protéger du froid toujours présent à l'extérieur.

Liviasse les réveille au petit matin. En sortant dehors, nos matons constatent que l'air est humide et que le ciel est chargé de cumulus emportés par de fortes rafales.

Ils embarquent alors sur un navire de pêcheur que leur hôte leur a proposé la veille moyennant une obole, mais, alors que le bateau s'éloigne, il vous crie :

« Attention, la météo sur le lac est rapidement changeante en cette période de

l'année. »

Une fois à bord, nos héros constatent effectivement que les conditions deviennent difficiles, même pour des marins expérimentés (jet de Navigation FD12, l'écart de réussite/échec donnant un bonus/malus aux jets d'esquive suivants). Les rafales sont tellement soudaines qu'il faut esquiver les mouvements de la voile pour ne pas être assommé quand elle vire de bord (Jet Esquive FD12 +/- modificateur), en cas d'échec le personnage obtient un malus de 1D10 à sa prochaine action.



Les vagues sont aussi de la partie, et elles malmènent l'embarcation comme une coquille de noix, et c'est un « Crac » sourd au fond de l'embarcation qui indique finalement la voie d'eau. Un test d'Artisanat Charpentier (FD8) démontre que ce n'est pas réparable dans ces conditions et que la structure complète ne va pas tenir très longtemps quoique l'on fasse.

Le navire peut se disloquer à tout moment, et c'est la peur au ventre que nos amis se retrouvent dans un creux et que le navire finit par exploser en morceaux sous l'étau des vagues scélérates.

Une fois à l'eau, il faut faire un jet de Natation (FD12) pour voir qui arrive à garder la tête hors de l'eau. Ceux qui échouent sont entraînés par le courant sans rien pouvoir y changer. Pour les autres, bien qu'entraînés eux aussi, ils distinguent qu'ils sont attirés en direction d'un tourbillon entouré de récifs.

Le nombre d'obstacles ainsi que la violence du courant fait que tous prennent un coup à la tête et perdent connaissance.

CHANT III – DIE HARD, OU UNE JOURNÉE EN ENFER

Les personnages reprennent conscience dans l'ordre décroissant de leur test d'Endurance (FD9). Sisyphe doit faire de même, car s'il se réveille en premier, il pourrait s'arranger pour attacher les personnages et prendre la fuite.

Il fait sombre et il est difficile de voir au-delà de 20 mètres (première période d'adaptation à l'obscurité). Ils semblent être sur une plage, et leurs compagnons sont à proximité inconscients. Une fois que tout le monde a repris conscience, nos héros peuvent constater qu'ils sont blessés, mais les soins ne referment pas leurs plaies qui pourtant ne saignent pas. Cela est-il dû au fait qu'ils sont enfin au royaume des morts ? Impossible de le savoir, car rares sont ceux qui en sont revenus, et même Sisyphe ne peut répondre n'ayant jamais été confronté à cela.

Une fois l'adaptation à l'obscurité faite, la visibilité se limite à une centaine de mètres environ, comme lors d'une nuit de pleine lune.

Remarque :

Une partie de l'équipement des personnages peut avoir disparu au fond du lac ou avoir été volé par Sisyphe, au bon vouloir du MJ.

Durant ce temps d'adaptation, Sisyphe profite de l'occasion pour s'éclipser et s'éloigner rapidement de son escorte. Il essaye de se fondre dans une foule d'âmes en peine qui se dirige, tel un troupeau de moutons, vers un ponton.

Pour le rattraper, il faut faire un test d'Athlétisme en opposition, sinon il montera à bord de la barque de Charon en payant avec des oboles qu'il a dérobées.

S'il est rattrapé à temps, il faudra le maintenir pour l'enchaîner à nouveau.

