

Les Chroniques de Théïa

Année XVI

Ketoschrysos

Le Ketoschrysos (Monstre Doré)

Ce navire de guerre Atlante est l'un des rares vestiges de cette civilisation encore visible à la surface du monde.

Il s'agit d'une birème autonome issue du génie disparu de la congrégation de prêtres du royaume d'Amphé. Ces derniers, férus de philosophie et d'artisanat, dirigeaient l'académie : I lerí sképsi (La Pensée sainte). Pour honorer leur dieu tutélaire et le roi Atlan III, ils réunirent les plus grands esprits de leur temps autour d'un projet titanesque et révolutionnaire : le Ketoschrysos.

L'objectif de ce navire-prototype était de développer la plus grande puissance navale jamais connue ; une arme capable de surpasser n'importe quel autre navire de guerre.

Le navire devait être autonome, pour que tout le personnel à bord puisse se focaliser sur le combat. Il devait être invulnérable, pour résister au feu et au combat direct, notamment l'éperonnage. Et bien sûr, rapide et maniable pour faciliter les déplacements et les manœuvres de combat.

Malgré tous leurs efforts, les prêtres durent faire des concessions au fur et à mesure que le navire prenait vie. Le principal fut de faire appel à des magoi pour les aider dans leur tâche.

Le navire possède trois rangées de rames actionnées par des rouages eux-mêmes entraînés par un

générateur arcanique entièrement élaboré en oreikhalkos.

Le gouvernail, aux rouages complexes, peut être manipulé de manière limitée par le générateur. Par contre, il permet à une seule personne de diriger le navire même lors de manœuvres complexes, car il influence également directement les rames et leurs mouvements. Au cœur du navire, les rouages du gouvernail sont un de ses points faibles. Il est assez aisé de les enrayer voire de les détruire si on y a un accès direct.

Le générateur fonctionne comme une source d'énergie inépuisable directement reliée au Souffle du dragon. Sa structure en oreikhalkos le rend hyper résistant. Il est doté d'une forme d'intelligence arcanique sans conscience de soi, issue de l'esprit d'une méduse, capable de gérer le navire de manière limitée. Il est capable de faire naviguer l'embarcation en évitant les obstacles et en déjouant les tempêtes. Il peut gérer un éperonnage au cœur d'une bataille navale. Mais, sans conscience, il ne peut prendre de décision réfléchie. Le navire doit donc être guidé par un humain, sans quoi il se comporte comme une sorte d'animal dégénéré.

La coque et la structure du navire sont composées en grande partie de bois et en minorité d'oreikhalkos. Les prêtres auraient voulu en faire un bâtiment entièrement constitué de ce métal incroyable, mais la rareté et le coût exorbitant de ce métal ont rendu cet objectif irréalisable. De plus, la masse d'un tel volume

de métal l'aurait rendu lent et peu agile. Toutefois, son éperon et une grande partie de ses coques, avant et latérales, en sont recouvertes (d'où son nom) lui offrant une robustesse largement supérieure à tout autre navire existant.

Certaines poutres de la structure sont elles, également, recouvertes d'oreikhalkos.

Finalement, le navire se révéla être ce que les prêtres voulaient, une arme quasiment imbattable. Le Ketoschrysos est rapide, ultra-maniable, inépuisable et puissant. Il peut accueillir autant de combattants que n'importe quelle trirème de l'Empire, alors qu'il est plus petit. Sa coque et sa structure renforcées le rendent quasiment invulnérable. Avec la puissance et la maniabilité de ses rames mécaniques, il peut aisément éventrer un navire avec une course d'élan très réduite.

Mais, sa construction fut achevée trop tard et, quand il voulut rejoindre la flotte Atlante, la défaite était déjà là et la colère de Zeus sur le point de frapper.

Le navire survécut à cette dernière, mais il y avait un autre problème. Le générateur dégage une radiation arcanique puissante et imperceptible dont l'équipage fut victime. Le générateur dévore l'énergie vitale qui l'entoure. Alors que les hommes embarqués auraient dû vivre encore vingt ou trente ans avant d'être préoccupés par la vieillesse, alors qu'ils auraient pu constituer des descendance, s'établir quelque part, ils furent tous emportés par l'âge en moins d'une année.

Le générateur n'a pas besoin de cette énergie vitale pour être ou fonctionner, mais inconsciemment, il la consume quand elle est à sa portée. Ainsi le navire continue de hanter l'Océanus, sans que personne n'ait jamais pu en prendre le contrôle. Attaquant parfois, de manière aléatoire et sans fondement, les navires qu'il croise.

De manière autonome, le navire peut aisément affronter et défaire deux ou trois trirèmes simultanément. Mais à son bord il n'y a aucune défense.

Il est le Monstre doré, le Ketoschrysos.

AVENTURE

Piégés

Alors qu'ils sont en pleine traversée de Mégale Thalassa, le navire qui embarque les personnages se fait attaquer par le Ketoschrysos. Ne pouvant aisément distancer leur adversaire, les personnages réussiront-ils à duper le cerveau arcanique du navire afin de lui échapper, ou encore à découvrir quel est son point faible ? Sans cela, ils risquent une mort lente et froide au milieu des débris de leur propre embarcation.

La traque

Oximander Volas un vieux et riche (très riche) armateur Anatolien recrute un équipage de mercenaires afin de traquer et lui rapporter la dépouille d'un monstre marin : le Ketoschrysos. Les personnages se joignent à l'aventure autant pour la promesse d'une grande récompense que pour en savoir plus sur celle qui a été nommée à la tête du navire, la princesse Atalante.

