

 β

L'ODYSSÉE DES TYPHONIDES

UN SCÉNARIO DE GAIL LEPAIN
POUR OIKOUMÉNÈ

L'ODYSSÉE DES TYPHONIDES

LIVRE I

BATAILLE PUNIQUE

Été 270 avant J.-C. : Les PJ sont arrivés à Syracuse (Sicile) afin de se faire recruter, sachant que de nombreuses batailles se mènent régulièrement entre Carthaginois et Grecs sur l'île depuis plusieurs décennies (même depuis des siècles).

S'il n'y a pas de PJ avec des compétences de marin, rajoutez un PNJ avec eux.

Note historique :

La Sicile est longtemps restée divisée entre cités grecques et cités carthagoises. Sa position stratégique en fait un enjeu majeur, véritable « marche pied » entre l'Afrique et l'Italie.

C'est aussi l'île où se succèdent les tyrans (termes pas forcément péjoratif). Timoléon avait contraint les tyrans des cités grecques de Sicile à l'oligarchie durant son règne (-345/-336) mais après sa mort, et après une courte république, le régime des tyrans réapparut, notamment avec Agathoclès en -317.

Agathoclès après avoir été exilé pour avoir comploté contre l'oligarchie revint à la tête d'une troupe de mercenaires en -317 en prétextant de vouloir restaurer la démocratie à Syracuse. Après s'être emparé de la ville et il prétend redevenir simple citoyen et ne revient au pouvoir que suite aux supplications de ses concitoyens, à condition d'être le seul maître de la cité.

Devenu tyran, il renforce son armée et recrute des mercenaires venus de Campanie, les Mamertins, pour soumettre les autres cités siciliennes (Messine, Géla, Agrigente). Cependant, le siège de Messine déclenche l'intervention des Carthaginois qui ne souhaitent pas voir Syracuse prendre l'hégémonie en Sicile. En réaction, Agathoclès met le siège devant les cités carthagoises de Sicile, Ségeste et Sélinonte. Il est lui-même assiégé dans Syracuse, en -311. Il parvient alors à briser le siège et à porter la guerre en Afrique. Alors qu'il marche sur Carthage elle-même, Agathoclès doit rentrer en Sicile pour mater la rébellion de certaines cités.

En -306, il conclut la paix avec Carthage (contre notamment la restitution des villes puniques en Sicile) et se proclame roi de Sicile. A sa mort, en -289, le chaos s'installe de nouveau en Sicile à cause des divisions intestines des grecs pour sa succession. Les Carthaginois en profite pour s'emparer de quelques cités et relever leur prépondérance en Sicile.

En -278, les Carthaginois pressent (encore et toujours) Syracuse. Les Syracusains appellent à l'aide Pyrrhus Ier, roi d'Épire, qui avait épousé Lanassa, la fille d'Agathoclès. Pyrrhus, débarqua avec une imposante flotte et de nombreuses troupes. Son armée grossit bientôt grâce aux troupes fournies par les différentes villes de Sicile qui lui apportèrent leur aide. Avec donc plus de 20000 hommes d'infanteries, 1500 hommes de cavalerie, de nombreuses machines de siège et quelques éléphants, il dépouillât successivement les Carthaginois de toutes leurs possessions à l'exception de Lilybée (Actuelle Marsala, base navale construite par les Carthaginois).

Alors, en -277, Carthage offre la paix à Pyrrhus, proposant de le reconnaître maître de toute l'île à l'exception du port de Lilybée. Ces propositions sont rejetées et Pyrrhus impitoyable s'apprête à passer en Afrique et à renouveler l'expédition d'Agathoclès. C'est alors (-276) que le roi d'Épire fut supplié de revenir en Italie pour résister aux romains. Comme d'habitude, les Carthaginois en profitèrent pour reprendre pied en Sicile. En -270, Hiéron II, lieutenant de Pyrrhus, est choisi par les Syracusains comme chef et général contre les Carthaginois. Il sera le dernier tyran de Sicile.

Ils sont immondes et plus imposants que n'importe quel guerrier. Un casque massif leur masque le visage ne laissant voir que leur mâchoire inférieure poussant des cris de rage et de douleur mêlés. Des protections en métal leur recouvrent les tibias, les cuisses et les avant-bras. Pour le reste, ils portent une tunique rouge déchirée retombant sur leurs cuisses et retenue par un ceinturon à la taille, les laissant torses nus. Leur musculature est anormalement développée, leurs muscles plus gros qu'il n'est possible sont mêmes visibles par des déchirures dans leur peau. Sur leur torse est scarifié un symbole encore sanglant ressemblant à une tête de taureau. Ils sont armés d'un bouclier et d'un glaive.

Ce sont en fait des soldats qui ont fait sacrifice de leur vie à l'ancien dieu de la guerre berbère Gurzil. Durant un effrayant rituel, ils sont alors possédés par la force de Gurzil et leur corps se modifie. Ils ne vivront que le temps de la bataille. (Accessoirement, ils espèrent être récompensé dans leur vie après la mort pour cela)

Les Gurzilistes (on va les appeler comme ça) massacrent sous les yeux des héros les guerriers entourant Hiéron II. L'un d'eux est tout de même abattu (voir 2 suivant le nombre de PJ).

Si les PJ ne décident pas de porter secours au roi, entraînez les de nouveau dans la bataille et faites les enchaîner plusieurs assauts. Pendant ce temps, le roi et ses derniers gardes rapprochés ont reculé sous les assauts des Gurzilistes en direction des PJ.

Proverbe MJ à méditer : « PJ qui n'avance pas n'aura que plus mal la prochaine fois. »

Le roi est en grand danger, plus personne ne le protège et il peine à éviter les attaques. Il encaisse avec son bouclier l'un des assauts. Son bouclier se brise et Hiéron II est projeté au sol.

Si les PJ n'aident pas le roi, continuez encore un peu les attaques sur les PJ puis abréguez la bataille. Le roi a survécu et ses troupes ont gagnées. Vous pouvez toujours continuer cette campagne en oubliant les parties sur le palais de Syracuse et Messine. Vous pouvez à la place intégrer un scénario auxiliaire qui les fera passer aux environs de Catane.

En revanche, s'ils aident le roi qu'ils parviennent ou non à vaincre un Gurziliste, il les fera soigner au palais de Syracuse. (Il ne faut donc pas hésiter à les blesser un peu :D)

En ce qui concerne les Gurzilistes, soit les PJ ont la dextérité et la force d'Achille et les battent en combat pur et dur, soit ils ont la ruse d'Ulysse et leurs tranchent les tendons (d'Achille justement ^^), à moins qu'ils ne tentent tout simplement de les frapper dans le dos. Ils trouveront bien une solution et si ce n'est pas le cas, Hiéron est un bon guerrier et se défend très bien, l'intervention des PJ l'aidant à distraire/occuper les Gurzilistes.