Les personnages voient une barque approcher dans un silence troublant. À son bord, ils distinguent une silhouette humaine, drapée d'un long manteau sale et déchiré, le visage caché par une ample capuche. Seules ses

mains squelettiques, tenant une perche, laissent imaginer l'état du reste du corps qui approche. D'une voix qui vous glace jusqu'à la moelle, il dit en regardant Sisyphe :

« *Tiens donc, revoilà une tête que j'ai déjà vue !* »



Charon amarre son embarcation au ponton et les âmes commencent à approcher pour embarquer, afin de traverser le Styx. Nos héros vont devoir payer leur passage ainsi que celui de Sisyphe, mais il est possible de négocier avec le passeur grâce au document qu'Hermès leur a donné, s'il n'a pas été perdu (Marchandage FD8 et Persuasion FD8).

Il est probable qu'au final, tout le monde embarque, même si Sisyphe essaye d'embobiner Charon afin que celui-ci lui refuse la traversée arguant qu'il n'a pas d'argent. Mais c'est sans grand succès, car Charon n'est sensible qu'à l'argent et la note d'Hermès lui garantit une somme rondelette si Sisyphe est amené devant le tribunal des Enfers.

La traversée du Styx est plus calme que la précédente, car Charon connaît les moindres rapides et remous du fleuve.

Le petit groupe débarque sur l'autre rive après quelques minutes seulement. Devant vous se dessine une route pavée unique que les âmes prennent sans hésitation. Sisyphe semble vouloir une fois de plus semer ses gardiens en profitant de la masse compacte d'âmes, mais son empressement est troublant.

Votre prisonnier accélère le pas et creuse l'écart de quelques mètres. Il est nécessaire de se lancer dans une course-poursuite, car en fait, Sisyphe veut profiter de son avance pour aller titiller Cerbère, ce qui devrait occuper les personnages pendant qu'il cherche à fuir l'endroit.

Cerbère

Cerbère est attaché avec une longue chaîne de 10 pas, mais il peut accéder jusqu'au chemin.

SOMA 8 SOPHOS 2 SYMBIOSE 4
ARISTÉIA naHUBRIS na PV 80

Armure : Cuir (3 PA)

Armes :

Morsure x3 (DG 8 + poison*)

Queue (DG 6 + poison**)

* Poison : la bave de Cerbère est un poison de Virulence 12 et fait perdre 1 point de Soma par tour, et ce jusqu'à la réussite du jet de Résistance.

** Poison de queue : le poison du serpent est de Virulence 18 et fait perdre 4 PV par tour jusqu'à réussite du jet de Résistance.

Particularités :

Aura de peur, Régénération (+5PV/tr), Haleine fétide (cf. sort Pestilence de Cerbère), Instinct animal, Ruse.

Sensible à la musique, le FD du jet de Résistance est équivalent au jet du musicien.

Compétences :

Armes naturelles 6, Discrétion 6, Esquive 3, Fouille 3, Intimidation 2, Perception 3, Résistance 2, Stratégie 3, Vigilance 4.



Une fois l'obstacle passé, et s'ils n'ont pas été assez rapides, les personnages doivent retrouver Sisyphe. Si leurs compétences de



Pistage sont insuffisantes, les Moires ou le devin Tirésias peuvent les mener par le biais d'une énigme jusqu'à l'endroit où Sisyphe espère pouvoir quitter le domaine d'Hadès : la source de l'Achéron.

« C'est sur le bras mort du Styx (Achéron) conduisant à la baie de Phanari (le fanal) en Épire que le rusé veut sourdre à la vie (renaître/source) ! »

Sisyphe, une nouvelle fois enchaîné, le chemin des âmes se dessine sous vos pieds et draine toutes les âmes qui ont passé le Styx, tels des automates. De chaque côté de celui-ci se trouve un paysage de désolation au-dessus duquel une brume cache sûrement bien d'autres choses que seuls des cris singuliers laissent imaginer.

Alors que le groupe marche depuis un petit moment, une arche en pierre noire de plusieurs mètres se dresse devant vous dans ce paysage abyssal.

Certaines âmes vous précédant sortent du chemin et prennent la direction de l'imposant bâtiment qui dégage une aura de puissance.

