



Scénario 8

lundi 13 avril 2015, par [ceir](#)

Introduction

Pour ce dernier scénario, difficile de vous guider exactement. Vos joueurs décideront-ils de faire confiance à Dionysos et tenteront-ils de le rejoindre ? Préféreront-ils à nouveau tenter de contacter Zeus ou Héphaïstos ? Ou bien croient-ils dans le projet d'Appolon ? A moins qu'ils n'aient envie d'appliquer leur propre plan parce qu'ils en ont marre d'être les pions des dieux ? Voire même auront-ils simplement envie de tout balancer et de laisser les dieux se démerder ?

Je ne vais donc pas détailler autant ce scénario que les précédents.

Néanmoins, l'option la plus probable est que vos joueurs, en ayant marre d'être manipulés, choisissent d'agir pour leur propre compte ; en tout cas, ce fut le choix de mes joueurs. Toutefois j'ai préparé ce dernier scénario après avoir pris acte de leurs intentions, après les avoir laissés réfléchir aux différents éléments donnés à la fin du scénario précédent.

Je vous encourage donc à faire de même. Plusieurs éléments décrits pourront tout de même vous aider (Rencontre avec le Sphinx et Le grand final), quelque soit le choix de vos joueurs.

I. Rencontre avec le Sphinx

Mes joueurs n'étant pas sûrs des intentions de Dionysos (est-il fiable ? Si oui, pourquoi partir avec Alexandre ? Et s'il ment, cela implique-t-il qu'Apollon puisse effectivement être fiable ?) et ne voulant pas à nouveau faire le jeu de l'un ou l'autre dieu, ils décident de servir la cause humaine. Après réflexions, ils ne voient que deux personnes

capables de les aider :

- Aristote, le chef des Hyperboréens, avec qui ils ont toujours eu de bons contacts. S'ils lui racontent tout, peut-être pourra-t-il les conseiller ?
- Achille, dont les héros savent qu'il a été capturé et fait prisonnier après l'attentat contre Apollon. Le héros grec étant hostile au dieu solaire, et aux vues de ses capacités exceptionnelles, ce serait un précieux allié pour s'attaquer à des divinités bien au-delà des capacités des personnages.

Remarque : l'autre option, tout en choisissant de se débrouiller par eux-mêmes, c'est de faire appel aux spartiates. A vous de voir si vous voulez développer cet aspect (et prendre en compte le rôle du dieu Janus) ou non. Si c'est non, vous pouvez mettre en avant un fort immobilisme des spartiates, éventuellement le roi Agis partira (comme Léonidas en son temps) avec sa garde personnelle de 300 soldats en armures de combats ou ailes. Ou alors, vous pouvez mettre le doute aux joueurs sur le rôle de Janus, qui a été en contact avec Cronos, et qui si ça se trouve a un intérêt à tirer de tout ça.

Ces réflexions des personnages ont lieu peu après que Dionysos se soit éclipsé avec Alexandre. Ils quittent donc les ruines de Delphes pour atteindre le premier point permettant d'emprunter un train afin de rejoindre Thèbes ; cette ville étant à la fois le dernier lieu où ils ont vu Achille, et aussi l'endroit depuis lequel Aristote menait les négociations avec Athènes.

Dans la vallée, tout est silencieux. Les personnages se sentent suivis, observés. Au mieux ils repèrent des bruits d'ailes, mais la créature (si c'est bien une créature) se cache dans l'axe du soleil. Impossible



de la discerner. Seul lieu offrant une cachette aux héros, un petit bois sacré que contourne l'ancienne route pavée. La voie ferrée se situe peu après le bosquet.

Quand les personnages sortiront, ou après un certain temps si les joueurs manquent de confiance en eux, un Sphinx apparaîtra. La créature leur barre la route. Elle n'a pas l'air hostile, mais son corps de lion fait deux fois la taille d'un griffon. D'après la légende d'Oedipe, c'est Dionysos qui l'aurait envoyé à Thèbes ; de là à penser que le dieu l'aurait envoyé pour tuer/retarder les joueurs, il n'y a qu'un pas... Evidemment, inutile d'espérer l'affronter à ciel ouvert (si c'était le cas, la créature s'envole et réalise des piquets mortels, tuant un par un les joueurs – inutile de donner des caractéristiques, faites semblant).