Plan de la Sicile



LE PALAIS D'HIÉRON II À SYRACUSE

Après avoir été soignés, pansés et nettoyés par de jolies syracusaines au palais de Syracuse, les PJ sont convoqués par le roi. Un jeune serviteur vient les chercher et les conduit jusqu'à Hiéron II. On leur demande de patienter quelques instants dans le couloir avant de les faire rentrer dans un grand salon richement décoré donnant sur une grande terrasse. Quand ils rentrent, un jeune homme est en train de rempiler des tablettes de cire (servant à l'écriture), puis leur passe à côté pour sortir.

H: « Tiens moi au courant de tes avancements Archimède, nous reviendrons bientôt sur le sujet. »

(Il s'agit bien du fameux Archimède, encore très jeune à l'époque)

Archimède le salue et se retire. Hiéron sourit alors au PJ en les apercevant.

H: « Ah ! Voilà les braves guerriers qui m'ont porté assistance. Veuillez approcher je vous prie et vous présenter. »

Une fois les mondanités terminées (*C'est l'occasion pour les PJ de frimer un peu s'ils sont d'une noble lignée*), il sort d'un tiroir une bourse.

« Je tenais dans un premier temps à vous exprimer ma gratitude pour votre bravoure sur le champ de bataille. De plus, je souhaiterai vous confier une mission, un message à transmettre à Cion, le chef des Mamertins qui siègent à Messine. Je vous payerai 200 oboles avant et autant à votre retour. De plus, étant donné que j'ai perdu de nombreux hommes de ma garde et que vous avez prouvé votre valeur au combat, je vous offre de rejoindre ma garde personnelle si vous accomplissez cette tâche. Ne répondez pas maintenant, une bonne décision est une décision réfléchie. Je vous offre l'hospitalité cette nuit, demain matin, si vous acceptez, rendez vous aux écuries, on vous préparera des chevaux et on vous confiera le message. »

Si on lui pose des questions sur les Gurzilistes, il peut être au courant par les aveux d'un prisonnier. En revanche si on lui pose trop de questions, il mettra fin à l'entretien, notamment sur le contenu du message. Il répondra à la rigueur que c'est diplomatique.

Note mythologique :

La façon dont fut élevé le Hiéron II fut, pour ainsi dire, l'annonce de sa future majesté, puisqu'il avait été engendré par Hiéroclite, son père, un noble dont l'origine remontait à Gélon, l'ancien tyran de Sicile, mais sa famille maternelle était de basse extraction et même à faire honte. Il était, en effet, né d'une servante, et avait, pour cette raison été exposé par son père, comme un déshonneur pour la famille.

Mais des abeilles, amassant du miel autour du bébé gisant sur le sol, nourrirent pendant des jours le tout-petit, privé de soins humains. Devant cela, le père, averti par la réponse des haruspices qui chantaient que le pouvoir royal était annoncé pour l'enfant, reprit le tout-petit et l'éleva avec un zèle entier, dans l'espérance de la majesté qui lui était promise. Pendant qu'il étudiait à l'école élémentaire avec ceux de son âge, un loup, apparu soudain dans la foule des enfants, lui arracha sa tablette. Quand, adolescent, il allait à ses premières batailles, un aigle se posa sur son bouclier, une chouette sur sa lance ; et ce prodige signifiait qu'il serait prudent dans ses décisions, courageux physiquement, et roi. Enfin, il combattit souvent contre des adversaires qui le défiaient et il remporta toujours la victoire.

Il reçut du roi Pyrrhus beaucoup de récompenses militaires. Sa beauté physique était remarquable, et il avait aussi dans l'homme une force admirable. Séduisant dans ses discours, juste en affaires, modéré dans l'exercice du pouvoir, à coup sûr il semblait que rien de royal ne lui manquait, si ce n'est le règne qu'il eut finalement en -270.

Note historique :

Après la mort d'Agathoclès, les Mamertins avaient égorgé les citoyens de Messine qui les avaient reçus dans leur ville. Ils s'y étaient depuis extrêmement accrus en nombre et avaient muni de garnisons plusieurs forteresses de la province et ayant levé une grosse armée, ils se disposaient à défendre toute la Messénie d'une irruption dont elle était menacée. En effet, les actions de brigandage que menait les Mamertins formaient une menace pour toute la pointe nord-est de l'île et Hiéron II pour asseoir son récent pouvoir décida de se débarrasser des Mamertins. En -270, il mit en déroute les anciens mercenaires en Messénie. En -269, Hiéron II fait le siège de Messine après avoir vaincu les Mamertins et leur chef Cion (voir annexe).

Les Mamertins apprenant la défaite de leurs compatriotes et la mort de leur chef, résolurent entre eux d'implorer la clémence du vainqueur. Mais le commandant Hannibal (nom courant chez les Carthaginois), se trouvant alors par hasard dans l'île de Lipari, informé de la victoire d'Hiéron, alla le trouver, en apparence pour le congratuler, mais en réalité pour employer à son égard une ruse de guerre. Le Roi se laissant tromper s'engagea à une trêve, et Hannibal passant incessamment à Messine y trouva les Mamertins déjà disposés à rendre leur ville à Hiéron. Il les dissuada vivement d'une pareille complaisance, et leur prêta le secours réel d'une très forte garnison. Hiéron se vit obligé de lever le siège de Messine constatant le puissant secours que le capitaine carthaginois venait d'y introduire.

Les Mamertins chassèrent par la suite les Carthaginois. De nouveau assiéger par Syracuse, ils reçurent l'aide des romains qui par finit en - 264, les consuls Appius Claudius Caudex et Marcus Valerius à Rhegium, d'où ils parviennent à débarquer à Messine avec 4 légions ce qui est une force inhabituelle. Hannon (qui à remplacer Hannibal) s'allie à Hiéron, Appius Claudius leur enjoint de lever le siège. Hiéron refuse, répliquant qu'il exerce des justes représailles contre les agressions des Mamertins. La guerre est déclarée.

C'est le début de la 1^{ère} guerre punique. Les légionnaires repoussent les Carthaginois assiégeants Messine puis marche contre Syracuse. Hiéron se soumet, livre du blé, des machines de guerre et paie une indemnité, alors Rome lui octroie le titre d'allié et ami du peuple romain ce qui vaudra à Syracuse d'être épargnée pendant la 1^{ère} guerre punique.