Au pied des marches menant au palier de cet impressionnant édifice, des âmes sont agglutinées qui semblent faire la queue comme à l'entrée des théâtres d'arts lyriques.

Sisyphe est soudainement pris d'un malaise et s'assoit sur le pilier d'une statue proche du chemin. À peine s'est-il assis qu'un coup de tonnerre sourd se fait entendre en provenance du bâtiment, suivie d'un impressionnant nuage noir difforme qui en sort et fonce dans leur direction.

Un froid extrême « gèle » le groupe sur place, quand le nuage noir passe,



avant de s'arrêter au milieu d'eux et dire d'un ton puissant :

« Qui a osé ? Tiens donc... Sisyphe ! »

Le nuage, toujours agité, prend peu à peu la forme d'une silhouette d'une taille impressionnante (deux fois celle d'un homme).

Une fois le nuage dissipé, l'homme qui se dresse devant eux, arbore une armure rougeoyante comme le feu et est coiffé d'une couronne d'or richement décoré. Ses cheveux ainsi que sa barbe d'argent

semblent enflammés comme les reflets de son armure.

« Je suis Minos, l'un des trois juges du royaume souterrain, roi de Crète et fils de Zeus. Qui êtes-vous et que faites-vous ici avec ce fourbe ? »

Il pointe alors Sisyphe. Les personnages doivent être convaincants, car la personne se dressant devant eux n'est pas n'importe qui (test Diplomatie FD9).

« Je comprends mieux les propos d'Hermès quand il nous a annoncé qu'il allait allouer une escorte d'élite à ce roublard. Je vous recommande la plus grande prudence pour l'amener jusqu'à la tour du jugement dernier que vous voyez là-bas, car il n'est pas normal que des mortels circulent dans ce royaume et certaines créatures peuvent être peu diplomates. »



Lorsque le groupe quitte la plaine des innocents, le chemin des âmes semble prendre la direction des montagnes formant la mâchoire d'un monstre cruel.

« Pouvons-nous manger un morceau, avant de repartir ?! »

dit Sisyphe, et il indique un arbre chargé de fruits.

Remarque :

Sisyphes tentera à plusieurs reprises de tenter les personnages à manger ; or quiconque mange sur les terres d'Hadès devient son hôte pour l'éternité.

Après avoir gravi une partie de la chaîne de montagnes des combattants, le paysage change quelque peu. Les personnages découvrent des bâtiments en ruine, voire totalement rasés alors que d'autres sont en feu. Autour de ce paysage de guerre et de chaos, des corps en décomposition à perte de vue.

Avant même qu'ils entrent dans ce qui semble être les ruines d'une cité en guerre (jet Épos de la géographie [FD9] pour reconnaître Troie). Des bruits de métal et des hurlements leur arrivent aux oreilles, avant d'être pris à partie par un groupe de cadavres équipés de casque et bouclier qui ne laisse que peu de doute sur leur origine troyenne. Certains morts vont reconnaître dans les personnages celui qui est peut-être à l'origine de leurs morts et de leur présence dans cet enfer. De ce fait, ils attaquent pour se faire JUSTICE !

Combattants morts (2D10)

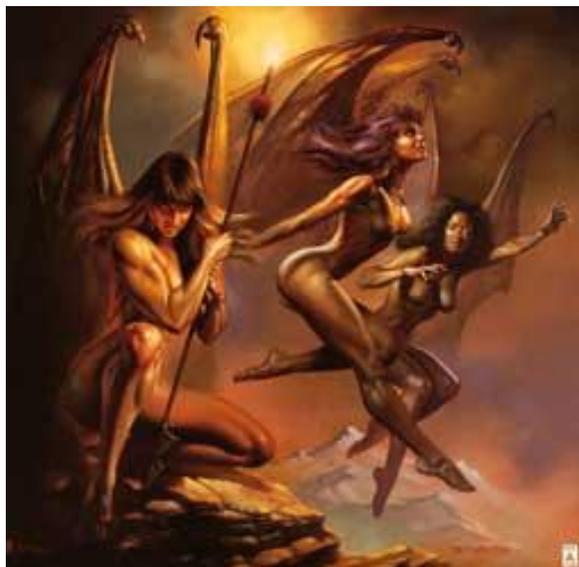
SOMA 0 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA naHUBRIS na PV 20

Armure : Bouclier moyen (PA5)

Armes : Épée hoplite rouillé (DG4 + poison [rouille] Virulence 3)

Compétences : Arme 2, Esquive 1, Perception 2, Stratégie 1 et Vigilance 2.



