



# Dix micro-amorces d'aventures en Arcadie

Une aide de jeu pour Kosmos, par Pierre Cuvelier



1. Deux bergers rivaux en poésie, Poémion et Aïgax, demandent aux PJ de leur servir de juges pour les départager dans un concours. Le perdant contestera le résultat en vain et en gardera une rancune secrète envers les PJ : il pourra revenir dans une future aventure. Ils n'ont pas dit au PJ que le vainqueur du concours était censé séduire ainsi Hexamaïstra, la femme que les deux aiment et qui hésite entre eux.

2. Sur le seuil d'une hutte de pierre croulante, un vieillard veuf et sévère, Argion, soliloque en pélasge entrecoupé de quelques mots de grec. Aveugle, il palpe le visage des PJ puis remet à l'un d'eux un pesant morceau de bois avec des marmonnements presque inintelligibles : « Le premier chêne », « Zeus » et « bouturer ». Il s'agit du plus ancien chêne du monde. Consulter Cragia, la dryade (nymphette-chêne) du coin, serait une bonne idée : c'est sa sœur cadette (au chêne) et son ancienne maîtresse (au vieillard).

3. Un chevrier, Cyanidès, vient de rentrer sa harde dans un enclos près de sa cabane de boue et de cailloux au toit de branchages. Enthousiaste en voyant les PJ, il les supplie de partager son repas, puis leur montre le vase à eau : une de leurs aventures précédentes est représentée dessus, avec leurs noms. Qui l'a peinte et pourquoi ?

4. Un troupeau dispersé de moutons sur des collines escarpées, certains risquant de tomber. Plus loin, une bergère endormie (Sardeïssa). Réveillée, elle demande aux PJ de l'aider à rassembler le troupeau. Elle recompte les moutons : il y en a plus que le nombre normal. L'enquête montrera que les moutons en plus sont des bergers du coin métamorphosés par Apollon pour avoir rivalisé avec lui lors d'un concours de musique. Dans l'intervalle, le père de Sardeïssa a besoin en urgence d'un maximum de moutons : les émissaires du roi voisin lui réclament son impôt en retard, sous peine de les réduire en esclavage, lui et sa fille. Et ils ne sont pas crédules.

5. Sur un rebord rocheux, une dizaine de satyres occupés à vider consciencieusement autant d'outres de vin pur invitent bruyamment les PJ à goûter le vin pour « ne pas offenser Dionysos ! ». D'humeur ambivalente, ils passent du rire à la menace et vice-versa d'un instant à l'autre. Ils ont volé les outres la veille dans un sanctuaire de Zeus. La prêtresse Acribéia et les hommes du village, furieux, sont à leur recherche.

6. Parmi des collines abruptes à l'herbe rare et asséchée, des cris attirent les PJ jusqu'à un entablement rocheux où une vingtaine de paysans et de paysannes patibulaires regardent cinq d'entre eux maintenir un jeune homme hurlant couché sur une pierre plate (Attalos), pendant qu'un fort gaillard (Barus) s'apprête à l'égorger au couteau en invoquant le nom de Zeus. La pauvreté et la sécheresse ont poussé à bout ces campagnards incultes et méchants qui n'aiment pas les étrangers, ni ce jeune Crétois (« tous des menteurs »), ni les PJ fouineurs...

7. En pleine campagne, un sac en toile non noué, posé en évidence, contient le cadavre d'un homme fraîchement démembré. La maison la plus proche est celle de sa femme, Beltisté, et de leur fille de 16 ans, Phinéa. Elles attendent avec anxiété le retour de Goraïon, parti « tuer ce maudit godelureau qui compte fleurette à sa fille pendant qu'il est aux champs ». Le bel inconnu n'était autre qu'Hermès sous forme humaine. Phinéa est enceinte de lui. Le frère, Xiphistès, encore plus belliqueux que son père, garde les bœufs non loin.

8. Au détour d'un sous-bois, un grand loup blessé, deux pattes cassées, glapit en regardant les PJ. Peu après, le reste de la meute les entoure. Si les PJ n'ont pas fait de mal au loup, la meute les dirige et les escorte jusqu'à une clairière en hauteur. Sous la lumière chiche du soleil (ou de la lune) entre les branches, une jeune femme d'une beauté surnaturelle en tunique de chasserresse (Dacrys, une Naïade du cortège d'Aphrodite) leur dit : « Ce loup a été estropié par un chasseur cruel, Plectros. Retrouvez-le et tuez-le. Artémis l'exige. »

9. Une averse battante accable les PJ au beau milieu d'une forêt très dense à flanc de montagne. Des cris les attirent jusqu'à un ruisseau en crue qui dévale les rochers, noyant ronces et buissons. Anytos et Smicra, un frère et une sœur, jeunes adultes et orphelins, sont emportés par le courant avec le mulet qui porte leurs seules possessions. Nisa, la nymphette du ruisseau est amoureuse de Smicra. Ce serait réciproque si elle n'était pas en train de la noyer. Le frère, tuteur légal de Smicra, rejettera l'idée, pris par un sentiment d'amour-haine envers Nisa.

10. Les PJ ont été hébergés par Iskaïna, une amie d'un des PJ, femme impétueuse à la tête d'une grande ferme, habituée à traquer bêtes et brigands. Le lendemain, les PJ sont rattrapés par une troupe bruyante et lourdement armée. À leur tête, Iskaïna, furieuse, pointe le doigt vers son ami : « C'est lui ! Il m'a volé les bijoux de mes ancêtres ! Rattrapez-le ! » Qui a fait ça ? Phidippidès, un esclave d'Iskaïna, très rusé et expert en déguisement, s'est composé l'apparence du PJ. Il a emporté la plupart des bijoux dans le sens opposé, mais avant de partir il a dissimulé un collier d'or dans les bagages des PJ. Et saboté leur char : une roue se décrochera s'ils vont trop vite.