Le regard de la créature au buste féminin est sévère, et sa voix douce mais impérative ne peut que captiver les joueurs : "Mortels, chacun de vous aura une énigme à résoudre. Si vous réussissez, vous êtes libres d'aller où bon vous ensemble. En cas d'échec, votre sanction sera la mort."

La devinette résonne dans la tête de chaque joueur (n'autorisez pas vos joueurs à s'entraider, chacun doit résoudre son énigme seul).

Voici 6 énigmes différentes, à vous de les répartir entre les personnages, la réponse de chacun sera son sésame pour accéder au train. En cas de mort de son personnage, un joueur coche un point de destin.

- Enigme 1 : Je suis au bout de la maison, je commence la nuit et je finis demain.

Réponse : la lettre N

- Enigme 2 : Je me cache lorsque je sers, je suis presque toujours dans les vers, et l'on me trouve à chaque ligne.

Réponse : l'hameçon.

- Enigme 3 : Dès que vous m'avez, vous voulez me partager, mais dès lors je ne suis plus.

Réponse : un secret.

- Enigme 4 : Je suis le début de l'éternité, la fin de l'espace, le début de l'espèce, la fin de toute race.

Réponse : la lettre E.

- Enigme 5 : Je coule mais ne me noie pas, j'ai une gorge mais ne parle pas, j'ai un lit mais ne dors pas.

Réponse : la rivière

- Enigme 6 : Qui sont le frère et la sœur donc chacun meurt pour engendrer l'autre ?

Réponse : le jour et la nuit.

Une fois le Sphinx disparu en ayant laissé pour mort les malheureux ayant échoué, les héros survivants peuvent récupérer leur(s) camarade(s) au sol et le(s) traîner jusqu'au village longeant la voie ferrée. Ils y apprendront que la ville de Thèbes a fini d'être rasée, que les troupes macédoniennes et grecques font route vers l'Asie.

Remarque : tous les trains ont été monopolisés pour déplacer les troupes, les joueurs vont donc être obligés de se faire la route à l'ancienne, à cheval. Et par conséquent, inutile d'essayer de rattraper les armées, elles ont trop d'avance sur les joueurs.

A Thèbes, les soldats encore sur place reconnaîtront les personnages. A priori, ils sont restés sur une impression positive puisque les personnages sont censés servir Apollon. Une fois les échanges d'usage passés, on leur confirmera que les armées sont en marche vers l'Est. Pour Achille, on ne sait pas du tout ce qu'il est advenu de lui, mais à la connaissance des soldats ils ne souviennent pas l'avoir vu au côté d'Alexandre. Concernant Aristote, il est par contre bien parti avec le roi. Il y a bien sûr un gouvernement mis en place pour surveiller la Grèce pendant que le gros des troupes va affronter les Perses ; c'est le général Antipater qui commande, et il s'est installé dans l'ancienne capitale macédonienne : Pella. Pour l'aider à gouverner il y a le second d'Aristote, un hyperboréen du nom d'Abamis.

II. Pella, Antipater et Abamis

La ville de Pella se situe dans les montagnes, non loin de la côte. La citadelle est rustique mais solide. Il est aisé aux personnages d'obtenir un entretien avec Antipater ; effectivement, là encore il y a plusieurs soldats pour les reconnaître.

Le général les reçoit avec Abamis dans la salle royale. Antipater ne se montre pas chaleureux, mais il n'est pas hostile pour autant dans sa manière de parler, car l'homme ne va faire qu'appliquer les ordres : Alexandre a laissé comme consigne, au cas où les personnages se présenteraient, de les mettre aux arrêts, et c'est ce qu'il va faire. Les personnages n'auront guère l'occasion de s'en sortir : il y a des gardes autour d'eux, et à la moindre tentative d'action hostile, Abamis va faire se désolidariser les pierres sous les joueurs, les faisant chuter directement dans l'une des geôles. Une fois tous les joueurs dedans, Abamis reconstitue le plafond.

