



Scénario 2

jeudi 2 octobre 2014, par [ceir](#)

Introduction

Le but de ce scénario est triple :

- * continuer à familiariser les joueurs avec le système de règles. L'aventure va proposer à la fois du combat, des obstacles épiques et un peu de réflexion ;
- * éloigner les joueurs de Térinthe et Kérytros, car lorsqu'ils reviendront dans le troisième scénario, de sombres bouleversements se mettront en place ;
- * commencer à donner quelques pistes en lien avec la campagne, et notamment poser quelques soupçons sur Apollon.

De manière générale, je propose de suivre ici l'un des deux scénarios proposés dans le livre de règles Agôn. Il est donc fortement conseillé d'avoir le livre car, en dehors des adaptations visant à coller à la campagne et qui seront détaillées, le reste sera juste décrit dans le plan du scénario.

I. Plan du scénario

- **Objectif principal** : Héphaïstos et Zeus veulent que Lykomédés meurt.
- **Objectifs secondaires** (les passages soulignés sont détaillés plus bas).

1. Rejoindre le temple d'Héphaïstos

- Traverser le désert et le fleuve (les joueurs se rendent compte qu'une magie hostile est à l'œuvre, sans savoir qu'ils ont à faire à Aphrodite pour le moment) ;
- Vaincre le cyclope (cyclope égaré et devenu fou, les joueurs vont découvrir ici un adversaire de taille,

et plus tard dans la campagne ils pourront se rappeler de la puissance d'une telle créature au demeurant extrêmement habile et intelligente) ;

- Parler avec la prêtresse (elle révélera aux joueurs des éléments de la légende de Lykomédés mais aussi des détails intrigants sur Apollon et le médaillon trouvé par les joueurs).

2. Voyager jusqu'à Tynirios

Le jeu multiplie ici les péripéties avant d'arriver à Tynirios. Je préfère pour ma part développer le passage des sirènes.

- Trouver un bateau pour être guidé jusqu'à la cité (les joueurs peuvent en profiter pour raconter leurs exploits aux habitants d'un petit village portuaire qui aideront à propager leur légende) ;
- Résister aux chants des sirènes (légende connue de tous les joueurs, le passage est à garder et comme je zappe la partie « Franchir les récifs » j'augmenterai la difficulté des sirènes) ;
- Sauver les naufragés des sirènes tout en luttant contre les courants et les sirènes toujours présentes (le moment de construire un sacré souvenir avec les sirènes. Peut-être les joueurs en appelleront-ils à Poséidon ?).

3. Pénétrer dans la cité Eternelle

- Trouver le miroir d'Aphrodite (moment plus réflexif où l'on peut faire vivre la ville, ou alors les joueurs foncent comme des gros bourrins, dans ce cas dépenser un peu de points pour augmenter la difficulté à franchir la foule) ;
- Repérer la trace des jeunes filles dans le labyrinthe ;
- Éliminer les scorpions (l'occasion de faire un combat sans sortir les dés, mais peut-être cela



aura-t-il été fait avec les sirènes).

4. Affronter Lykomédés

- Gérer les servantes et entamer la discussion avec Lykomédés (si les joueurs parlent d'Apollon, Lykomédés ne se sentira guère concerné mais apportera une idée utile) ;
- Combattre Lykomédés.

Budget d'adversité :

- (5 héros x 4 objectifs) x 5 = 100 points,
- 20 points si 4 joueurs et +20 points si 6 joueurs.

Ajouter aussi les points d'adversité restants de la partie précédente.

II. Les précisions dans le cadre de la campagne

A. La rencontre avec la prophétesse

La scène est à jouer telle qu'elle est décrite dans le scénario, à ceci près que lors de sa transe, après avoir débité les passages 1 et 2, la prophétesse s'approche d'un joueur, lui regarde la main et prononce :

*O la noirceur, la noirceur,
Des tâches partout sur les morts
Funestes, funestes exhalaisons
Qui s'éparpillent dans les airs
Comme des mouches invisibles
Et s'engouffrent telles des flèches d'argent
Au plus profond des humeurs...*

Puis elle s'est rapprochée à nouveau du miroir et part sur les passages 3 et 4, avant de s'approcher du joueur portant le médaillon trouvé sur le camp barbare. La prophétesse le prend alors dans ses mains et dit avec frayeur, en parlant de plus en plus bas (ou montant dans les aigus et l'hystérie, à votre guise) :

*La lyre, la lyre aux sept cordes
Le serpent courroux de la déesse
Et la lumière au-delà du monde barbare,
L'Hyperborée, domaine de... aaahhhh*

Et elle sombre dans une profonde catharsis, il n'y a plus rien à en tirer.

