

Pholoë

Un scénario de Thomas Lampert pour Héros Mythiques : Odyssées Helléniques joué à la 5^{ème} Convention des JdR Amateurs (le Kremlin-Bicêtre, mai 2005)

Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

INTRODUCTION

Les héros se trouvent derrière les puissants murs de Mycènes. La foule afflue, malgré le froid persistant de l'hiver, car prochainement auront lieu les Anthestéries, festivités dédiées à Dionysos et donc au vin : il s'agit principalement de marchands venus faire des affaires sur l'agora du palais. Mais derrière les tentures colorées se trament également de noirs complots : l'importation de métaux, et de fer notamment, stratégique pour les Achéens en ces temps de guerre larvée.

Sur le marché, les rumeurs sont les suivantes :

- la paix dorienne va être propice au commerce : les meilleures affaires vont désormais se négocier à l'intérieur du pays. Les routes seront plus sûres pour tout le monde, puisque les Doriens nettoient l'isthme de Corinthe du brigandage ;
- les premières jarres de vin ouvertes possèdent un parfum exquis : cela augure de fêtes bien arrosées cette année !
- il y a des visiteurs prestigieux au palais, ce qui explique la recrudescence d'hommes en armes et d'esclaves dans la région. De nombreux rois vont se rassembler pour discuter de l'avenir du commerce en mer Egée ;

- il y a une baisse de prix sur le lin, grâce aux marchands phéniciens qui sont venus en nombre ;
- un voleur, se révélant être le fils d'une bonne famille, a été arrêté et conduit en pénitence chez des prêtres d'Hermès ;
- pas mal de bagarres ont éclaté hier soir et le principal suspect, un barbare, a été exécuté (il s'agit d'un Centaure qui se cachait, terrorisé, dans la région, à la suite d'événements qui seront exposés plus loin).

Autant dire que les meilleures amphores sont importées de toute la Grèce et même de l'étranger pour honorer Dionysos. D'ailleurs, certains personnages n'ont pas hésité à goûter les premières productions viticoles, passant des soirées arrosées : d'après eux, ce sera un bon cru. Suite à l'une de ces beuveries, le Héros (à défaut le personnage qui a la meilleure Psyché, en cas *d'ex aquo* celui qui a le plus de points de destin) rêve d'une scène répétitive dans laquelle une perdrix rousse tente désespérément de fuir deux chiens dans une forêt montagnaise. Quelque chose lui dira qu'il ne s'agit pas d'un rêve anodin mais bien d'un rêve prophétique. Mais que signifie-t-il ?

DEVINETTES

S'ils souhaitent connaître la signification du rêve, les personnages ne pourront consulter d'oracle mais en revanche, ils peu-

vent demander de l'aide aux multiples charlatans de passage se prétendant prêtres ou devins, qui chercheront davantage à les embobiner ou leur soutirer des piécettes qu'à

résoudre leurs énigmes. Des personnages ayant un Pouvoir oraculaire pourront découvrir par eux-mêmes ce qui est révélé plus loin sur le rêve, moyennant un jet de Psyché *Héroïque faible* (12).

En allant chez Karédas le marchand de vin (celui chez qui le Héros a bu plus que de raison ces derniers jours), pour enquêter sur le rêve causé par son vin ou simplement pour refaire le plein, les personnages arrivent alors qu'un jeune et brillant prêtre-devin d'Apollon en cours d'études, un certain Calchas fils de Thésor, descendant d'Apollon lui-même, est en train de régler une affaire sérieuse entre Karédas et un paysan nommé Trygée.

Karédas se plaint que le cheval vendu « une fortune » par Trygée s'est éteint dans la nuit et demande donc réparation à son vendeur car il n'a même pas eu le temps de l'utiliser. Trygée ne sait que faire, il pense avoir conclu une bonne affaire (et pour cause, comme on le verra) et craint de se faire punir s'il retourne au domaine de son maître sans cheval ni contrepartie. De plus, les deux protagonistes ne sont pas très à l'aise devant Calchas car... il se trouve que la fortune en question est une jarre assez ancienne, hermétiquement close.

Dessus sont peintes de magnifiques scènes de réjouissances, de danses dionysiaques et, fait étrange, ce ne sont pas des Silènes qui sont représentés en compagnie du dieu, mais des Centaures (un jet de Savoir *Commun moyen* – 6 permet de s'en étonner). De plus, une signature sur cette jarre indique Basileus Dionysos, ce qui signifie (cuvée du) roi Dionysos, ce qui en fait une jarre sacrée ! Un tel objet appartient au dieu et a sa place dans un temple, pas dans des transactions profanes : c'est un beau sacrilège... Ceci explique le prix élevé qu'en a tiré Karédas et la crainte des deux larrons de se faire démasquer par Calchas qui a bien deviné leur manège.

Karédas déclare avoir obtenu quelques jarres de ce type auprès de deux pillards étoliens, rencontrés à Patras, qui semblaient terrorisés : ils étaient dans un piètre état de nerfs et physiquement amoindris. C'est par souci de fraternité et d'hospitalité qu'il a accepté de leur acheter les jarres pour une poignée de drachmes, ce qui fut une bonne affaire à voir le sceau de la cuvée. C'est de

ce vin que le Héros a bu, ce qui constitue un sacrilège envers Dionysos : il gagne un point d'Hubris pour cette révélation. C'est également ce vin qui est à l'origine du rêve prophétique. Les personnages devraient aussitôt s'adresser à Calchas qui, suite aux révélations du Héros, leur confiera la responsabilité de la dernière jarre intacte en leur conseillant de ne l'ouvrir sous aucun prétexte. Le Héros a déjà péché par une fois et il ne sera pas bon de recommencer... Il pourra toutefois faire amende honorable en la remettant à sa place (ce qui lui retirera ce point d'Hubris). D'ici là, ouvrir cette jarre (pour la boire, en la brisant, pour une libation...) déclenche une Intervention divine défavorable de Dionysos (Intervention *Commun puissant* – 9, Puissance *Héroïque moyen* – 15, difficulté *Héroïque faible* – 12).

Calchas révélera en outre que ce rêve est manifestement un appel à l'aide et rappellera (ce que confirme un jet de Savoir *Commun puissant* – 9 – avec des Aptitudes comme *légendes, rêves, mort, prémonitions...*), en montrant deux petits morceaux d'ivoire, qu'Hypnos, le sommeil, et son frère Thanatos, la mort, séjournent dans le monde souterrain, d'où les rêves, eux aussi, montent vers les hommes. Ils passent par deux portes, l'une faite de corne, pour les rêves véridiques, l'autre d'ivoire, pour les rêves mensongers. En tirant au sort un morceau d'ivoire, il révélera que ce rêve est véridique.

D'après la description du paysage, Calchas et les personnages qui réussissent un jet de Nature *Héroïque moyen* (15) avec des Aptitudes comme *voyages, paysages, végétation...* pourront préciser que les lieux où se déroule la scène du rêve se trouvent derrière l'Egiale, la côte nord de l'Achaïe, probablement au nord de l'Arcadie, au pied du mont Erymanthe : c'est là qu'il faut rapporter la jarre. Cette région est troublée depuis quelques temps par des envahisseurs Etoliens qui cherchent à coloniser l'Olénide. Aussi avant d'y aller, il vaut peut-être mieux se préparer ! Mais cela confirme l'histoire d'Etoliens de Karédas, d'autant que c'est une région habitée par des Centaures semblables à ceux représentés sur la jarre.

