

ANTTIKA

VERY BAD TRIP

SCÉNARIO DE CÉDRIC ROBIN

RELECTURE ET MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



VERY BAD TRIP

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

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

INTRODUCTION

Voilà déjà 7 jours et 7 nuits que les cités des hommes n'ont vus que pluies et orages.

En ce 8^e jour, dans les temples de toutes les cités, les grands prêtres font des sacrifices et des offrandes afin que les intempéries cessent, malheureusement sans résultat.

Aujourd'hui, les cités sont totalement inondées ; les récoltes sont perdues, noyées sous les eaux de la divine colère du Cronide.

Mais que s'est-il passé ?

Il y a sept jours de cela, bien avant la venue des intempéries, Zeus, comme à son habitude, s'est joint aux hommes et a participé à une fête, laquelle s'est très vite transformée en orgie. Cela ne lui a pas déplu dans un premier temps, mais depuis cette nuit festive, le roi des dieux revit cette nuit d'orgie, mais n'arrive plus à dresser sa verge divine. Frustré par cette abstinence forcée, voilà que de sa colère née l'origine de ce déluge sur le monde des hommes.

En réalité, Héra a voulu se venger de son mari. Pour cela, elle a libéré Kronos et lui a offert les armes d'Éros afin que l'amour se fane dans le cœur de Zeus, mais Kronos a émasculé son fils afin qu'il n'engendre plus de nouveaux Olympiens.

CHANT I - SPARTÉ

Nous sommes en l'an 1293 av. J.-C. et il pleut sans discontinuer.

Les personnages sont des mercenaires de passage dans la cité de Sparte, où le roi Ménélas règne sans partage.

Approchant du temple d'Arès, nos héros sont témoins d'un sacrifice afin qu'Arès combatte

les ennemis de son père et que la pluie cesse enfin.

Soudain, ils se retrouvent être sollicité par une passante qui n'est autre qu'Athéna incarnée dans une villageoise et elle s'adresse à eux sans dévoiler son identité.

« Aidez-nous ! Mon père a été victime d'une agression dans ce monde cruel des hommes. Vous devez vous en charger ! »

Avec un peu de perspicacité et de Sensibilité (FD 9), les personnages doivent reconnaître ou percevoir l'aura divine qui émane d'elle.

Athéna les encourage à se **rendre à Argos pour rencontrer Éros, le dieu de l'amour, et y chercher un indice quelconque ou un artefact qui aurait pu lui être volé.**

CHANT II - SUR LA ROUTE

Les héros voyagent donc sur les routes de Grèce, malgré une météo exécrable : pluie et grand vent, de jour comme de nuit.

Dans ces conditions, le voyage, à travers les monts Taygète, dure 3 jours et 2 nuits.

Ce périple peut être agrémenté de quelques imprévus, question de rompre la monotonie :

- Chute d'arbres ou de rochers (Esquive FD 8, ou risque d'être écrasé DG8).
- Rencontre avec un marchand itinérant dont la carriole s'est embourbée. Jet d'Athlétisme FD11 pour l'aider et celui-ci leur offre une amphore de vin.
- Rencontre avec des brigands de grands chemins souhaitant dépouiller nos héros. Au choix alors de négocier ou de taper !!!

Brigands

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTÉIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Cuirasse de cuir (4 PA, 3PE)

Armes : Variable.

Compétences :

Armes perforantes 2, Armes tranchantes 2, Armes de jet 2, Athlétisme 1, Bouclier 1, Commandement 2, Équitation 2, Esquive 2, Navigation 2, Parler grec 2, Pugilat 2, Résistance 1, Stratégie 1, Vigilance 2.

- Attaque d'une meute de loups sauvages (environ 10 individus)...

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, Discrétion 3, Esquive 4, Pistage 6, Stratégie 1, Vigilance 3.

CHANT III – ARGOS

Les personnages arrivent enfin devant les portes d'Argos, mais elles sont fermées sur ordre du roi Agamemnon, lequel dirige la cité d'Argos depuis Mycènes au Nord.

Dans cette cité, protégée par Héra, la peur de la colère de Zeus fait que les règles habituelles de l'hospitalité ne sont plus respectées comme de coutume.

Certains quartiers sont même déjà les pieds dans l'eau, et le lupanar est totalement inondé.

Les personnages doivent amadouer les gardes, les intimider ou les corrompre (avec de l'argent ou du vin) pour réussir à entrer.

Rencontrer Éros, revient à rencontrer l'amour, et quel meilleur endroit qu'un lupanar.

Une fois que nos héros ont compris cela, il leur faut fouiller l'endroit discrètement, mais

cela ne donnera aucun résultat.

En interrogeant les prostitués, ils apprennent d'Alia, *qu'avant les intempéries, un homme est sorti par-derrière, avec une jarre et une faucille ensanglantée, puis a rejoint le port.*

Alia

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTÉIA 1 HUBRIS 2 PV 20

Armure : aucune.

Armes : aucune.

Compétences :

Arts lyriques 3, Athlétisme 3, Comédie/Danse 4, Esquive 1, Perception 2, Pistage 1, Pugilat 1, Séduction 3, Stratégie 1.

Alors qu'ils sortent du lupanar sans piste réelle, un homme étrange les interpelle. Il porte une capuche cachant son visage squelettique. Nul doute qu'il s'agit d'un messager d'Hadès.

Nécrolithos, messager d'Hadès

SOMA 4 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTÉIA 1 HUBRIS 4 PV 40

Armure : Plastron d'écailles (6 PA), Bracelet de force cuir clouté (3 PA).