Après quelques questions (si les PJ en ont) il les fait conduire dans une des annexes de l'autre côté de la cour où ils logeront pour la nuit. C'est un dortoir modeste, à côté de celui des serviteurs. On leur amène ensuite à manger puis on les laisse seul. Tard dans la soirée, à moins qu'ils ne dorment profondément, ils entendent les derniers serviteurs qui viennent se coucher puis c'est le calme plat. La nuit est claire, le ciel dégagé permettant à la lune presque pleine de régner avec splendeur dans les cieux nocturnes.

Au milieu de la nuit, de petits bruits légers sont audibles par quelqu'un de réveiller ou ayant le sommeil léger. Une ombre passe devant leur fenêtre quelques dizaines de secondes plus tard. Il s'agit en fait d'une servante qui essaye d'être discrète et se dirige vers une porte de service du palais. Elle va l'ouvrir et laisser rentrer plusieurs hommes et le groupe se dirige vers les geôles dont l'accès se trouve non loin des dortoirs. Ils vont alors assommer les gardes et libérer un homme. C'est en fait un homme qui a été enfermé récemment pour espionnage. Il s'était fait passer pour un banni de Messine (il y en a eu pas mal) et s'était fait engagé dans les troupes d'Hieron mais a été démasqué, c'est un des hommes de Cion.

Demandez ce qu'ils font pendant la nuit. Si jamais un petit rigolo dit par exemple qu'il se lève pour se soulager, c'est l'occasion pour placer l'action. Si personne n'est réveillé, Faites faire un test aux PJ ayant une forte vigilance. Dans le pire des cas, si personne ne se réveille à ce moment là, ils seront réveillés par les bruits d'affrontement et pour les gros dormeurs, par l'alarme qui va être donnée.

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ

Les PJ ont 4 choix : Ne rien faire, agir en aidant ou empêchant l'évasion, ou être seulement observateur et suivre l'évadé et sa troupe. On verra par la suite que cette décision aura des conséquences.

Si les PJ décide de les aider, les Mamertins accepteront. S'ils les affrontent, 1 ou 2 parviendront à s'enfuir (dont la servante).

Le groupe infiltré rencontre quelques problèmes, un garde les surprenant alors qu'ils ressortent des geôles (à moins que les PJ n'aient déjà agis dans ce sens). Il est rapidement mis hors circuit mais le bruit de l'affrontement a attiré l'attention d'un autre garde et l'alarme est donnée. Si les PJ sont avec eux, alors qu'ils fuient vers la porte de service, la servante trébuche et se retrouvent à la traîne. Les autres sont déjà sortis et en train de monter à cheval. Les PJ ont encore le temps de revenir l'aider (elle boîte), mais devront affronter la première vague de gardes, sinon elle est foutue. Le groupe s'enfuit à cheval à moins que les PJ ne les aient empêchés. Une troupe de soldats est alors envoyé à leur poursuite.

1) Si les PJ sont avec eux, quelques hommes se séparent du groupe pour ralentir leurs poursuivants et ils leur demandent de venir avec eux (ou les obligent s'ils sont montés sur le cheval de ces hommes). Ils parviennent à venir à bout (avec l'aide des PJ) des soldats mais seul les PJ survivent à l'affrontement. Il ne leur reste d'autres choix que de se réfugier à Messine, mais ils perdent la trace de leurs nouveaux alliés au milieu des vignes..

2) Si les PJ ont suivi le groupe de loin (en empruntant de préférence les quelques chevaux des Mamertins qui aurait péri précédemment), ils se retrouvent face au groupe qui assure la fuite aux autres et sont attaqués. Soit ils essayent de les convaincre qu'ils sont alliés soit ils se battent. S'ils s'allient, ils sont rattrapés par les soldats (cf ci-dessus), sinon, une fois les cavaliers vaincus, ils reprennent leur traque mais perdront la piste au milieu des vignes

3) Si les PJ ont permis d'empêcher la fuite de l'évadé. Ils sont récompensés d'une petite prime. S'ils ont donné l'alerte ou essayé de combattre, ils sont juste remerciés. S'ils n'ont rien fait ... bah voilà :D . Le lendemain matin, il faut qu'ils prennent une décision. S'ils n'acceptent pas la mission, bah va falloir leur trouver une raison de se rendre au environ de Catane avec un scénar auxiliaire (si vous voulez continuer cette campagne), mais bon, ce sont des mercenaires, il y a une belle somme à gagner ... ils ne vont probablement pas réfléchir longtemps :p.

S'ils se rendent à l'écurie, des chevaux frais les attendent. Un homme balafre au regard inquiétant équipé d'une belle cuirasse en cuir leur confie un rouleau de cuir scellé avec la marque de Hiéron. Il leur dit de se présenter aux portes de Messine, de montrer le sceau aux gardes et de demander audience auprès de Cion. Le message doit lui être remis en main propre. Ils trouvent en chemin les corps des hommes (soldats et Mamertins) ayant périés dans la nuit. Ils peuvent suivre les traces des chevaux jusqu'aux vignes, sinon, la route de Catane (et donc de Messine) passe plus bas.

Le message ne doit pas être lu pour être « valide », mais si jamais les PJ décident de le lire, voilà ce que ça donne.

Cion,

**Prends tes hommes et quitte Messine et la Sicile,
et le sang ne coulera pas.**

Refuse et je te chasserai.

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ

7

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ

GALATÉE

Si les PJ sont dans les vignes, après avoir avancer un long moment, ils entendent à plusieurs reprises des bruits étranges, un frottement contre les branches des vignes, un bruit de pas, un peu après une respiration profonde, une déglutition. C'est la belle saison et les vignes sont à leur apogée, ils ne voient rien au dessus des vignes. L'ambiance est d'autant plus inquiétante s'ils sont là en pleine nuit.

La source du bruit se déplace doucement, ça n'a pas l'air très loin d'eux mais ils ne sont pas sûrs de la direction. Un coup c'est à droite, le coup suivant à gauche. A un moment donné, s'il fait jour ou s'ils ont une très bonne vue, ils aperçoivent à quelques rangées une touffe de poils hirsute et noir au dessus des vignes (ou juste une ombre bouger s'il fait nuit).

Il s'agit en fait d'un sanglier noir très imposant et pas du tout commode. C'est un mâle solitaire qui fait plus d'un mètre au garrot. Le bruit venant de l'autre côté est en fait produit par quelqu'un d'autre, il s'agit d'un jeune homme (Ernesto, 14 ans) terrifié qui se cache du « monstre » (cf. passage sur le village).