A la mention du nom Erymanthe, un jet de Savoir *Héroïque puissant* (18) permet de se souvenir que le quatrième des Travaux imposés à Héraclès par le roi Eurysthée fut de

prendre vivant le sanglier d'Erymanthe. C'était une bête sauvage aux proportions gigantesques qui vivait sur les pentes recouvertes de cyprès du mont Erymanthe et dans les fourrés du mont Lampéia en Arcadie, et dévastait le pays aux abords de la ville de Psophis. Capturer vivante une bête aussi sauvage était une tâche d'une difficulté peu commune, cependant, Héraclès réussit à la faire sortir de son fourré en poussant des cris puissants, la conduisit dans un trou pro-

fond rempli de neige et sauta sur son dos. Il l'attacha alors avec des chaînes et l'emporta vivante sur son dos à Mycènes. Mais lorsqu'il apprit que les Argonautes se rassemblaient pour partir pour la Colchide, il déposa à terre le sanglier et l'abandonna devant la grande place du marché et, au lieu d'attendre de nouveaux ordres d'Eurysthée qui s'était caché dans une jarre en bronze en entendant les cris du sanglier, partit avec Hylas pour se joindre à l'expédition.

SUR LES TRACES D'HERACLES

Les personnages prennent la route qui leur convient pour se rendre sur place, mais il sera préférable de faire le voyage par mer, la route par voie de terre étant plus dangereuse. Ils pourront accoster à Patras, un formidable port marchand, et devront marcher pour rejoindre la route montagneuse qui traverse l'Achaïe du nord au sud en passant par un col, à quatre bonnes journées de marche. Le temps est clair et une légère brise marine souffle sur la mer. Les personnages accosteront sans trop de problèmes au pied des routes de basse-montagne. Après quelques heures de marche, la route redescend vers une vallée verdoyante et boisée. Au moment où ils descendent vers cette forêt de frênes, les personnages peuvent apercevoir deux chiens de chasse se disputer

une bartavelle, perdrix rouge cendrée : pas de doute, ils sont bien au bon endroit.

Les chiens, qui portent un collier de lin vert (jet de Nature *Héroïque puissant* – 18 pour le remarquer), semblent affamés et lorsque les personnages s'approcheront de la lisière du bois, ils pourront observer quelques maigres groupes d'oiseaux s'envoler, certainement à cause des jappements des chiens très excités par la nourriture providentielle que constitue la perdrix. Les chiens, à l'approche des personnages, abandonneront leur proie sans vie et grogneront, les oreilles dressées. Au besoin, ils attaqueront les personnages pour défendre leur repas.

Chiens de chasse **Origine :** Psophis (Mont Erymanthe)

Description : ce sont deux des fidèles compagnons de Mélatos dans sa solitude.

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	9	Commun	puissant	2
Energie	6	Commun	moyen	2

<u>DONS</u>	Score	Classe	Epithète
Combat	12	Héroïque	faible
Mouvement	12	Héroïque	faible
Nature	15	Héroïque	moyen
Vigueur	9	Commun	puissant
Psyché	9	Commun	puissant

Aptitudes : course, traque, travail en équipe

Inaptitudes : tempérance

Pouvoirs : -

Handicaps : -

Outils naturels : crocs (*init -3/att 0/def -3/dom +3*)

Quand les personnages s'approcheront de la forêt sauvage qui borde la route, ils verront des signes plutôt inquiétants :

- des offrandes sont faites sur le premier arbre qui borde le chemin. Aux branches sont pendus des cadavres de petits animaux : lapins, écureuils, chats, poules, plus ou moins frais ou décrépits ;
- quelques vieilles et lourdes pierres gravées sont placées au-delà de la lisière du bois. Il faut donc pénétrer dans la forêt pour lire ce qui est gravé dessus. Il s'agit d'inscriptions pélasgiques qui alertent les voyageurs sur le fait que cette terre est consacrée aux esprits de la nature et à Celle qui les chevauche. Elles indiquent qu'il est nécessaire de faire un sacrifice à la déesse avant d'entrer dans sa forêt, sous peine de provoquer sa colère. Hélas, depuis que ces bornes ont été placées, la forêt s'est bien étendue et si le personnage est à même de lire les inscriptions, c'est qu'il y a déjà pénétré (Intervention divine défavorable d'Artémis : Intervention *Commun puissant* – 9, Puissance *Commun moyen* – 6, difficulté *Héroïque faible* – 12). Sur l'une des pierres, une représentation d'Artémis chevauchant un cerf a été ajoutée dans un style grec plus récent, ainsi qu'un croissant de lune ;
- encore un peu plus loin, ce qu'on pourrait confondre avec des pierres se révélera être des crânes humains et des morceaux d'os rongés et épars. La créature qui a commis ces meurtres semble être assez grosse (une seule de ses dents semble capable de broyer un tibia, percer un crâne ou fendre un thorax...). Naturellement, il s'agit du sanglier ;

- enfin, un jet de Nature *Commun puissant* (9) permet de comprendre que la plupart des animaux ont manifestement quitté l'endroit, car les insectes pullulent (probablement à cause du manque d'oiseaux dans la région) et la forêt a dégénéré, s'enrichissant en champignons, mousses, bois vert, et autre végétation très (trop) odorante.

Le froid de l'hiver est vif : les personnages doivent effectuer un jet de Vigueur *Héroïque faible* (12) toutes les heures ou subir la marge d'échec en pertes de vitalité (à ajuster en fonction de leurs vêtements). Des jets de Nature *Commun puissant* (9) permettent de se donner des bonus en s'abritant du vent, etc.

Subitement, quelques sangliers surgiront du bois, fonçant sur les personnages et les bousculant plus qu'autre chose. Ils ne sont pas agressifs, mais joueurs : un jet de Nature *Héroïque faible* (12) permet de réaliser qu'il s'agit en fait de marcassins... mais de la taille d'un sujet adulte de belle taille ! Dans un premier temps, les personnages pourront parvenir à les repousser, mais ils ne seront pas de taille pour lutter contre... leur père ! En effet, le sanglier d'Erymanthe suit ses petits et les défendra, même s'il tente avant tout de les faire se mettre à l'abri. Son arrivée étant annoncée avec fracas par les arbres qui ploient pour le laisser passer, les personnages devraient comprendre assez vite que le mieux pour limiter les risques est de fuir dans la forêt où le sanglier peine à se mouvoir. Le sanglier d'Erymanthe tentera de les poursuivre mais sera ralenti par les arbres qu'il tentera de faire s'abattre sur les personnages (en opposant sa Vigueur à la résistance *Mythique moyenne* – 24 – des troncs : Dommages *Mythiques faibles* – 21 + demi-marge du jet du sanglier).

MARCASSINS GEANTS (8) Origine : Psophis (Mont Erymanthe)

Description : les marcassins sont les petits du sanglier d'Erymanthe et de la montagne et ne constituent pas une menace en soi (sauf lancés à grande vitesse), mais leur aspect repoussant provoque la panique chez les individus qu'ils rencontrent.