Bon, vous l'avez deviné, c'est la scène de l'évasion qui va arriver. A vous de voir comment vos joueurs s'y prennent, les miens ont réussi à abuser les gardes. En tout cas, bonne nouvelle pour les héros, à côté de leurs geôles il y a les salles d'armes, et surtout il y a une salle pour tenter de percer les secrets des statues vivantes et des ailes qui ont été utilisées par les spartiates qui avaient aidé les personnages. Et elles sont en parfait état de marche.

Affronter les gardes ne va guère poser de soucis. Par contre, Abamis va être un gros morceau. Reprenez les caractéristiques des hyperboréens et des griffons dans le scénario 4, mais gonflez-le à bloc, le combat doit être épique.

Dans tout ça, il ne faut pas oublier que les personnages sont venus chercher une information : trouver Achille. Il y a plusieurs moyens de la glisser, en fonction de l'attitude des héros.

- l'entretien avec Antipater peut virer à la joute orale. Le général se montrera alors arrogant, disant qu'il n'a jamais apprécié les héros, ne leur faisant plus confiance depuis leur trahison à Kérytros, et ne comprenant pas l'intérêt que voyait en eux Alexandre. Bref il est jaloux, et si les personnages le questionnent sur Achille il balancera qu'il a ce qu'il mérite, Lemnos sera son Tartare.

- un des gardiens de la geôle, si on le questionne, se trouvera avoir été choisi pour accompagner Achille, enfermé dans une boîte de métal, jusqu'à l'île de Lemnos. Et Alexandre a débarqué sans soucis,

preuve de son extrême influence (l'île est peuplée uniquement de femmes qui savent parfaitement se défendre).

- les personnages peuvent enlever Antipater avec les ailes, tandis que ceux dans les statues vivantes s'occupent d'Abamis. Une fois en sécurité, ils n'auront plus qu'à le faire avouer. Le général n'est pas bête, il sait que les héros sont capables d'aller loin pour avoir l'information et il proposera sa vie contre l'information. D'ailleurs, les personnages savent bien que c'est Apollon qui a donné les ordres, le général ne fait que les appliquer. Il n'y a pas de raison de ne pas le laisser en vie.

- dernière possibilité, une fois l'hyperboréen abattu, les personnages le trouveront agonisant. Il leur révélera qu'il a un lien de pensée avec Aristote. Ce dernier a suivi ce qu'il se passait et pense deviner ce que veulent les héros ; dans un dernier souffle, Abamis leur indiquera de se rendre à Lemnos.

III. L'île de Lemnos et un challenge inattendu

Lemnos est une île grecque, et de Pella les personnages ne sont pas très loin. Mais qu'est-ce qu'ils en savent ? Un jet de savoir, ou bien une discussion avec un village de pêcheurs, et voici ce qu'ils obtiennent : Lemnos est uniquement peuplée par des femmes, depuis un coup de folie orchestrée par Aphrodite envers les lemniennes qui ont toutes égorgé leurs maris la même nuit. L'île est inaccessible pour les hommes, et même des femmes étrangères ne seraient pas forcément bien accueillies. Les habitantes gardent tout de même contact avec le continent et commercent pour obtenir les vivres qu'elles ne peuvent produire sur l'île (certains minerais notamment). De plus, les garçons nés sur Lemnos sont également abandonnés aux commerçants. De temps en temps, un certain nombre d'hommes sont tolérés sur l'île pour engendrer la nouvelle génération ; la plus célèbre de toute est celle qui a été engendrée par Jason et les Argonautes (mais pas Héraklès).