Si les PJ ne murmure pas, il cherchera a s'approcher d'eux mais sans appeler, craignant que la bête ne le repère, sinon, s'ils sont discrets, le garçon reste immobile et terrifié.

Si les PJ prennent du temps avant de réagir, continuer un moment à leur faire monter le stress, notamment grâce aux bruits du jeune homme qui se rapproche peut être, puis s'il ne font toujours rien, faites charger la bête.

Si les PJ se dirige vers le bruit provenant du garçon et arrivent dans son allée sans faire de bruit, il panique et prend les jambes à son cou en criant, ce qui provoque aussi tôt la charge de l'animal vers eux.

Si le garçon avait repéré les PJ et qu'ils se rencontrent, il leur demande d'une voix tremblotante en murmurant de le sauver du monstre mangeur d'homme.

Quand le sanglier charge, les chevaux sont alors effrayé, font une ruade avant de partir au galop. Si les PJ étaient dessus, ils risquent de tomber (test d'équilibre et/ou d'équitation). S'ils ne tombent pas, il leur faudra alors plusieurs rounds avant de réussir à calmer leur monture (tests d'équitation difficile). Si les chevaux sont partis seuls, ils les retrouveront à près d'un kilomètre de là.

Si tous les PJ restent à cheval et se taillent en laissant le garçon, il va crever (Ca mérite des points du côté obscur ça :p), mais ils peuvent continuer avec sa mort sur la conscience et ses cris d'agonies hantant leurs rêves :D.

Une fois le monstre terrassé (A plusieurs contre un pauvre (mais gros) sanglier ça devrait être faisable :p), le garçon peut les conduire (ou reconduire) au village s'ils le veulent.

Dans le cas où les PJ seraient d'abord passer par le village, un garçon surgit au milieu du village en hurlant que le monstre va dévorer Ernesto. Il explique qu'ils se sont faufilés à l'insu de leurs parents pour se prouver l'un à l'autre qu'ils étaient des hommes et qu'ils n'avaient pas peur. Mais quand ils ont entendu la bête approcher, ils se sont enfuis, ils n'étaient pas dans les mêmes rangées et quand il est sorti des vignes (à l'ouest du village), il était seul.

Si les PJ posent des questions sur le monstre, on leur dit que depuis quelques semaines, quelque chose dévaste leurs vignes et un homme a même été retrouvé mort en parti dévoré. (Eh oui, les sangliers sont omnivores et celui là a plutôt bon appétit, même s'il n'a pas chasser l'homme comme on pourrait le croire en écoutant les on-dit du village, il a juste défendu ce qu'il considère dorénavant comme son territoire.).

Certaines personnes disent qu'il s'agit d'une bête énorme avec des yeux rouges et des dents longues et pointue comme des glaives, d'autres que c'est une créature infernale grosse comme un taureau qui paralyse sa proie d'un simple regard, qui vit sous terre et qui peut surgir de n'importe où.

Si les PJ ne proposent pas leur aide, les villageois (surtout des femmes et des vieux, les hommes étant très pris par les guerres incessantes) les supplient de les débarrasser du monstre et de sauver Ernesto s'il n'est pas trop tard. Ils peuvent, si les PJ ne sont pas chaud, parler d'une modeste récompense, ce qu'ils pourront (à savoir que ce sont des paysans et qu'il n'ont pas vraiment d'argent, leur fortune est plus en terme de céréale, vin et bétail.). Si les PJ ne veulent pas les aider, ils se feront traiter de tous les noms, voir devront éviter des tomates pourries, et le peu d'hommes du village, plus très jeunes ou trop jeunes, partiront dans les vignes. S'ils acceptent, reprendre la partie précédente.

Une fois le terrible sanglier mort, si les PJ décident d'aller au village, on les accueille en héros, et ils bénéficient de l'hospitalité du village. Les PJ ne devraient pas vouloir rester trop longtemps, mais s'ils le veulent, ils le peuvent. Il ne se passe rien de spécial si ce n'est que les villageois sont de plus en plus collant et saoulant et qu'ils vont leur demander de les aider à des tâches champêtres difficiles et pénibles ça et là.

Après leur départ du village (ou des vignes), les PJ doivent longer la côte pour rejoindre Messine. A plusieurs lieux avant Catane, ils doivent passer l'embouchure d'une rivière à sec, et donc traverser au pas à cause des galets instables. Ils entendent alors des pleurs venant de la plage. S'ils approchent, ils découvrent une jeune femme à la peau très claire, effondrée sur l'autre rive à quelques pas de la mer, en train de pleurer. A leur approche elle lève la tête, découvrant des yeux humides et envoûtants. Elle se relève dignement et les regarde un moment.

Elle est simplement vêtue d'une légère toge blanche qui laisse aisément deviner ses formes parfaites. Elle porte une ceinture de corail qui descend élégamment de ses hanches et ses yeux sont aussi scintillants que les perles qui ornent ses cheveux. Elle ouvre alors la bouche et bouge lentement ses lèvres fines, prononçant les mots suivants, parfaitement audibles malgré la distance qui les séparent encore :

« Aidez moi. »

Si les PJ n'ont pas encore craqués sous son charme, ils doivent réussir un test de volonté pour ne pas s'empressez de venir près d'elle, sa beauté enivrante les empêchant d'être tout à fait eux même.

Quand les PJ sont attentifs et près d'elle, elle leur dit alors :
« J'ai besoin de vous. Il faut que vous m'aidiez à retrouver la joie de vivre, à libérer le torrent qui fait battre mon coeur. Je me nomme Galatée. Ma raison d'aimer m'a été enlevée, sans elle je ne suis plus que la moitié de moi-même, je ne vis plus, je n'ai plus d'amour. L'odieux Typhon me rendra mon intégralité si je vous mène à lui. »

Une fois qu'ils sont auprès d'elle, ils sont doublement attirés par sa divine beauté et sa douce voie, ils devront réussir un test difficile sur leur volonté s'ils veulent détacher leur attention d'elle ou un test normal pour pouvoir poser une question et non simplement accepter.

Au premier qui accepte, elle laissera se dessiner un sourire de soulagement merveilleux et dévoilera un regard reconnaissant. Elle dira alors :

« Je ne saurais comment vous montrer toute ma gratitude si vous tenez promesse, vous êtes mon dernier espoir. Retrouvez moi au large de Messine, je vous y attendrai. Merci encore. »

Puis elle court à la mer, plonge et disparaît.

En revanche, s'ils parviennent à ne pas être sous son charme, ils peuvent refuser de l'aider, elle partira en pleurant et plongera de même dans la mer.