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	18	Héroïque	puissant	5
Energie	6	Commun	moyen	2
DONS	Score	Classe	Epithète	
Combat	12	Héroïque	faible	

Mouvement	12	Héroïque	faible
Nature	18	Héroïque	puissant
Vigueur	15	Héroïque	moyen
Psyché	9	Commun	puissant

Aptitudes : violence, survie, embuscade, odorat

Inaptitudes : maturité

Pouvoirs :

- aspect effrayant (intensité 4, permanent, jet de Psyché *Héroïque faible* – 12 – pour ne pas fuir, en cas de jet *Commun moyen* – 6 – ou inférieur, la victime est figée sur place)

Handicaps :-

Outils naturels : défenses (*init -3/att 0/def -3/dom +3*), peau et soies (*Enc + 1*)

REFUGE !

La forêt étant consacrée à Artémis, les personnages qui omettent d'implorer sa protection avant de s'y précipiter gagnent un point d'Hubris. Les personnages pourront peut-être (jet de Psyché *Héroïque faible* – 12) noter dans leur course, de temps à autre, qu'ils manquent de trébucher sur de nombreux débris d'os humains ou de chevaux, comme si une bataille avait eu lieu (en fait, ce sont des Centaures, mais le temps manque pour reconstituer les squelettes), en plus de la végétation. Il leur faudra :

- abandonner les montures plus grosses qu'un daim, qui souffrent, comme le sanglier, d'un malus de 9 à leurs jets de Mouvement,
- sauter des buissons épineux barrant le passage (jet de Mouvement *Héroïque moyen* – 15 – ou chute occasionnant des Dommages *Communs moyens* – 6 + demi-marge d'échec),
- se baisser sous les branches basses qui manquent de vous assommer (jet de Mouvement *Héroïque faible* – 12 – ou impact, Dommages *Communs puissants* – 9 + demi-marge d'échec, chute et étourdissement donnant un malus égal à la perte de vitalité jusqu'à la fin de l'Action),
- arracher les toges qui se prennent dans les branchages,
- se passer des sandales qui cassent sur les cailloux acérés,
- au besoin, se délester d'objets lourds ou encombrants, comme une certaine jarre de vin (chaque fois que l'une de ces

précautions est négligée, les jets de Mouvement subissent un malus de 3)...

Courir en forêt touffue n'est déjà pas une mince affaire, mais ça l'est encore moins lorsqu'on est chassé comme du gibier. Les personnages n'auront pas le temps de s'attarder, et lorsque la bête sera sur leurs talons, ils verront des traînées d'arbres abattus (le sanglier les trace lorsqu'il charge) ou quelques clairières qu'ils pourront rejoindre afin de faciliter leur course (qui se transformera alors en véritable course de haies !), les mettant à nouveau en terrain dégagé. Ce n'est qu'en allant au plus profond de la forêt qu'ils verront le monstre abandonner la poursuite et repartir comme il est venu. En effet, il semble qu'outre que cette créature ne souhaite pas trop saccager la forêt d'Artémis, elle évite de s'approcher des tumulus, des ruines et des habitats troglodytes creusés dans la montagne sur lesquels les personnages viennent de tomber.

Il s'agit d'une petite ville protégée d'une enceinte de lourdes pierres posées les unes sur les autres, près d'un lac sinistre, à l'eau dormante, situé un peu plus en hauteur, dans un pli de montagne, qui ne semble pas subir les effets du froid environnant. La situation des personnages n'est pas fameuse : ils sont trempés de sueur, voire blessés et ont bien dû courir une bonne heure (jet de Vigueur *Héroïque puissant* – 18 pour ne pas encaisser la marge d'échec en pertes de vitalité dues à l'épuisement). Mais la ville semble être l'endroit idéal pour reprendre des forces et analyser la situation à froid, même si le lieu est lugubre à souhait avec ses gravats, ses tumulus et ses cyprès (arbres funèbres).

Un jet de Savoir *Mythique moyen* (24) permet de se remémorer la légende suivante : un jour qu'il passait par l'Épire, Héraclès demanda l'hospitalité à Pholos, un sage et bienveillant Centaure, fils de Silène et d'une nymphe Hamadryade. Pholos reçut le héros avec beaucoup d'égards et lui servit un riche repas. Cependant, Héraclès se permit de lui demander d'ouvrir une outre de vin réservé aux Centaures. Lorsque ceux-ci humèrent l'odeur enivrante qui s'était répandue dans la campagne, ils furent pris de fureur, assiégèrent la caverne de Pholos et attaquèrent Héraclès, qui en tua un grand nombre et mit le reste en fuite. Pholos ne prit pas part au combat mais, en enterrant ses semblables, se blessa mortellement au pied à l'une des flèches d'Héraclès, empoisonnées au venin de l'Hydre de Lerne. Le héros accorda les honneurs funèbres à son involontaire victime et l'ensevelit sous une montagne, qui prit le nom de Pholoë.

Un étrange nain à grosse tête, noir comme la suie, vient les accueillir. Il se sert d'une flèche comme d'un sceptre et possède en guise de casque un crâne de cheval sur lequel sont fixées des défenses de sanglier tranchantes. Cet homme, Mélatos, prétend être le maître de ces lieux : Pholoë. En réalité, il était le roi de Psophis et en a été chassé par le sanglier d'Erymanthe, à la suite de quoi il s'est fait brigand avec son frère Sauros. Héraclès a tué Sauros puis, ayant délivré la région du sanglier, a installé un Héraclide, Limnéos, au pouvoir, ce qui n'a jamais permis à Mélatos de reprendre son trône. S'exilant dans le village nouvellement fondé de Pholoë, il jura de faire payer à Limnéos les actes de son parent Héraclès. Se sentant missionné par les dieux et sur le conseil d'Apollon, père du sanglier et désireux de châtier Limnéos pour l'inceste commis avec sa fille, il apprit que le sanglier avait été abandonné à Mycènes. Il profita donc du départ d'Héraclès pour récupérer la bête qui pourrait l'aider à éliminer Limnéos. Pour y parvenir, il enrôla des pirates étoliens à qui il promit des terres et, ensemble, ils ramenèrent le sanglier, toujours entravé, à Psophis.

En revenant à Pholoë, ses hommes s'enivrèrent pour fêter leur victoire et se mirent en tête de voler les trésors des tombes creusées par Pholos pour honorer la mémoire de ses frères Centaures tués par Héraclès. Avant que Mélatos ne puisse les

en empêcher, ils s'en prirent à la tombe de Pholos et périrent pour la plupart sous la vindicte des morts profanés, sauf deux qui n'eurent comme butin que quelques jarres de vin dionysiaque et la flèche venimeuse qui blessa Pholos. Mélatos reconnut l'empennage de la flèche et, souhaitant profiter de l'état dans lequel leur expédition outre-tombe avait laissé les Etoliens pour ne pas les payer et leur soutirer en outre la flèche, mais ne pouvant les tuer en son foyer à cause du devoir d'hospitalité, leur demanda de quitter l'endroit et de lui remettre la flèche, les accusant d'avoir provoqué les dieux et les menaçant de terribles représailles surnaturelles. Terrifiés et découragés, ils s'exécutèrent et allèrent à Patras vendre les jarres pour avoir un peu d'argent et rentrer en Etolie.