Durant le combat, survolant le champ de bataille, trois créatures foncent sur le groupe dans un cri de furie. Au premier passage, c'est six combattants morts qu'elles envoient contre les murs d'une demeure enflammée, mais elles ne tardent pas à faire demi-tour pour s'occuper de vous au second passage.

Érinyes

SOMA 14 SOPHOS 11 SYMBIOSE 7

ARISTÉIA 7 HUBRIS 7 PV 140

Armure :

Bracelet de force en argent (3 PA, 2PE).

Armes :

Fouet feu/gel/barbelé (DG 4 + spécial*).

Particularités :

Elles peuvent rendre folle leur victime, Téléportation olympienne (pour rejoindre le Tartare uniquement), Vipères de la chevelure (Poison virulence 10) provoquant selon le serpent, la folie ou la mort, Attaque furtive, Vol, Ruse.

* Leurs fouets font des dommages supplémentaires soit par le feu (cf. règle du feu), soit par le gel (perte d'une action au prochain tour) ou soit par des barbelés (DG +4)

Sorts habituels :

Chant des limbes, Contrôle des morts-vivants, Métamorphose, Plaie béante de Thanatos, Vision de Nyx.

Compétences :

Armes (fouet 6), Discrétion 6, Esquive 3, Fouille 5, Intimidation 10, Perception 8, Persuasion 9, Pistage 5.

Alors que les Érinyes commencent à mettre le groupe en difficultés, un sifflement suivi d'une détonation se fait entendre, et cela malgré le bruit du combat. Le mur d'une des demeures incendiées vole alors en éclat et des moellons volent dans toutes les directions obligeant les combattants à cesser le combat pour esquiver les projectiles (Esquive FD10 si loupé DG 10). Là, où se trouvait la maison, il n'y a désormais qu'un gros nuage de poussière laissant entrevoir une forme humaine au cœur d'un cratère de dix mètres de diamètre.

La poussière, une fois retombée au sol, permet de découvrir la silhouette impressionnante et effrayante du maître des lieux.

Les Érinyes stoppent aussitôt le combat et se prosternent devant lui alors qu'il remonte du cratère :

« *Seigneur Hadès.* » Et dans le ton de leur voix, chacun peut reconnaître la crainte qu'elles ont pour leur seigneur.

« *Retourner au Tartare sans attendre, dit-il, ces mortels sont ici pour escorter jusqu'au tribunal un prisonnier que vous avez laissé s'échapper.* »

Aussitôt elles se redressent et s'envolent sans même un regard en arrière vers leur lieu de villégiature.

« *Quant à vous,* dit-il d'une voix forte, mais avec un regard froid et moins agressif, *continuez sur ce chemin, vous arriverez d'ici peu à votre destination.* »

Alors que le groupe continue en direction du tribunal, Sisyphe demande une nouvelle pause pour manger des fruits présents sur les arbres du bord du chemin.

Après un dernier virage se dressent les murs d'un bâtiment cyclopéen et richement décoré. Il faut monter une trentaine de marches, avant d'arriver devant une porte en bronze finement ouvragée sur laquelle sont sculptées différentes scènes qui représentent chacune des parties des Enfers. Six gardes sortent alors et se saisissent de Sisyphe, pour l'entraîner à l'intérieur, tandis qu'une femme, légèrement pâle, vous demande alors de l'accompagner à l'intérieur du Tribunal.

CHANT IV – LE JUGEMENT DERNIER

C'est dans une salle immense et richement décorée, au cœur du tribunal, que le groupe fait son entrée.