Armes : Glaive d'acier (DG6).

Particularités :

Apparence squelettique, Aura pestilentielle.

Compétences :

Armes de jet 4, Armes tranchantes 6, Commandement 5, Conduite d'attelage 5, Diplomatie 3, Esquive 3, Équitation 4, Épos des animaux 3, Intimidation 3, Parler grec 3, Politique 3, Résistance 3, Stratégie 3, Théologie 2.

Celui-ci est prêt à aider les personnages, car ils recherchent le même fugitif que lui, un évadé des Enfers. Nos héros peuvent ainsi le questionner, mais Nécrolithos reste tout de même évasif sur certains points !

Voici ce qu'ils peuvent apprendre de lui :

« *Les portes du Tartare ont été ouvertes un court instant et un prisonnier s'est évadé des Enfers pour rejoindre une île au large.* »

Il faudra gagner la confiance du messager pour

qu'il accepte de leur dire que le fugitif n'est autre que Kronos.

CHANT IV – LA TRAVERSÉE

Les héros et leur compagnon se rendent au port d'Argos pour trouver un navire et peut-être un capitaine. Les meilleurs endroits sont la taverne ou les quais. En échange de quelques pièces, un kubernètès acceptera de les conduire sur l'île.

Quelques jets de Navigation (FD12) et de Souplesse (FD9) du fait de la météo sont nécessaires pour éviter des conséquences fâcheuses pour cette traversée.

CHANT V – L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

Le volcan de l'île est en éruption et à ses pieds se trouve une cité en flammes depuis la fin de la Titanomachie.

Si les héros prennent le temps de fouiller dans la cité en flammes (Fouille FD12), ils trouvent une arme antique abandonnée : l'arc et le carquois d'Éros.

Lorsqu'ils arrivent à proximité de l'agora de cette cité dévastée, ils aperçoivent la silhouette d'un homme encapuchonné portant une faucille. Soudain, Héra apparaît à ses côtés et parle à l'inconnu qui dépose à ses pieds une jarre (contenant les testicules de Zeus).

Si les personnages sont suffisamment proches ou perceptifs (Perception FD10), ils peuvent entendre des bribes de la conversation et le mot « Père » peut les amener à trembler et à comprendre que le fugitif est bien devant eux.

L'homme se rebelle soudain et met à terre sa fille. De toute évidence Kronos ne veut plus suivre le plan d'Héra qui souhaitait se venger de Zeus, mais il veut reprendre la guerre et libérer les autres Titans.

CHANT VI – LE RITUEL

Kronos entame un rituel pour libérer les autres titans et s'apprête à sacrifier Héra avec sa faucille. Elle appelle à

l'aide et si les personnages ne bougent pas, c'est Nécolithos qui se lance dans le combat.

Kronos

Dieu du temps et roi des titans.

Marié à Rhéa, c'est le père des Dieux et le roi des Titans. Fils d'Ouranos et de Gaia, il s'éleva contre son père pour prendre le pouvoir en le castrant, pour pouvoir naître et libérer ses frères et sœurs du ventre de Gaia. Rapidement, il devint tyrannique que son géniteur et dévora ses propres enfants par peur que l'un d'eux ne prenne sa place. Il fut défait par son propre fils Zeus, lequel n'ayant pas été dévoré grâce à un subtil stratagème de Rhéa put accomplir la prophétie d'Ouranos et l'envoya dans le Tartare.

Il est assimilé comme le dieu primordial du temps (Chronos) et les premiers hommes d'avant le déluge le priaient bien avant l'arrivée des Olympiens. Son culte, comme celui de tous les Titans, n'est plus pratiqué que par quelques prêtres dégénérés souhaitant voir renaître le chaos.

SOMA 24 SOPHOS 13 SYMBIOSE 12
ARISTÉIA 7 HUBRIS 12 PV 240

Armure : aucune.

Armes : Faucille en silex (+5, DG 20)

Particularités :

Contrôle du temps, Kronos est le seul à pouvoir stopper le temps en arrêtant son sablier, voire le faire reculer en renversant celui-ci avant qu'il n'ait fini de s'écouler. Le sablier n'est plus en possession de Kronos actuellement et il n'est pas mis dans les artefacts, car les dieux l'ont caché afin d'empêcher Kronos de l'utiliser et de revenir ainsi au temps de son règne.

Aura de lenteur, Don d'ubiquité, Métamorphose.

Sorts habituels :

Bénédiction d'Hécate, Ciseau des Moires, Inspiration d'Até, Folie furieuse de Phonoï, Paralysie de Phobos, Résurrection d'Asclépios, Toucher de Kronos, Vision de Kronos.

Compétences :

Armes tranchantes 9, Commandement 3, Divination 21, Esquive 10, Intimidation 9, Persuasion 7, Pugilat 12, Théologie 8.

Le combat est impossible à gagner sans en appeler aux divinités protectrices des personnages. Seule l'arrivée des autres dieux voulant se mettre dans les bonnes grâces de Zeus et/ou d'Héra permettra de vaincre Kronos.

CHANT VII – LA JARRÉ

Le combat terminé, il ne reste plus aux personnages qu'à rendre à Zeus la jarre contenant ses parties intimes.

En remerciement, il stoppe les intempéries et demandera à Déméter de sauver les cultures et à Poséidon d'évacuer les eaux des cités. Éros quant à lui ne serait pas mécontent qu'on lui rende son arme, mais laissera quelques flèches aux personnages.

FIN