Voyez comment vos joueurs vont se débrouiller pour entrer en contact avec les habitantes. La meilleure

solution reste la diplomatie, surtout s'il y a une héroïne parmi le groupe. La solution agressive aboutira au même résultat, mais il faut que vos joueurs galèrent dans ce cas (les lemniennes ont appris à se battre, elles se savent se défendre et ont parmi elles des héroïnes qui peuvent tenir tête aux personnages).

Pour aboutir à quel résultat me direz-vous ? Allez, me dites pas que vous ne l'avez pas senti venir ? En tout cas, il va falloir ménager votre effet. Les lemniennes, dont la reine se nomme Hypsipyle, vont demander aux personnages d'être les géniteurs de la future génération ; et si les joueurs ont bien vendu leurs exploits, elles seront d'autant plus fières de s'accoupler à eux (ce sera aussi prestigieux que les Argonautes). A priori ils vont être partants et arborer un grand sourire de mâles virils ! C'est là qu'il faut placer la surprise en laissant vos joueurs prendre conscience des implications pour leurs organes reproducteurs ; et oui, petit calcul rapide : il y a 2 500 lemniennes dont 2000 en âge de procréer ; à raison de 4 héros par exemple, ça veut dire 500 femmes chacun ; mettons 8 accouplements par jour parce que ce sont vraiment des héros dans tous les domaines (et les lemniennes leur fourniront quelques plantes aphrodisiaques ainsi que des onguents), ça va durer 62,5 jours de suite soit 8 filles par jour sans répit pendant 2 mois complets. Si vous avez bien ménagé votre effet, les personnages vont rapidement déchanter. Et a priori, après 60 jours ils n'auront plus spécialement envie d'entendre parler de sexe pour quelques temps.

Dans tout ça, les joueurs ne doivent pas oublier de faire un deal : il y a bien un prisonnier sur l'île - dont les lemniennes ne connaissent pas l'identité - amené par Apollon et enfermé au cœur du volcan qui est gardé par une créature infernale - une Hydre ; ce prisonnier doit avoir affreusement offensé le dieu solaire pour mériter une telle punition, selon Hypsipyle (Apollon a abordé seul l'île et ne s'est pas présenté sous le visage d'Alexandre. Les personnages peuvent expliquer la situation politique de la Grèce, les magouilles d'Apollon, Cronos ou Dionysos, mais les lemniennes ne s'engageront pas aux côtés des joueurs pour autant). Dernier détail,

vos joueurs ont intérêt à obtenir d'aller délivrer Achille avant les accouplements car ils risquent d'être bien épuisés après. Un bon moyen que la reine accepte c'est de révéler l'identité d'Achille et de s'engager à ce qu'ils participent aux accouplements, ce qui rendra encore plus prestigieuse la future génération (et en plus, avec un héros de plus ils n'y passeront que 50 jours au lieu de 62).

Pour le combat contre l'Hydre, référez-vous au livre de base d'Agôn p. 117. Les personnages tenteront probablement de l'attirer à découvert, mais la créature ne sortira pas de sa caverne.

Une fois l'Hydre abattue, les personnages pénètrent dans la caverne. Des gémissements de douleurs leur parviennent, faibles d'abord, puis de plus en plus intenses, amplifiés par l'écho contre les parois. La scène que les héros découvrent alors est surréaliste : à la lueur d'une coulée de magma, se trouve un improbable arbre aux feuilles luxuriantes. Ces racines sont multiples et tortueuses et parmi elles émergent Achille, hurlant, le visage tordu de douleur.

Les héros vont croire à un piège, mais il n'y a en pas. Le point faible d'Achille c'est son talon, mais si ça ne le rend pas mortel comme le dit la légende, c'est toutefois le seul endroit où il ressent de la douleur. En s'approchant, les personnages découvriront qu'une énorme racine enserre fortement son pied droit. Il y a bel et bien des griffures et des morsures, mais la racine n'a jamais relâché son étreinte. Après quelques coups d'épées, la racine sera tranchée et le fils de Thétis délivré.