Sisyphe enchaîné à ses gardes et certaines divinités se trouvent déjà dans la salle.

Minos et Rhadamanthe prennent place sur leur siège, mais l'un des trois trônes est vide. Éaque semble absent.

Alors que Minos explique que son demi-frère se trouve sur le mont Olympe et qu'il ne

pourra pas assister au procès de Sisyphe. Cependant cet état de fait ne changera aucunement leur impartialité. Aussitôt Sisyphe coupe la parole au juge des Enfers, pour lui rappeler que la règle du tribunal impose trois juges pour valider une sentence. Rhadamanthe reconnaît que l'argument est juste et Sisyphe, content d'avoir trouvé une faille, demande à être libéré puisque le procès ne peut pas se tenir.

Minos propose alors à l'un des héros (de préférence un descendant de Zeus) de tenir le rôle d'Éaque (défenseur) et si personne ne se porte volontaire, il en nommera un d'office !



« *C'est sous le regard des Dieux, que nous sommes rassemblés ici pour juger si Sisyphe, fondateur de Corinthe, et fils d'Éole et d'Énarété, a légitimement obtenu le droit de retourner sur terre ou si c'est par la ruse et la fourberie.* »

- Rhadamanthe appelle Mérope, la femme de Sisyphe, comme premier témoin. Encore vivante, c'est dans un nuage sombre d'un rêve qu'elle se matérialise au milieu du tribunal. Elle répond aux questions des juges, et explique que c'est Sisyphe qui a eu l'idée de saboter la cérémonie de sa mort afin que les rites ne soient pas faits correctement.

- Minos demande ensuite aux héros de nommer l'un d'eux pour parler à la barre.

« *Veillez nous raconter votre venue jusqu'au tribunal et soyez précis sur le comportement du prévenu.* »



Hermès et Zeus se matérialisent alors en pleine séance du procès, alors que le personnage parle.

- Rhadamanthe demande alors à Perséphone de raconter comment Sisyphe s'est joué d'elle.

- À l'issue, Minos demande au remplaçant d'Éaque d'assurer la défense du prévenu et de dire si oui ou non, il y a eu « ruse » pour sortir des Enfers ou s'il y était autorisé.

Si le personnage est trop bon défenseur et que Sisyphe continue de nier les faits en cherchant encore à ruser, Zeus intervient et coupe court à toute discussion en condamnant Sisyphe par le fait du roi, sans que quiconque n'ose le contredire.

« Sisyphe ! Suffit ! Tu t'es suffisamment joué de nous ! Je clos le procès et te condamne au Tartare, ou je t'ai préparé une torture qui t'aidera à méditer sur tes méfaits ! »

Alors que Sisyphe s'apprête à quitter le tribunal, il lance cette phrase en direction d'Hermès (que ce soit vrai ou non) :

« Ne compte pas voir repartir d'ici tes petits protégés, car ils ont mangé les fruits du champ des pleurs. »

Si c'est la vérité, alors ils sont désormais les hôtes d'Hadès, et Perséphone leur racontera son histoire si besoin est, afin de leur faire comprendre que même un dieu ne peut aller contre les lois du royaume d'Hadès.

Libre à eux de négocier avec Hadès et de trouver les arguments qui leur permettront de ressortir.

Quant à Hermès, il plaidera leur cause auprès de Zeus pour qu'ils accèdent au moins aux Champs Élysées.

CONCLUSION

Hermès conduit nos héros jusqu'aux Champs Élysées et leur promet que leurs noms traverseront les âges, afin que personne ne les oublie.

Quant à Sisyphe, il est conduit au Tartare par Rhadamanthe avant d'être remis aux Érinyes

afin d'y subir son supplice jusqu'à la fin des temps.

Remarque :

Libre au MJ de prolonger l'aventure de Sisyphe et des personnages s'ils veulent quitter les Enfers en s'inspirant de la BD « Oracle – Le supplicié – Tome 6 », éd. Soleil.

FIN