Avec un jet de savoir, les joueurs peuvent apprendre (sur les deux passages rajoutés) :

- les flèches d'argent sont celles d'Apollon dans l'Illiade, et elles provoquent la peste ;
- la lyre, le serpent envoyé et l'Hyperborée sont aussi liés à Apollon. La lyre est son instrument, le serpent a été envoyé par Héra pour le tuer étant jeune et l'Hyperborée est le lieu mythique très au Nord où vivrait une race d'êtres immortels, protégés par des griffons, et où Apollon va se reposer l'hiver.

Bref, le médaillon n'est pas lié à Asclépios mais à son père.

B. Les sirènes

Il n'y a pas réellement de lien ici avec la campagne. Mais plutôt que d'enchaîner les sirènes, puis le courant, puis Charybde, je préfère une seule scène plus longue qui formerait un ensemble. Agôn se veut très épique, mais vu qu'une campagne va être instaurée il me semble mieux de ne pas trop utiliser un rythme effréné.

Personnellement je vois plutôt la scène ainsi :

- Les joueurs doivent d'abord trouver, dans un petit village de pêcheur qui n'a pas de technologie, quelqu'un qui leur prête une embarcation ou qui accepte de les guider. Sauf que la ville de Tynirios fait peur et qu'il ne faut pas y aller. Hormis un joueur marin, ce devrait d'ailleurs être cette option qui est à privilégier. Un petit sacrifice à Poséidon serait aussi le bienvenu avant de prendre la mer ;
- Les sirènes tentent d'attirer les joueurs, tel que c'est décrit dans l'ouvrage ;
- Certains joueurs résistent et d'autres sont attirés (ne pas hésiter à faire sombrer le capitaine du bateau) ;
- Les joueurs doivent ensuite récupérer leurs camarades tombés à l'eau, alors que les sirènes s'apprêtent à les entraîner, tandis que le courant s'accroît en approchant des côtes de Tynirios. Aux joueurs de gérer les deux situations.



C. Lykomédés

Quels liens avec Zeus et Héphaïstos ? Lykomédés était au service de Zeus et devait s'infiltrer dans la forge d'Héphaïstos afin d'y découvrir les secrets de la vapeur ainsi que tous les projets que devaient mettre au point le dieu de la forge. Lykomédés a parfaitement rempli son rôle, sauf qu'il a eu le malheur de tomber amoureux de la femme d'Héphaïstos, la déesse de l'amour Aphrodite. Incapable de quitter sa bien-aimée qui n'appartenait pas au panthéon de Zeus, mais obliger de fuir la furie du dieu des forges, Lykomédés vit protégé dans la cité Eternelle qu'Héphaïstos a bâti pour sa femme. Mais les amants ne peuvent consommer leur amour, car si tel était le cas, Tynirios s'effondrerait et Lykomédés serait à la merci d'Héphaïstos.

Telle est la tragédie du héros, qui n'a pu remplir la mission de son maître et s'est attiré ses foudres, qui subit de surcroît la colère d'Héphaïstos et qui, enfin, ne peut pas consommer son amour.

Quel lien avec Apollon ? Si les joueurs demandent à Lykomédés s'il y a un lien avec Apollon, ce dernier répondra négativement, mais si le contact est bien passé avec les joueurs, s'ils ont accepté son repas, il leur demandera la raison de leur question. Dans l'éventualité où les joueurs détaillent leur rencontre avec la prophétesse et le médaillon, Lykomédés avouera qu'il s'est souvent posé la question de savoir comment Héphaïstos avait eu l'idée de la vapeur ; Héphaïstos réalise énormément de croquis dans des carnets, et bizarrement pour la vapeur il n'y a pas de trace d'un carnet d'origine, comme si l'idée était venue d'un seul coup. Lorsqu'il a questionné Aphrodite, elle a avoué ne pas savoir mais d'un sourire énigmatique elle a indiqué que c'est comme s'il avait vu l'avenir. Est-ce que Apollon lui a prédit quelque chose (il est le dieu de la divination) ? Peut-être, mais pourquoi alors Apollon n'aurait-il pas rejoint le panthéon d'Héphaïstos ?