Achille se ressaisit assez vite. Il parle à haute voix, se remémore les personnages à Térinthe et Kérytros puis qu'ils l'ont neutralisé (à voir dans votre campagne) lors de l'assassinat d'Alexandre. Mettez vos joueurs mal à l'aise lors des réflexions d'Achille (genre d'un geste si vif que les joueurs ne peuvent le voir, il s'est emparé d'une gourde pour se désaltérer). Puis il part dans un grand rire, et considère qu'avec l'aide qu'ils viennent de lui apporter ils sont quittes. Bon, c'est là qu'il faut lui expliquer qu'ils se sont engagés à ce qu'ils mettent 400 lemniennes enceintes et que ça lui prendra

genre 50 jours... Les yeux d'Achille brûlent alors d'une lueur froide, que les héros pourront prendre pour de l'animosité, mais en fait il indiquera que c'est un challenge à remplir et ça l'aidera à canaliser sa rancœur.

Sur le chemin du retour, les héros vont pouvoir expliquer à Achille la situation : Apollon/Alexandre dispose de la serpe et est entourée d'une immense armée grecque ; Dionysos détient Alexandre, et aux dernières nouvelles le Grand Roi des perses, Darius III, se serait allié à lui. Comment faire pour à la fois récupérer la serpe et Alexandre et éviter que les armées de part et d'autre ne leur tombent dessus ? Le héros de la guerre de Troie est bien évidemment partant pour les aider, sa seule condition étant que ce soit lui qui s'occupe d'Apollon.

S'ensuit donc une période éreintante pour les joueurs. Achille, lui, n'y passera que seulement deux semaines (en gros 24 femmes par jour) puis s'écartera en vue de leur plan. S'il y a un (des) personnage(s) féminin(s), elle(s) pourra(ont) l'accompagner.

Que va faire Achille ? Il prend le train pour remonter au nord, jusqu'à Téninthe, où il va capturer deux strygoïs et les ramener. De retour, il demande à deux personnages, a priori ceux qui ont les meilleures aptitudes en athlétisme, s'ils sont prêts à un grand sacrifice pour aller au bout de leur plan ; leur vie en sera changée à jamais. Achille les entraîne alors à part, dans une pièce sombre, les maîtrise puis les laisse en pâture aux strygoïs. Lorsque les joueurs sont à l'agonie, Achille achève les créatures. Les personnages sentent alors une irrépressible envie de sang les submerger et ils se nourrissent directement au sang encore frais des strygoïs, ce qui va amorcer leur transformation. Néanmoins, ils en sortiront beaucoup plus forts et plus puissants.

IV. Le grand final

Tout dépend ici des choix réalisés par vos joueurs. En théorie, les armées se trouvent en Perse, dans la province de Phrygie non loin de la ville de Gordion

où se situe le nœud gordien.

Parmi les armées il y a les grecs menés par Apollon/Alexandre. Il y a également les perses de Darius III, alliés à Dionysos qui a libéré des cyclopes (il les avait cachés en vue de son retour). Et éventuellement il peut y avoir en plus les spartiates avec leurs statues vivantes et leurs unités ailées, ainsi que le dieu Janus qui veillera sur eux, soutenu par un Cronos à qui il aura de nouveau pardonné (mais il ne lui laissera plus le pouvoir comme il l'a fait auparavant).

Remarque : il me semble peu probable que les joueurs aient fait appel aux autres dieux, et de toute façon ils n'ont aucune armée sur laquelle s'appuyer, et les faire s'entendre sera compliqué. Si vraiment vos joueurs ont tenté ce choix, on va dire que les dieux se trouvent contraints d'en faire appel à Janus et aux spartiates.

En cas de confrontation, si les personnages ont pris parti pour un camp, arrangez-vous pour que leurs actes fassent basculer le combat en faveur de leur camp.

Si vos joueurs ont suivi le même raisonnement que les miens voici ce qu'il se passe : les héros-strygoïs s'infiltreront de nuit dans le camp Perse et récupéreront Alexandre, tandis qu'Achille fera de même dans le camp grec où il récupère la serpe et exécute l'avatar d'Apollon (la divinité perd énormément de puissance et ne pourra plus s'incarner avant longtemps). Alexandre revient à la tête de son armée et mène les grecs à la victoire en son nom propre.