Pendant ce temps, Mélatos se déguisa en Héraclès en revêtant une peau de lion. Armé de sa flèche mortelle pour se défendre, il lâcha la bête sur Psophis, conservant précieusement les chaînes qui l'avaient entravée et dont le tintement ou la vue la terrorisent désormais. Le sanglier prit peur et commença à nouveau à ravager la région. De nombreux habitants ont fui le village, d'autres ont péri et Kakkba, la fille de Limnéos, fut secrètement kidnappée et réduite en esclavage par Mélatos, préférant cette condition qui lui permet d'échapper aux mœurs repoussantes de son père qui l'a épousée de force, déclenchant la colère des dieux. Depuis, Mélatos vit seul avec sa très jolie esclave, effectue souvent des chasses au marcassin géant pour se nourrir (quand il se déplace hors de Pholoë, il garde toujours les chaînes bien cachées sur lui, au cas où il serait attaqué par le sanglier dont l'ancre se situe non loin de chez lui) et croit être le roi de centaines de paysans résidant dans ce triste village en ruine : l'isolement lui a fait visiblement perdre la raison. Il pense que tous les morts enterrés dans les tumulus sont « ses sujets » encore vivants et semble converser avec eux en toute gaîté, ce qui peut valoir quelques scènes un peu macabres.

Sur la région, il peut raconter l'histoire d'Héraclès qu'il déteste au plus haut point, en insistant sur la façon dont il a fait de cet endroit paradisiaque un lieu de mort, tirant d'audacieux parallèles entre le massacre des Centaures et le meurtre de son frère. Il

pourra même montrer la tombe de Pholos, d'où serait issue la jarre que portent les personnages. Il ne conseillera cependant pas d'entrer, en raison du danger de troubler la quiétude des morts, comme « ces profanateurs d'Étoliens » l'ont appris à leurs dépens. Il restera évasif sur ses rapports avec eux, n'étant pas fier de ses propres sacrilèges, préférant raconter qu'il a récemment reçu de la visite, une bande de quinze Étoliens, qui souhaitait se cacher dans la forêt d'Artémis avant d'écumer à nouveau la région, mais les dieux les ont frappés de leur courroux : il dira que les rescapés du tumulus ont été dévorés par les marcassins du sanglier d'Erymanthe. Il ne sait pas si quelques-uns ont pu en réchapper mais qu'importe : rien qu'à la vision des monstres, on reste terrorisé à vie.

Sur le sanglier qu'il vénère avec passion, il dira qu'il est revenu hanter la forêt et apporter sa bienveillance aux habitants (il tait son rôle dans le retour de la bête). Apollon, conscient du mal apporté par Héraclès, est venu porter secours à la région. Apollon ou le Grand sanglier à qui « son peuple » rend hommage veille à ce qu'aucun intrus ne pénètre dans la région et la protège donc de toute invasion, mais aussi des loups et ours qui rôdent, ce qui est une bonne chose car ici le vent est capable d'éteindre les feux les plus forts, qui ne sont donc pas un moyen fiable d'éloigner les fauves... Tout est organisé pour calmer la bête et régulièrement sont apportés en procession pour le nourrir des graines (glands, faines, noisettes, châtaignes...), des fruits (merises, cerises, mûres, pommes...), des plantes (fougères, pissenlits, rameaux, luzerne, trèfle, champignons...), des céréales (blé, avoine, orge, seigle...), des petits animaux (lombrics, larves, taupes, mulots, escargots, serpents...).

On le trouve vers les endroits où la densité de chênes est forte, du côté du lac notamment.

Mélatos racontera aux personnages qu'il possède la peau de lion d'Héraclès « abandonnée par ce barbare quand il a fui la région après l'avoir dévastée », qui éloigne le sanglier (c'est faux : ce sont en réalité les chaînes qui terrorisent l'animal), ce qui assure la sécurité de Pholoë et de « son peuple ». Un jet de Savoir *Héroïque puissant* (18) permet de se souvenir qu'il doit alors s'agir de la peau impénétrable du lion de Némée, conquise lors du premier Travail, ce qui semble fort improbable. Interrogé sur la flèche, il affirmera l'avoir ramassée dans les collines (ce qui est plausible vu le nombre de cadavres de Centaures), mais éludera si on fait allusion au fait que ce pourrait être une flèche d'Héraclès.

Mélatos sera très aimable avec ses invités et fera tout pour les soigner, s'excusant au nom des dieux s'ils ont été trop bousculés par le protecteur animalier de la région et les faisant servir par Kakkba dont il ne révélera pas les origines (il la présente comme « son esclave personnelle » sans plus de précisions). A la longue, il formulera une requête : les personnages veulent-ils bien, en échange de son hospitalité et de ses soins, traverser la forêt pour porter une invitation à un repas à un Dorien nommé Limnéos qui réside à Psophis, de l'autre côté du lac ? Il les conduira lui-même à ses portes, en toute sécurité puisqu'il ne craint pas le sanglier, mais ne peut y pénétrer, ayant été chassé de ces terres il y a bien longtemps. Naturellement, il cherche à utiliser les personnages pour rencontrer Limnéos face à face et se venger sur lui de tous les Héraclides, et si possible reprendre le pouvoir à Psophis.

MELATOS **Origine :** Erymanthe (Psophis) **Destin :** 0 **Hubris :** 8

Espèce : humain (Achéen) **Sexe :** masculin

Citation : « Par les défenses du sanglier, mort aux Héraclides ! »

Équipement : peaux de bêtes et casque (Enc +1/mal 0), flèche d'Héraclès (Dommages Mythiques puissants – 27 – à la moindre piqûre), chaînes d'or d'Héraclès (jet de Psyché contre Psyché pour éloigner le sanglier), peau de lion

	Max	Classe	Épithète	État Grave
Vitalité	12	Héroïque	faible	3
Énergie	15	Héroïque	Moyen	4

DONS	Score	Classe	Épithète	Anecdote
------	-------	--------	----------	----------

Combat	12	Héroïque	faible	Lâche
Mouvement	6	Commun	moyen	Petites jambes
Nature	15	Héroïque	moyen	homme des bois
Savoir	12	Héroïque	faible	héritier d'une tradition royale
Arts	18	Héroïque	puissant	pièges ingénieux
Vigueur	15	Héroïque	moyen	Se battait souvent avec son frère
Psyché	18	Héroïque	puissant	Malin

Aptitudes : autorité, soins, survie, chasse *, marchandage

Inaptitudes : étiquette

Pouvoirs :

- Nyctalopie (intensité 1 – intermittent – Faille : seulement quand la lune est visible)

- Peau de suie écailleuse (intensité 6 – permanent : ajoute +3 à l'Encaissement)

Handicaps : -

Avantages : Possède de bons chiens de chasse (2)

Désavantages : détesté par les Héraclides (4), banni de Psophis (3)

Attentions divines : Apollon (favorable, Intervention *Héroïque puissant* – 18, Puissance *Héroïque faible* – 12)