Après quelques temps, les PJ reprennent leur esprit. Ils restent cependant tous profondément marqués par cette rencontre, et ceux ayant succombé doivent forcer leur volonté pour résister (s'ils veulent) à l'envie d'aider la néréide.

Ils peuvent néanmoins décider de passer outre et continuer leurs projets, néanmoins, ils rêveront d'elle les nuits prochaines.

S'ils sont parvenus à lui poser quelques questions, elle répondra avec sincérité, une réponse à la fois.

Il s'agit d'une néréide. Typhon du fond de sa prison, sous l'Etna, retient le fleuve Acis auquel elle tient énormément. Son dieu, Poséidon, ne peut lui venir en aide car Typhon ne se trouve pas dans son domaine et les autres dieux se moquent d'une petite néréide. Elle n'a à offrir que sa gratitude et sa bienveillance. (Mais bon, ça peut aider d'avoir une alliée qui connaît Poséidon ^^). Typhon lui a demandé de lui amener de vaillants combattants, mais elle ne sait pas pourquoi.

Note mythologique :

Acis était un jeune berger de Sicile, fils de Faunus et de la Nymphé Symaëthis qui fut aimé de la Néréide Galatée «plus blanche que la feuille du troène, plus fleurie que les prés émaillés. Sa taille est plus élancée que l'aulne; son sein a plus d'éclat que le cristal».

Mais le cyclope Polyphème (le même que combattit Ulysse) à l'œil unique était son rival en amour. Un jour, il surprit les deux amants sous un abri et écrasa Acis sous un rocher de l'Etna.

Inconsolable, Galatée pria Poséidon de transformer le sang pourpre qui coulait du corps de son malheureux amant en un fleuve; les eaux du fleuve se jettent dans la mer proche, Acis viendrait ainsi, pour toujours et à tout moment, la rejoindre

Néréides : Elles sont représentées comme de belles jeunes filles à la chevelure entrelacée de perles. Elles sont portées sur des dauphins ou des chevaux marins, et tiennent à la main tantôt un trident, tantôt une couronne ou une Victoire, tantôt une branche de corail. Elles forment le cortège de Poséidon.

Ils atteignent rapidement Catane (ou ils peuvent faire une pause pour récupérer et s'équiper). Le reste de la route vers Messine est sans encombre, cependant, un fort vent s'est levé. Si les PJ ont décidé de partir directement en bateau vers le détroit de Messine, et donc de laisser tomber Messine, ou bien d'aller à Messine par la voir des eaux, ils devront d'abord trouver des marins assez courageux ou acheter (ou voler) une embarcation et s'y rendre tout seul (Peu de marins s'aventure au cœur du détroit, encore moins par mauvais temps, il paraît que des monstres font sombrer les navires, en revanche, on peut les mener à Messine.). Et une fois en mer, il leur faudra compter avec une mer agitée et éviter de finir échoués sur la plage. S'ils parviennent par la mer au détroit, sauter le passage sur Messine.

MESSINE

Messine est entourée d'une large enceinte. Des paysans rentrent et sortent sous le regard attentif des gardes. A l'entrée de la cité, si leurs armes et armures sont trop visibles, les gardes leur bloque le passage et leur demande ce qu'ils viennent faire, sinon, ils passent tranquilles et peuvent se rendre au port directement par exemple, s'ils ont décidés d'aller retrouver de suite Galatée, dans ce cas, ils peuvent facilement « emprunter » ou louer une embarcation.

En revanche, s'ils montrent le sceau du message ou prétextent de venir se faire recruter dans les troupes des Mamertins, un garde les conduit devant Cion. De même s'ils disent être des amis et avoir aidés à l'évasion, ont les y conduit après vérification. Dans tout les cas, on ne les laissera pas rentrer librement avec leurs armes, s'ils prétextent tout autre chose, un garde sera envoyé vérifier. S'ils paraissent louches ou si le garde revient faisant tomber à l'eau leur prétexte, ils passeront la nuit aux geôles en attendant d'être confrontés à Cion pour éclaircir la situation ou les juger. (On les aura d'ailleurs fouillés, s'ils ont le message et qu'ils ne l'ont pas présenté, ils sont conduits directement à Cion).

S'ils arrivent, par la mer, à la sortie de l'embarcadère, des gardes agiront de la même manière.

Cette partie peut se dérouler de multiples façons en fonction des décisions prises auparavant. Voici les principaux déroulements possibles :

En ville incognito :

Ils peuvent atteindre le port directement sinon, s'ils tardent, ils se font repérer du côté du quartier général de Cion par l'ex servante (dans le cas où ils auraient aidé à l'évasion, ça peut être un autre du groupe si la servante n'a pas été sauvée).

- S'ils ont aidé, elle les emmène voir Cion gentiment.

- Sinon, elle les fait arrêter en les accusant d'être des espions de Syracuse et ils sont conduits devant Cion ligotés et accompagnés de gardes. (A moins qu'ils ne réussissent à s'enfuir > voir Fuite)

Devant Cion (c'est là que tout se joue) :

Cion est un homme qui impose le respect rien qu'en le voyant, il semble être un bon guerrier et un chef efficace. Il est brun et porte une courte barbe. Il a établi son quartier général dans le fort de la ville, avec ses troupes. A ses côtés se trouvent 2, 3 ou 4 personnes :

- Un homme assez étrange, le regard sombre, brun avec de longs cheveux poisseux, une dague de sacrifice retenue par la ceinture de soie de sa bure noire (C'est un haruspice qui s'appelle Gregorius).
- L'évadé (s'il a réussi à s'échapper), il est plutôt jeune et pourrait sembler inoffensif au premier regard mais sa joue balafmée montre qu'il a déjà connu les champs de bataille (Il s'appelle Aurélius).
- Un homme droit comme un piquet, vêtu d'une toge de qualité. Il tient plusieurs plaquettes de cires. Il est charismatique et généralement souriant, ce qui contraste avec la mine austère de l'haruspice. Il a une petite barbichette. (C'est le conseiller de Cion en ce qui concerne l'organisation civile de la cité. Cion est très à l'écoute de ses conseils. Il s'appelle Octave, c'est en réalité un espion à la solde d'Hiéron.)
- Enfin la dernière personne est la servante (ou dans le cas où ils auraient aidé à l'évasion, un autre du groupe si la servante n'a pas été sauvée). Elle est soit avec eux, soit à côté de Cion. (C'est sa sœur, Florencia)

Cion réagit différemment suivant la situation :

- S'ils ont empêché l'évasion, soit ils ont déjà été arrêté par Florencia, soit elle les reconnaît à ce moment là. Cion, ordonne leur exécution sur le champ, mais suivant les conseils d'Octave,

il reporte l'exécution au lendemain pour qu'elle soit publique et qu'on ait le temps d'annoncer que Babarius le Bourreau exécutera les ennemis de Cion. On ne leur laisse pas la possibilité de se défendre ou de proposer un arrangement. Et s'ils sortent le message, ça ne sera que pire, il leur lance un regard noir, et ordonne que l'exécution ne se fasse pas sur la tête mais sur le torse afin qu'il puisse envoyer leur tête au roi. Ils sont conduits aux geôles.