Quelque soit le choix, les héros finissent par entrer dans Gordion en présence d'Alexandre (plus ou moins soumis suivant la divinité vainqueur). La ville est immense et encerclée de plusieurs murailles. Les atours de la population montrent l'opulence de la cité. Mais le peuple a bien conscience que la situation a basculé. Les clés de la ville sont offertes à Alexandre par les dignitaires les plus riches, qui le mènent alors prêt d'un petit temple, un simple toit de tuiles soutenues par une rangée de colonnades effilées. Au centre, le char et le fameux nœud, un ensemble de cordes inextricablement emmêlées.



L'ensemble repose sur une immense pierre lisse ornementée d'arabesques, ouvert à la vue de tous.

Voici les différents dénouements lorsque le nœud gordien est tranché :

- les héros ont soutenu Apollon. Alexandre est resplendissant en apparence, mais il est totalement sous le contrôle d'Apollon. D'un geste majestueux il tranche le nœud avec la serpe. Le futur du monde sera le suivant : avec quelques siècles d'avance sur notre propre histoire, un monothéisme va s'imposer dominé par un dieu mélangeant les facettes d'Apollon, Rê et Yahvé. Un chef au pouvoir spirituel et temporel s'imposera, qui lancera ses moines et ses armées à la face du monde pour convertir tous les peuples qui se sont égarés dans leur foi. Cet empire sera fort et stable, mais intolérant à toutes les autres religions.

- les héros ont soutenu Dionysos. Alexandre a les mains liés, il est hagard et faible. Darius lui met la serpe dans les mains et le force à trancher le nœud. Le futur du monde sera le suivant : la Perse n'a désormais plus personne pour l'arrêter en Occident. Elle va déferler sur les nations grecques, puis étrusques,... jusqu'à la Gaule et l'Espagne. Puis elle s'emparera de l'Extrême-Orient. Dionysos sera vénéré sous plusieurs noms, mais au final il sera bien le dieu unique. Le modèle perse sera propagé, et le monde sera dominé par une élite qui s'appuie sur un système esclavagiste.

- les héros ont soutenu les spartiates. Alexandre entre en vainqueur dans Gordion, et sa volonté est de vouloir unifier à la fois les grecques et les perses.

En tranchant le nœud gordien il veut simplement montrer qu'on peut facilement se débarrasser d'un problème et dépasser ses différences. C'est la version qui donnera l'histoire que l'on connaît. Les spartiates se détachent d'Alexandre, qui part à la conquête de l'Asie mais mourra à son retour (il aura été un conquérant mais pas un gouverneur). Les spartiates, de leur côté, se réorganisent en Italie sous le commandement de leur dieu Janus et donnent naissance au futur empire romain. Cronos devient Saturne, et on le vénère désormais sous son aspect temporel lors des saturnales, pour se rappeler ce qu'il a fait aux fils des Moires (même si avec le temps cela s'oubliera).

- les héros ont agi par eux-mêmes avec Achille. Alexandre entre dans Gordion humblement, seulement entouré des héros, d'Achille et de ses généraux. Si la foule voulait les submerger, ils ne pourraient guère s'en sortir. Devant le nœud, Alexandre s'assoit et commence à tenter de le dénouer. Il y passera quinze jours sans s'arrêter, dormant à même le sol, se nourrissant de ce que l'on veut bien lui apporter. Il se servira de son urine et de ses sels afin d'aider les fils trop serrés à mieux glisser. Si certains généraux ont pu se questionner devant une telle forme d'humiliation, le peuple y a vu une extrême sagesse. Il n'a pas tranché avec la serpe mais résolu le problème par son esprit. Alexandre va s'imposer au reste du monde, militairement mais aussi et surtout avec diplomatie et respect des autres cultures et religions. Une longue lignée de grands rois issue d'Alexandre dominera alors le monde. Alexandre réussira même à réconcilier les dieux grecs.