KAKKBA **Origine :** Erymanthe (Psophis) **Destin :** 4 **Hubris :** 0

Espèce : humaine (Dorienne) **Sexe :** féminin

Citation : « Maudit sois-tu, Père ! »

Description : Kakkba signifie perdrix (d'où la symbolique du rêve) et elle est magnifique. Mélatos la traite plutôt correctement, mais elle refuse tout contact avec lui. Elle est terrorisée par le sanglier et se refuse de prime abord à parler. Elle préfère dormir avec les chiens avec qui elle se sent plus en sécurité. Si un personnage fait preuve de patience et de discrétion et arrive à l'amadouer, elle révélera alors l'histoire de Mélatos, de son père, de sa fuite et une belle histoire d'amour pourra naître sous le regard bienveillant et hypocrite de Mélatos, si les personnages ont de bons rapports avec lui. Sinon, il fera tout pour l'empêcher. Elle connaît évidemment le secret des chaînes d'or puisqu'elle a déjà vu Mélatos les utiliser pas plus tard qu'aujourd'hui pour calmer la bête et la diriger vers le lac. Elle a interdiction de toucher aux affaires de Mélatos (elle pourrait se blesser avec la flèche).

Équipement : peaux de bêtes (enc +1/mal 0)

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	9	Commun	puissant	2
Energie	15	Héroïque	Moyen	4

	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	6	Commun	moyen	jeune femme
Mouvement	18	Héroïque	puissant	gracieuse
Nature	15	Héroïque	Moyen	élevée à la dure
Savoir	12	Héroïque	Faible	instruite par son père
Arts	18	Héroïque	Puissant	habile fileuse
Vigueur	6	Commun	moyen	malnutrition
Psyché	18	Héroïque	Puissant	plus rien à perdre

Aptitudes : tâches domestiques, course

Inaptitudes : -

Pouvoirs : -

Handicaps : -

Avantages : -

Désavantages : désirée par son père Limnéos (3)

1. La hutte de Mélatos est modeste et proche du chenil. Le plus étonnant est la présence de nombreuses peaux de bêtes (notamment une superbe peau de lion qu'il prétend être celle d'Héraclès) et trophées qui ornent les pauvres

murs : il semble être un chasseur expérimenté. Bien cachées de la vue de tous au milieu de la décoration, se trouvent dans ses affaires des chaînes aux mailons d'or (jet d'Arts *Mythique faible* – 21 – pour les repérer). Il s'agit en réalité

des chaînes qui ont permis à Héraclès de capturer le sanglier.

2. Le chenil où les chiens aboient en permanence est mal entretenu. Un orifice béant troue la paroi (il a permis à plusieurs chiens de fuir). Les chiens portent cependant un beau collier de lin teint en vert qui permet de les identifier. Ce sont donc deux d'entre eux que les personnages ont vu dévorer la perdrix du rêve.
3. Les tumulus sont pour la plupart mal entretenus et recouverts de verdure. Il est impressionnant de voir la quantité de terre déplacée. Ce n'est qu'en inspectant les tumulus que les personnages pourront découvrir que l'un d'entre eux a été profané (jet d'Arts *Commun puissant* – 9 – pour repérer un trou béant en hauteur). On y pénètre, après une escalade (Mouvement *Héroïque faible* – 12) rendue malaisée par la boue luisante qui recouvre les parois du monticule, par un trou qui semble avoir été creusé par un chien puis élargi. On y découvre deux squelettes de centaure, l'un dont les os ont été percés de flèches, l'autre à la nuque brisée. Ils sont identifiés par des inscriptions : l'un se nomme Oréos, l'autre Hyléos. Des peintures rupestres représentent Néphélée, la nuée, grand-mère des Centaures, qui pleure (on l'identifie par un jet de Savoir *Commun puissant* – 9). On y voit également un homme aux oreilles animales qui chasse les Centaures sous le regard impuissant de l'un d'entre eux qui se trouve dans une caverne sous la montagne (c'est Pholos qui contemple avec effroi le massacre de ses semblables par Héraclès). Plusieurs morceaux de céramique brisée couverts de motifs géométriques se trouvent par terre et sur l'un d'eux, deux chiens se disputent un oiseau. Mélatos sera choqué s'il surprend quelqu'un en train de fouiller les tombes et leur signalera qu'ils vont au devant de graves dangers s'ils persistent et signent ! En effet, pénétrer dans cette tombe ou tout autre sans cérémonie propitiatoire, ou manipuler ou emporter tout élément de son contenu, peut déclencher une Intervention divine défavorable de Néphélée (Intervention *Héroïque faible* – 12, Puissance *Commun*

moyen – 6, difficulté *Héroïque puissant* – 18). À l'inverse, reconsacrer un tumulus profané déclenchera une Intervention divine favorable de Néphélée (Intervention *Héroïque faible* – 12, Puissance *Commun puissant* – 9, difficulté *Héroïque moyen* – 15).

4. Si on n'a pas demandé où elle se trouve à Mélatos, un jet de Nature *Héroïque faible* (12) permet de repérer la direction approximative de la caverne représentée sur la fresque du tumulus (celle où un Centaure se cache). À cet endroit se trouve une sorte de monticule plus récent que les autres. Celui-ci a été visiblement ouvert par des humains. À l'intérieur flotte une odeur de vin à rendre fou les Centaures. Un épais tapis d'os jonche le sol. Deux squelettes de Centaures semblent monter la garde à son entrée. Ils portent des impacts aux contours noircis, comme brûlés. Des noms ont été gravés sur les crânes de chacun : Anchios aux os d'airain et aux mains brûlées par de lourds tisons éteints, et Agrios aux pattes avant brisées et portant une hache de boucher. Un autel à Dionysos est élevé dans un coin. Un pan incliné mène en profondeur à une cave désormais vide, mais qui contenait les jarres de vin. Sur les murs, on trouve cette fois des peintures représentant des centaines de Centaures brandissant des sapins, des rochers, des tisons, des haches, chassés par un homme aux oreilles animales. Un jet d'Arts *Commun puissant* (9) permet de réaliser que le style est différent de celui des fresques de l'autre tumulus (par exemple l'adversaire des Centaures ne possède plus d'arc). Si le jet est *Héroïque moyen* (15), on aura l'impression que l'artiste tient un compte des victimes (en fait c'est Héraclès lui-même qui a peint ces fresques). D'autres scènes donnent à penser que l'adversaire des Centaures est parti très loin après le combat, puis revenu sur les lieux. En Dorien est gravé grossièrement « Pholos » sur le crâne d'un troisième Centaure qui se trouve au centre de la caverne. Il porte au sabot une blessure de flèche où l'os a noirci. Outre les Centaures, on trouve les corps de 13 Eto-

liens sur le plan incliné remontant de la cave, tous à moitié dévorés par les vers.