Babarius le Bourreau est en réalité un énorme éléphant que Cion garde pour se genre d'occasion. Le déroulement de cette exécution publique est la suivante, l'éléphant leur écrase d'abord les membres puis pour finir, il leur écrase la tête. (Parfois, le prisonnier est d'abord traîné par l'éléphant, accroché à la jambe, mais comme ils sont plusieurs, ils auront droit à la version courte).

- S'ils ne sont pas intervenus pendant l'évasion et apporte le message à Cion, ce dernier se lèvera de rage après l'avoir lu et le jettera par terre en crachant dessus. Après une série de jurons contre Hiéron, il ordonne qu'on rapporte la tête des messagers en réponse. Gregorius propose alors de lire dans les entrailles avant leur exécution afin de prédire à Cion s'il sera victorieux en cas de guerre. Cion y consent, l'éventration aura lieu dans la nuit. On les conduit aux geôles.
- S'ils ne sont pas intervenu pendant l'évasion et n'ont pas le message, soit ils ont déjà été arrêté par Florencia, soit elle les reconnaît à ce moment là. Ils sont accusés d'espionnage. C'est le seul moment où ils peuvent essayer de négocier ou de chercher un arrangement.
 - S'ils trouvent quelque chose qui convient à Cion, ils ne seront pas arrêtés mais dormiront dans une loge à côté des cuisines, tout de même surveillé par un garde le temps qu'il décide. Pour la suite voir [Assassinat](#).

- Sinon, Cion ordonne qu'on les interroge pour leur tirer les verts du nez. Ils sont conduits aux geôles où ils seront torturés un par un pendant que les autres sont enfermés. Bien évidemment, ils ne connaissent aucune réponse pour les questions qu'on leur pose. Après une première tournée encore soft (Asphyxie par l'eau, écorchage, torsion ou étirement, ...), ils ont droit à une pause, le bourreau allant casser la croûte. Il recommencera après encore une tournée puis arrêtera pour la nuit, leur promettant de passer à la vitesse supérieure à l'aube.

- Enfin, s'ils ont aidés pendant l'évasion, soit Florencia (ou un autre) les conduit à Cion, soit ils se retrouvent là pour une autre raison (suivant leur prétexte, ils ont pu passer la nuit aux geôles avant) et Florencia (et/ou Aurélius) les reconnaît à ce moment là. Ils peuvent discuter tranquillement de ce qui s'est passé, bien que de temps à autres, Octave glisse des mots à l'oreille de Cion qui regarde alors les PJ d'un œil suspicieux. Il lui dit en fait qu'ils ont peut être aidé pour être dans ses bonnes grâces et venir espionner. Il dit alors qu'il va voir pour leur proposer quelque chose en récompense, qu'il doit y réfléchir. Florencia si elle a été sauvée leur offre à boire et à manger, elle est très reconnaissante.

Après cet entretien, ils sont conduits dans la loge à côté des cuisines où ils passeront la nuit. Un garde tout de même placé à l'entrée des cuisines.

Pour la suite voir [Assassinat](#).

Assassinat :

Après une nuit calme, même beaucoup trop calme, des gardes armés viennent les réveiller brutalement, leur ordonnant de les suivre, ils sont menaçants. Arrivé devant Cion, il leur apprend la nouvelle. Aurélius est mort pendant la nuit, sa cruche d'eau a été empoisonnée et le garde qui se trouvait à la cuisine a disparu. Les PJ sont tout naturellement soupçonnés d'être coupables. Si Florencia est là, elle essayera de les

défendre s'ils ont aidé à l'évasion, ne voyant pas pourquoi il n'aurait pas laissé faire les gardes d'Hiéron plutôt que de risquer d'être démasqués ici. Dans tout les cas, il subsiste quelques doutes et Cion décide de les faire arrêter et interroger (et donc torturer, voir plus haut).

En réalité, c'est Octave, déguisé en domestique, qui a tué proprement et silencieusement le garde et l'a planqué sous les sacs de céréales dans la réserve. Il a ensuite mis le poison dans la cruche et l'a apportée devant la chambre d'Aurélius. Il a tout intérêt à ce que les PJ soient condamnés pour se couvrir.

Dans les geôles :

- S'ils y passent la nuit car ils se sont fait arrêter par les gardes (et qu'ils n'avaient pas le message sur eux), ils attendent le petit matin avant qu'on vienne les chercher pour les amener devant Cion. Il ne se passe rien de spécial. *(Et ils n'ont pas le droit à un coup de fil :D)*
- S'ils sont torturés, le dernier PJ qui est en train de se faire torturer a la possibilité de se débarrasser du bourreau. Les gardes partant casser la croûte avant que le bourreau ait fini, lui demandant s'il pourra remettre seul le PJ dans sa cellule. Le bourreau acquiescent car quand il aura fini le PJ sera une vraie loque. C'est alors le moment pour le PJ de réussir à se débarrasser du gars, de libérer ses potes et fuir. *(Voir le film « Hostel » pour se donner des idées ^^.* *S'ils n'étaient pas intervenus dans l'évasion et n'avaient pas le message, il faut absolument qu'ils s'évadent là.)*
- S'ils sont arrêtés pour espionnage ou en attendant leur exécution : Octave les libère pendant la nuit et les emmène à une embarcation discrètement et leur confie un rapport à remettre à Hiéron.
- S'ils sont arrêtés pendant l'enquête sur le meurtre d'Aurélius: Florencia, s'ils l'ont sauvée, les libère pendant la nuit et les emmène à une embarcation discrètement sinon, il ne leur reste plus qu'à tenter une évasion tout seul ou à prier, mais c'est vraiment mal barré pour eux.

Si vous voulez (ou si les PJ veulent) ils peuvent tenter de faire tomber l'espion. Soit ils ont le rapport et c'est facile, soit ils ne l'ont pas et peuvent fouiller son logement pour le trouver, mais encore faut il qu'ils découvrent qui est l'intrus sans se faire choper par la garde. Dans ce cas et seulement dans ce cas, ils obtiennent la confiance de Cion. Ils peuvent donc rester quelques temps à Messine. Quand ils veulent partir par la mer, on leur donne une embarcation et des vivres.