Si les personnages pénètrent un peu trop dans la caverne de Pholos (jusqu'à l'autel ou la cave) ou y restent trop longtemps, ou encore s'ils y pénètrent avec la jarre de vin, les deux Centaures (mais pas Pholos) s'animeront pour tuer ou faire fuir les profanateurs. Une bonne façon de les empêcher de massacrer tout le monde est de remettre la jarre à sa place, mais ils ne manqueront pas d'interdire aux intrus l'accès à la

cave. De même, toute autre profanation (c'est à dire entrer sans cérémonie purificatrice ou ne pas assortir la victoire sur les squelettes de Centaures d'offrandes expiatoires pour avoir troublé leur repos) déclenche la même Intervention divine défavorable de Néphélée que dans le tumulus. Offrir une cérémonie sur l'autel de Dionysos après avoir remis la jarre déclenchera une Intervention favorable de Dionysos (Intervention *Héroïque faible* – 12, Puissance *Commun moyen* – 6, difficulté *Héroïque puissant* – 18).

ANCHIOS **Origine :** Arcadie (Lampéïa)

Espèce : squelette de Centaure **Sexe :** masculin

Citation : « Sacrilège ! Héraclès, Pholos, payez pour vos crimes ! ».

Description : Anchios présente de nombreuses marques d'impact de flèches où les os sont noircis et dégagent une odeur nauséabonde. Il est particulièrement imposant et les os craquent sous ses sabots comme des coquilles de noix. Lorsqu'il s'anime, les tisons dans ses mains s'enflamment, déformant les ombres dans la caverne et invitant les personnages à le rejoindre aux enfers.

Équipement : tisons (*init -3/att 0/def -3/dom +1 et jet de Psyché Héroïque faible* – 12 – *pour ne pas prendre feu, ce qui inflige un jet de Dommages Héroïque moyen* – 15 – *à chaque Action pendant un nombre d'Actions égal à la marge d'échec du jet de Psyché. Un jet de Combat Héroïque puissant* – 18 – *est nécessaire pour ne pas paniquer et ne plus faire qu'essayer maladroitement d'éteindre le feu par un jet de Nature Commun puissant* – 9 *avec un malus de 6 en cas de panique/res 5*), sabots d'airain (*init -1/att 0/def -1/dom +6*)

Mort, il n'a plus de vitalité. Si les Dommages excèdent l'Encaissement, on lui brise un os selon la table de localisation des coups. Quand ils sont tous brisés, il est désactivé.

DONS	Score	Classe	Epithète
Combat	18	Héroïque	Puissant
Mouvement	15	Héroïque	Moyen
Nature	18	Héroïque	Puissant
Savoir	6	Commun	Moyen
Arts	6	Commun	Moyen
Vigueur	18	Héroïque	Puissant
Psyché	6	Commun	Moyen

Aptitudes : violence, survie, course

Inaptitudes : natation, alcool

Pouvoirs :

- Nyctalopie (intensité 1 – permanent – Faille : uniquement dans la caverne de Pholos)

- Os d'airain (intensité 6 – permanent : ajoute +3 à l'Encaissement)

Handicaps : ne peut quitter la caverne de Pholos (4)

Avantages : -

Désavantages : -

AGRIOS **Origine :** Arcadie (Lampéïa)

Espèce : squelette de Centaure **Sexe :** masculin

Citation : « Mes frères, le vin est à nous ! Vin pour tous, tous pour le vin ! ».

Description : Agrios a été bien affaibli par Héraclès, comme en témoignent ses pattes avant brisées et les nombreuses dents qui lui manquent. Ses os sont jaunis et seule la hache de boucher qu'il porte dans les mains lui donne un air martial. En s'animant, une lumière surnaturelle brûlera dans ses orbites creuses. Il cherchera avant tout à faire couler le sang. Par ailleurs, par ses cris, il tentera, en vain,

d'appeler à l'aide ses autres compagnons morts. Le seul effet produit sera des hennissements souterrains.

Équipement : hache de boucher (init +0/att 0/def -1/dom +8/res 8)

Mort, il n'a plus de vitalité. Si les Dommages excèdent l'Encaissement, on lui brise un os selon la table de localisation des coups. Quand ils sont tous brisés, il est désactivé.

DONS	Score	Classe	Epithète
Combat	18	Héroïque	Puissant
Mouvement	6	Commun	Moyen
Nature	18	Héroïque	Puissant
Savoir	6	Commun	Moyen
Arts	18	Héroïque	Puissant
Vigreur	12	Héroïque	Faible
Psyché	12	Héroïque	Faible

Aptitudes : violence, obscurité, oiseaux, poésie, communauté

Inaptitudes : natation, alcool

Pouvoirs :

- Nyctalopie (intensité 1 – permanent – Faille : uniquement dans la caverne de Pholos)

- Hurlements terrifiants (intensité 4, permanent, jet de Psyché Héroïque faible – 12 – pour ne pas fuir, en cas de jet Commun moyen – 6 – ou inférieur, la victime est figée sur place)

Handicaps : ne peut quitter la caverne de Pholos (4)

Avantages : -

Désavantages : -

5. Les cavernes des Centaures sont décorées de nombreuses scènes de leur vie quotidienne. Elles sont abandonnées depuis quelques années. Les peintures sont simples et naïves, les scènes témoignent d'une vie sociable et communautaire : untel soigne un ami, d'autres gambadent dans la forêt, untel rend hommage à un personnage fougueux et noble (d'après un jet de Savoir *Commun puissant* – 9, il s'agit probablement de Chiron), mais aussi repas pris en commun, funérailles de masse... La plupart des habitations semblent avoir été quittées précipitamment, en emportant tout ce qui a pu être utilisé comme arme.

Une fois la jarre remise à sa place (ne pas oublier de retirer le point d'Hubris), les

personnages doivent compter sur l'aide de Mélatos pour sortir de la forêt sans attirer le sanglier d'Erymanthe. Les personnages pourraient donc décider de l'éliminer brutalement, mais cela serait manquer d'hospitalité et pourrait déclencher les foudres d'Apollon. En attendant, revêtant la peau de lion (dans laquelle il dissimule les chaînes), il commencera à faire une cérémonie à Artémis en vue d'une partie de chasse en forêt, pour capturer un marcassin afin de préparer une belle fête (un jet d'Arts *Héroïque puissant* – 18 – permettra alors d'entendre un tintement de chaînes provenir de sa personne). Les personnages peuvent y participer le temps de décider ce qu'ils souhaitent faire ou explorer la région.

EN ROUTE VERS PSOPHIS

Les personnages finiront par accepter (ou faire semblant d'accepter) l'offre de Mélatos, qui les conduira jusqu'à une barque amarrée au bord du lac, dans une procession un peu ridicule et pompeuse, puis leur confiera sa peau de lion « pour assurer leur sécurité au retour », lui-même affirmant que « les dieux ne laisseront pas le sanglier s'en prendre au seigneur de Pholoë » et leur faisant promettre de la rendre, prenant les

dieux à témoin de la parole donnée. En réalité, Mélatos utilisera les chaînes pour attirer le sanglier au loin et éviter toute mauvaise rencontre aux personnages à l'aller comme au retour. Mélatos ne souhaite pas se séparer de ses véritables trésors : Kakkba, la flèche ou les chaînes.