Fuite :

Ils peuvent tenter de fuir à tout moment, sachant que la fuite à l'intérieur du fort sera beaucoup plus dure, s'ils se font reprendre, ils vont (ou retournent) en prison (et ne passe pas par la case départ :p). Pour fuir du fort, il leur faudra sauter d'un étage, d'un balcon ou de la muraille.

Dans la rue, plusieurs groupes de gardes sont lancés à leur poursuite (leur nombre augmente au fur et à mesure). Dans toutes les directions excepté le nord-est de la ville, des gardes arriveront leur bloquant le passage. Ils n'ont pas de répit, même quand ils pensent avoir semés leurs poursuivants, d'autres surgissent d'une ruelle. Ils devront en affronter quelques uns. Ils se sentiront complètement perdus à force, fuyant par là où ils peuvent.

Ils aboutissent finalement sur le port (au nord-est de Messine), où ne se trouvent que quelques gardes (en minorité par rapport à eux, 2 minimum). Il n'y a qu'une issue, partir par la mer (*D'où l'utilité d'avoir un mercenaire avec des compétences de marin.*).

TOMBER DE CHARYBDE EN SCYLLA

Note mythologique :

Charybde : Elle était la fille de Poséidon et de Gaïa (la Terre). Pour avoir volé à Héraclès une partie du troupeau de Géryon, elle fut foudroyée par Zeus et changée en un gouffre marin. Là, trois fois par jour, elle avalait puis déglutissait de grandes quantités d'eau, incluant navires et poissons.

Traditionnellement, l'emplacement de Charybde a été associé au détroit de Messine, au large de la côte de la Sicile, en face d'une roche appelée Scylla. Un tourbillon y est causé par la confluence de courants, mais il est rarement dangereux.

Scylla : D'une grande beauté, elle vivait parmi les Néréides, qui l'appréciaient. Le dieu Glaucos s'éprit d'elle, mais elle le repoussa ; il s'adressa alors à la magicienne Circé pour lui demander de fabriquer un philtre d'amour. Celle-ci, amoureuse du dieu et jalouse de sa rivale, mit au point un poison que Glaucos versa lui-même dans la fontaine où Scylla avait l'habitude de se baigner : la nymphe se changea alors en un monstre hideux entouré de chiens hurlants et de serpents. Voyant sa métamorphose, Scylla se précipita dans la mer, où elle terrorise depuis les marins.

Tomber de Charybde en Scylla : expression signifiant « éviter un danger en s'exposant à un autre pire encore ».

Une fois en mer, dans le détroit de Messine, les PJ se retrouvent propulsés à vive allure par les vents qui soufflent de plus en plus fort (s'ils fuient Messine, c'est de bonne augure, enfin ... le croient-ils). Le vent est trop fort, au bout d'un moment, leur mat se brise et ils sont entraînés par des courants violents et secoués par de grosses vagues qui manquent de les renverser à plusieurs reprises. Une pluie glaçante se met à tomber.

Ils leur semblent alors entendre au milieu du vent comme un mélange d'abolements et de sifflements de serpents, très faible au départ, ça pourrait très bien être un bruit du vent et des claquements de vagues. Mais bientôt les bruits deviennent plus forts, plus près. Une ombre imposante se dessine devant eux à travers la pluie. Le « marin » de l'équipe pense alors tout de suite au monstre dont il a entendu parler, Scylla, qui dévore les marins. Alors qu'il termine sa description, une vague les renverse.

Scylla n'existe pas, c'est belle est bien une légende, il s'agit en réalité d'un énorme récif qui apparaît au creux des vagues par grande tempête, recouvert d'algues et de corail. C'est cela qui lui donne un aspect inquiétant. Et les bruits sont bien dus au vent et aux vagues qui rencontrent cet obstacle.

Ils peuvent tenter de nager (ou patauger) en contresens en vain, ou de se remettre sur la coque. Dans tous les cas, ils seront emportés (par chance ?) par les vagues et le courant à l'écart de Scylla. Ils voient l'ombre disparaître puis plus tard, leur laissant le temps de paniquer, réapparaître sur leur droite à bonne distance.

Un peu après, le courant ralentit, la mer devient un instant beaucoup plus calme, beaucoup trop calme. En effet, quelques instants plus tard, ils se sentent de nouveau entraîner, mais à l'opposé du courant précédant, et celui là sembla accélérer beaucoup plus vite. Ils sentent qu'ils ne vont pas droit, bientôt ils sentent même qu'ils vont vers le bas en même temps qu'ils dérivent. La visibilité semble se dégager un moment. Ils découvrent alors qu'ils sont entraînés dans un énorme tourbillon.

C'est à ce moment là qu'intervient Galatée, à moins qu'un des PJ ait été en train de se noyer auparavant, dans ce cas, elle sera intervenue plus tôt. Elle surgit de l'eau portée par un cheval marin (créature avec l'avant d'un cheval et l'arrière d'un poisson) et accompagnée de plusieurs dauphins. Elle leur dit alors de se laisser porter par les dauphins qui vont

Ce dernier, sitôt "recousu", s'empare de sa foudre et se lance à la poursuite de Typhon, que les Moïres ont entre temps dupé en lui faisant manger des fruits éphémères supposés lui conférer l'immortalité mais destinés en fait à l'affaiblir. Typhon foudroyé alors même où il atteignait la Sicile, est alors enseveli sous l'Etna où il "rejoint" un autre ennemi de Zeus presque aussi dangereux que lui, le géant Encelade, où il reste prisonnier sous la garde d'Héphaïstos et d'où il tente depuis de se libérer, causant les éruption de l'Etna.

Héphaïstos : Il est habituellement représenté sous les traits d'un forgeron boiteux mais il est d'abord un inventeur divin et un créateur d'objets magiques. Il a forgé de nombreux objets comme les flèches d'Artémis, les foudres de Zeus, le bouclier d'Achille, les chaînes qui retenaient Prométhée au Caucase, etc. Il est assisté par les cyclopes forgerons (Acamas / Pyracmon (ou Argès ou Acmonidès) / Brontès / Stéropès) et ses forges se trouvent dans les entrailles de l'Etna.

Le chemin est long jusqu'au centre. Ils ne savent pas depuis combien de temps ils sont là, mais probablement plus d'une journée. Galatée ne parle pas énormément mais peut répondre aux questions occasionnelles. Quand elle en a marre, elle leur dit de se taire et d'avancer (avec grâce et douceur, ils doivent toujours faire preuve de volonté pour réussir à faire autre chose que la suivre et lui obéir).

Plus tard, un bruit très léger se fait entendre, un bruit aigue, répétitif, s'arrêtant parfois puis recommençant. Plus ils avancent, et plus le son devient clair, c'est un bruit de fer battu, ils approchent de la forge. Arrive le moment où Galatée s'arrête. Une voix caverneuse résonne alors :

T : « Te revoilà Galatée. Je reconnaîtrais ton parfum parmi des milliers. »

G : « Oui Typhon, j'ai fait ce que tu as demandé, je t'ai amené d'intrépides mercenaires. Maintenant libère Acis. »

Elle se tourne vers la paroi, laquelle est percée d'un trou assez large pour y passer un tonneau. Une autre voix lui répond, plus aigue et sifflante :

T : « Pas encore ! Pour cela, il faut qu'ils acceptent de faire ce que je leur demanderai. »

G : « Ce n'était pas dans tes conditions ! »

Une troisième voix répond d'un ton doux et amusé :

T : « J'ai changé les règles, hé hé, mais s'ils acceptent, je libèrerais en ta présence celui qui t'es cher. »

Un quatrième voix, encore différente, continue :

T : « Approchez mercenaires, rejoignez moi que je vous explique je que j'attends de vous. »

S'ils ne veulent pas descendre, Galatée les suppliera de faire ce qu'il demande et Typhon, encore d'une autre voix, leur dira qu'il ne leur fera aucun mal, qu'il a besoin d'eux. Une fois qu'ils sont passés par le trou, ils glissent un peu plus bas et se retrouvent dans le noir total. Soudain deux flammèches apparaissent devant eux, éclairant un peu autour d'elles. Les deux flammèches proviennent en fait des yeux d'une tête géante de serpent. Plusieurs autres s'« allument » de la même manière à côté.

Elles leur expliquent, s'approchant à tour de rôle, et parlant toutes d'une voix différente, qu'il est Typhon et qu'il veut qu'ils retrouvent un fragment de chacun de ses enfants disparus. Ca peut être un morceau de peau, du sang, un poil, quoi que ce soit qui eut fait partie de ses descendants.

Chacune des têtes leur parle alors d'un des enfants, et du lieu de leur mort, Eanna l'Hydre de Lerne en Argolide, Orthos en Erythie, Phaïa la Laie de Crommyon et Regulus le Lion de Némée en Corinthie, Ladon dans le jardin des Hespérides, Ethon l'Aigle du Caucase, Sphinx à Thèbes en Béotie, Chimère en Lycie et enfin Gorgone en Lybie. Une fois les fragments réunis, il leur faudra l'apporter à son épouse Echidna au Pays des Arimes, en Cilicie.

Pour les aider dans cette tâche, il leur dit que Kahos les rejoindra à la surface.

Kahos : C'est le fils de Cerbère, un énorme molosse noire, muni d'un collier à pointes. Il a une longue gueule de loup, à l'haleine de soufre, six yeux rouges à l'éclat intelligent - trois alignés verticalement de chaque côté du visage. Il a les sens ultra développés et il peut pister n'importe quoi à des kilomètres. Il faut bien le nourrir ou il vous mangera les deux bras si vous ne le faite pas.

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ C T O C M B C C

Ω Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ

Ο Ι Χ Ο Υ Ψ Ξ Ψ Ψ

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ ΑΙΡΑΒΗΥΗ

Typhon leur dit qu'il trouvera pour eux la trace des fragments. Ils n'ont pas vraiment le choix d'accepter car s'ils refusent, il les tue. D'ailleurs, ça peut être l'occasion de tuer le PNU pour leur prouver qu'il ne blague pas.

Une fois dehors, il les prévient qu'il saura s'ils se détournent de leur tâche et que Kahos a aussi pour mission de s'assurer que cela n'arrive pas. Une fois le pacte conclut, Galatée qui est encore dans le tunnel lui dit :

G: « Tu dois tenir ta promesse, libère Acis ! »

T: « Tout de suite ma belle, juste le temps d'amener mes amis à lui, car c'est lui qui va les reconduire à la surface.»

L'une des têtes leur indique le chemin à suivre. Ils longent alors en suivant les indications les cous des têtes qui semblent se réunirent en un bras géant, les serpents en sont en fait les doigts. Ils passent à côté d'énorme barreau en fer donnant sur une grande salle où des fours gigantesques marchent en permanence. Il fait très chaud. Ils aperçoivent alors plusieurs cyclopes en train de travailler. La tête les a prévenu de ne pas s'aventurer dans les forges.

C'est effectivement plus que dangereux d'aller visiter les forges. Mais ils peuvent car les barreaux sont assez espacés. Ils peuvent toujours aller y faire leur marché s'ils parviennent à échapper à la vigilance des cyclopes et d'Héphaïstos. Mais ce n'est pas forcément une très bonne idée. Ils trouveront sûrement par ci par là les foudres de Zeus qui les foudroiera au premier contact. Héphaïstos forge aussi de nombreuses armes et bouclier pour son plaisir mais il a la fâcheuse habitude de les enchanter de manière à savoir à tout moment où ils se trouvent et parfois même à prendre le contrôle de leur possesseur. Ils peuvent en revanche trouver un stock des flèches d'Artémis qui sont d'une précision inégalable.

C'est un peu après les barreaux, au niveau du coude de Typhon, qu'ils trouvent le trou dans le sol que leur a indiqué la tête. Il mène à une nappe d'eau souterraine. Juste avant de sauter, ils doivent taper dans le coude pour que Typhon libère Acis. Une fois dans l'eau, une grosse vague arrive vers eux (dommage qu'ils ne la voient pas dans le noir car elle a la forme d'un homme qui tend les bras et les attrapent au passage, peut être qu'ils peuvent le voir à la lueur fugitive d'une pierre phosphorescente). Ils sont propulsés par le fleuve libéré qui les entraîne dans un puits naturel qui remonte vers le versant est de l'Etna. Ils sont maintenus à la surface de l'eau grâce à la pression et une fois atteint l'air libre, ils sont éjectés plusieurs mètres en l'air et retombent dans le fleuve alors qu'il vient juste de se répandre dans son lit.

Il fait nuit, les étoiles ornent un ciel dégagé. Alors qu'ils rejoignent la rive et pose la main sur la roche basaltique, six yeux rouges s'approchent, un souffle chargé de souffre leur parcourt le visage et des crocs acérés reflètent la lueur de la pleine lune.

FIN

Un scénario de Gaël Lepain

Les notes historiques et mythologiques de ce scénario sont, en partie, issues de wikipedia.

Ω Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ

17

Ω Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ

ΟΙΚΟΥΜΕΝΗ