De l'autre côté du lac, derrière des bosquets dénudés, ne se trouve qu'un hameau entretenu avec peine. C'est un village de

braves gens au bord du lac. Les habitants sont des paysans ou des enfants qui œuvrent aux champs, pas forcément prompts à venir en aide à des étrangers. C'est la seule présence de vie dans le coin. Pourtant, quelques lumières brillent comme un phare sur l'océan de végétation. En les suivant, les personnages vont grimper dans la montagne. Il fait plus frais, avec quelques plaques de neige. Pour atteindre Psophis, à un bon kilomètre de là, il faut passer par de nombreuses rivières et tumuli gelés. A l'intérieur ne subsistent que des ruines recroquevillées aux pieds de l'enceinte. De nombreux paysans, des Pélasges, résident dans le lieu, mais les interroger sera difficile puisqu'ils se terrent chez eux à cause du sanglier.

Le palais est une forteresse dont les murs ont été restaurés en partie. Une seule enceinte rectangulaire est percée d'une porte. A l'intérieur, on trouve plusieurs corps de bâtiment, une étable, une écurie, des poulaillers, un four à pain, un logis pour la domesticité, un corps d'habitation où sont logés les hommes d'armes et les serviteurs les plus proches du maître des lieux. C'est là que les personnages trouveront refuge. Dans la cour, un puits donne sur une citerne stockant l'eau de pluie. L'accueil n'est pas très chaleureux, un repas frugal composé d'une soupe puis d'un ragoût, le tout arrosé d'un claret aigre : d'aucuns ont connu mieux. Les personnages finissent par être bien accueillis, cependant, surtout à la vue de la peau de lion, et logés dans des maisons collectives : il s'agit peut-être de libérateurs !

Les mœurs des humains semblent être en grande partie inspirées de celles des Centaures : en effet, si l'ambiance est très martiale, les repas sont pris en commun, les en-

fants jouent ensemble, il n'existe pas de personnes solitaires... Il semble même que les hommes libres, peu nombreux en raison des nombreux morts dus aux combats contre le sanglier ou contre des Centaures devenus fous, sont polygames et vivent à plusieurs dans des huttes collectives. Les esclaves sont pour la plupart Achéens ou Pélasges, ils travaillent ensemble aux champs et les punitions sont collectives : quand l'un d'eux commet une erreur, c'est l'ensemble du groupe qui doit expier.

En arrivant au village, les personnages ne manqueront pas de voir une de ces punitions collectives : l'un des esclaves sera lapidé dans des hurlements furieux, jusqu'à être obligé de fuir dans la forêt où le sanglier rôde, tandis que de nombreux esclaves seront battus. Mais ces punitions demeurent heureusement très rares. Il en résulte une ambiance tendue, mais adaptée aux conditions de vie très dures. En revanche, il ne faut pas parler de chevaux aux habitants, car depuis que les Centaures sont devenus violents, ils en ont une peur bleue. Toute monture qui parvient jusqu'à eux est abattue sans sommation (Mélatos s'est bien gardé d'en avertir les personnages pour favoriser un choc culturel) et toute représentation en est bannie, au point qu'on trouve de nombreuses représentations mutilées : statues, peintures, vases... De plus, ils proscrivent le vin, hormis dans certaines processions religieuses, et toute personne suspectée d'en avoir bu est exécutée. Les quelques esclaves travaillant aux vignes sont d'ailleurs étroitement surveillés. La population vénère Arès qui lui permet de tenir face aux assauts de la bête, et implore souvent Zeus le secourable.

LIMNEOS

Origine : Erymanthe (Psophis)

Destin : 3

Hubris : 4

Espèce : humain (Dorien)

Sexe : masculin

Citation : « C'est un véritable cauchemar ! »

Description : Limnéos est très sympathique, mais d'une pâleur extrême. Il ne sait plus que faire face au monstre qui ravage ses terres, à part tenir coûte que coûte jusqu'à ce qu'un libérateur survienne, et surtout, il est complètement effondré par la disparition mystérieuse de sa fille dont il est éperdument amoureux, en dépit de la colère des dieux ! Lui et ses hommes ont fini par être fatalistes dans leurs habitudes, et n'éprouvent que respect pour les quelques guerriers qui dominent la population : sans être tyranniques, ils mènent une vie assez... spartiate. Ils éprouvent une certaine fascination pour cette bête dont ils assurent pouvoir un jour se débarrasser.

Limnéos n'éprouve que mépris pour « ce brigand » de Mélatos et pour son invitation, mais il suffira de lui révéler que c'est Mélatos qui a enlevé Kakkba ou simplement qu'elle se trouve à Pholoë, pour qu'il parte de ce pas, laissant ses hommes défendre le palais face au sanglier et me-

naçant les personnages des pires sévices s'ils se moquent de lui. Si les personnages ont pensé à se munir d'une boucle des cheveux de Kakkba, cela ne pourra qu'appuyer leurs dires. Il demandera à conserver la peau de lion : après tout, Mélatos lui a pris sa fille et femme, il peut à son tour lui voler ce qu'il a de plus cher, et de plus cela garantira, croit-il, sa sécurité et celle de Psophis !

Équipement : *toge, bijoux, char, armure et casque à cimier bleu (enc +3/mal -1), bouclier rond (init -3/att -3/def +2/dom -2/res 12), 2 javelots (portée : 2, 36, 60, 96/dom +6), besace (équipement de voyage), glaive (init 0/att +1/def 0/dom +5/res 9).*

	Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	18	Héroïque	Puissant	5
Energie	12	Héroïque	Faible	3
DONS	Score	Classe	Epithète	Anecdote
Combat	12	Héroïque	Faible	Fin bretteur
Mouvement	9	Commun	Puissant	Blessure de guerre
Nature	12	Héroïque	Faible	Ennemi des sangliers
Savoir	15	Héroïque	Moyen	Connaît bien la région
Arts	15	Héroïque	Moyen	Excellent théoricien
Vigueur	12	Héroïque	Faible	Fatigué par ses soucis
Psyché	15	Héroïque	Moyen	Ne pense qu'à sa fille

(*)**Filiation :** Fils d'Héraclès et d'une Centaure

Aptitudes : Philosophie, histoire, escrime, chars

Inaptitudes : alcool

Pouvoirs :

- beauté surnaturelle (intensité 4, intermittent, jet de Psyché contre Psyché ou être fasciné et refuser de lui déplaire ou de le contrarier)

Handicaps : -

Avantages : riche (2), esclaves dévoués (2)

Désavantages : amoureux de sa fille (5)

A Pholoë, un grand feu a été allumé et une belle table a été bien dressée et chargée d'un excellent repas de formidables pièces de viande. Mélatos est debout devant la table et propose aux personnages de profiter d'un dernier repas avant de partir. Limnéos, bouillant de colère, se précipite vers Mélatos. Ce dernier lui crie : « Un instant. Ta fille est en sécurité. Le dieu sanglier veille sur elle. Et si on me tue, on ne la retrouvera plus jamais. Asseyez-vous, voulez vous bien, et mangeons un morceau ». Il sert alors du vin très odorant (si les personnages s'inquiètent, rassurez-les : il ne s'agit pas des cuvées de Dionysos). Limnéos s'attable, fou de rage, tandis que Mélatos fait une libation tout en saisissant un magnifique morceau de viande. Limnéos répond qu'il ne boit jamais de vin, jette le liquide au sol (c'est un sacrilège qui étonnamment ne déclenche pas d'Intervention : on va voir que l'attention de Dionysos est déjà fortement attirée) et demande à plusieurs reprises où se trouve sa parente qu'il aimerait voir en sa compagnie. Le nain ne se contente que de répondre éva-

sivement qu'il est bon de faire chaque chose en son temps.

A la fin du repas, Mélatos demande à Limnéos de lui céder le trône de Psophis « que son parent criminel, Héraclès, a usurpé » (les personnages devraient commencer à se douter que Mélatos les a manipulés). Limnéos lui répond qu'il va l'envoyer boire le Styx par les narines si ce chantage continue, tout en lui lançant son plat au visage (nouveau sacrilège). Décidément enragé, Limnéos place alors son glaive à la gorge du Héros, prenant désormais les personnages pour les complices de Mélatos, en le menaçant de l'exécuter. Cela fait beaucoup rire Mélatos qui préfère commenter la qualité gustative du repas.

Quand la tension est ainsi à son comble, Limnéos finit par craquer et, prenant les personnages à témoins, remet son trône à Mélatos, mais veut savoir où retrouver sa fille en échange. Ce n'est qu'alors que Mélatos annonce que c'est sa parente que tous les convives viennent de dévorer et que ceci paie à jamais les malheurs que sa famille a causés à son royaume. Cet acte de canniba-

lisme déclenche aussitôt une Intervention défavorable d'Apollon (Intervention *Héroïque puissant* – 18, Puissance *Héroïque faible* – 12, difficulté *Héroïque moyen* – 15) ainsi qu'une intervention favorable de Dionysos (Intervention *Héroïque faible* – 12, Puissance *Commun moyen* – 6, difficulté *Héroïque faible* – 12). Sur ce, Mélatos congédie Limnéos, confiant son sauf-conduit aux étrangers qui souhaitent quitter l'endroit. Fou de douleur, Limnéos se jette sur la flèche d'Héraclès sous le regard médusé de Mélatos qui tente vainement de l'en empêcher.

Cette issue tragique peut être évitée si les personnages ont prévu, avant le départ pour Psophis, de libérer Kakkba. Ils peuvent la remettre à Limnéos, ce à quoi elle résistera tant qu'elle pourra, mais qui leur vaudra la gratitude de Limnéos... et une Intervention divine défavorable d'Aphrodite (Intervention *Héroïque faible* – 12, Puissance *Héroïque puissant* – 18, difficulté *Héroïque faible* – 12). Si Limnéos apprend que Kakkba est en la possession des personnages, il n'hésitera pas à recourir à la violence pour la récupérer s'ils refusent de la lui remettre. Mais la préserver ainsi de ses avances déclenche une Intervention favorable d'Aphrodite (Intervention *Héroïque faible* – 12, Puissance *Commun puissant* – 9, difficulté *Héroïque moyen* – 15).

Les personnages peuvent choisir de tuer Mélatos dont l'Attention d'Apollon est devenue défavorable après un tel sacrilège. Il se défendra en agitant les chaînes d'or, appelant le sanglier pour qu'il attaque les personnages ! 5 Actions plus tard, un trou béant s'ouvre dans un gémissement, comme une gueule affreuse du néant dont sortent des vapeurs. Le sanglier apparaît, monstre hideux, grognant sous la nuit, terrible, emplis-

sant l'air d'épouvante et de bruit et cassant les lauriers au pied des monts sublimes, tandis qu'on entend ses fils dans le bois déchirer leurs victimes; se préparant à retourner dans leur antre, auprès des flots dormants devenus chair morte et ossements.

Le sanglier, agent des dieux, perfore Mélatos d'un coup de défense (s'il est encore en vie) et le mange, la narine ouverte et dilatée, parmi la boue ensanglantée, avant de s'en prendre aux personnages. Ils peuvent également éliminer eux-mêmes Limnéos, libérant alors une bonne fois pour toutes le peuple de Psophis de ses dirigeants, mais assumant à leur tour un rôle de criminel...

Enfin, ils peuvent choisir de chasser le sanglier, de façon à délivrer la région de tous les fléaux qui la troublent. Cela n'est en rien nécessaire dans le scénario mais implique fortement les personnages dans leur destinée, réalisant un travail qu'Héraclès n'a pas pris la peine d'accomplir. En utilisant judicieusement les chaînes pour le diriger et la flèche pour le tuer, ou encore en tirant partie du terrain pour l'immobiliser (forêt dense, lac...), les personnages peuvent accomplir ce haut-fait, qui rapporte un point d'Hubris aux participants et déclenche une Intervention divine défavorable d'Apollon (Intervention *Héroïque moyen* – 15, Puissance *Commun puissant* – 9, difficulté *Héroïque faible* – 12). Toutefois, faire don des défenses à Calchas qui les remettra au temple d'Apollon à Cumes, annulera ces effets. Faire don des défenses à une autre divinité (Arès ou Artémis par exemple) n'annule rien mais déclenche de leur part une Intervention favorable (Intervention *Commun puissant* – 9, Puissance *Commun moyen* – 6, difficulté *Héroïque moyen* – 15).

SANGLIER D'ERYMANTHE Origine : Erymanthe (Mont Ida)

Espèce : Sanglier

Sexe : masculin

Description : Un sanglier démesuré aux soies noires, dont le corps se mélange aux ténèbres. Son grognement est effroyable et sa vue repoussante et obscène. Noir, sa tanière au front obscur lui ressemble. Les ténèbres et lui se parlent. Il semble, enfoui dans l'horreur de cette prison sombre, qu'il mange de la nuit et qu'il mâche de l'ombre, une vision ignoble aux grognements obscènes. Déjà envoyé une première fois par Apollon punir les habitants de Psophis, il est revenu pour punir le comportement intolérable de son roi et protéger la belle Kakkba. Pour l'affronter, il faudra dominer la peur qu'inspire ce monstre dévastateur, quasiment invincible. Ce sanglier est Apollinien par sa beauté monstrueuse et glaciale, mais par la noirceur de son âme, c'est un fléau que les humains fuient comme la peste.

Max	Classe	Epithète	Etat Grave
Vitalité	45	Titanesque	11
		puissant	

Energie	6	Commun	moyen	2
DONS	Score	Classe	Epithète	
Combat	24	Mythique	moyen	
Mouvement	18	Héroïque	puissant	
Nature	21	Mythique	faible	
Vigueur	27	Mythique	puissant	
Psyché	9	Commun	puissant	

(*)**Filiation** : fils d'Apollon

Aptitudes : violence, survie, embuscade, odorat, terriers

Inaptitudes : ruse

Pouvoirs :

- Ami des ombres (intensité 6, permanent, ajoute 6 à la difficulté à le repérer et à suivre sa piste, Faille : quand il est immobile dans l'obscurité)

- Terreur (intensité 6, permanent, jet de Psyché *Héroïque puissant* – 18 – pour ne pas fuir, en cas de jet *Commun puissant* – 9 – ou inférieur, la victime est figée sur place)

- Immunisé aux projectiles (intensité 8, permanent, Faille : seulement s'ils sont lancés, pas tenus à la main)

Handicaps : -

Outils naturels : défenses (*init -3/ att 0/ def -3/ dom +8*), peau et soies (*Enc + 5*)
