

Delphes le mont Parnasse et la Phocide

Un supplément pour *Kosmos Bol*

Pierre Cuvelier

2020

Rappels concernant l'univers du jeu *Kosmos*

Kosmos est un jeu de rôle amateur historico-fantastique proposant de jouer dans la mythologie grecque en s'appuyant sur les sources antiques et les recherches sur le sujet.

🏛️ **L'univers décrit dans ce jeu et ses suppléments ne reflète aucune époque historique réelle.** En revanche, il tente de simuler l'imaginaire grec antique tel qu'on le trouve dans les sources anciennes. Comme l'univers de *Illiade* et de *Odyssée*, il mélange des éléments issus de plusieurs périodes de l'Antiquité, en y ajoutant du merveilleux.

🏛️ **Ce supplément décrit Delphes telle que les auteurs grecs l'ont imaginée.** Il recoupe en bonne partie la géographie réelle de l'endroit et puise librement certains détails dans plusieurs périodes historiques réelles, de l'époque mycénienne jusqu'aux VI^e-V^e siècles avant J.-C.

🏛️ **Qu'est-ce que c'est que ces notes de bas de page ?** En général, ce sont des remarques et des précisions sur mes sources et mes choix créatifs. Je les mets pour moi (pour me rappeler où j'ai trouvé quoi) et pour les curieux qui voudraient creuser plus loin. Elles ne sont absolument pas nécessaires pour utiliser le supplément : ne les lisez que si ça vous intéresse.

Licence

***Delphes et le mont Parnasse* est un supplément pour *Kosmos*, un jeu de rôle amateur créé et écrit par Pierre « Eunostos » Cuvelier (moi) depuis 2005.**

Ce supplément *Delphes* est © Pierre Cuvelier 2005-2020.

***Kosmos* version *Barbarians of Lemuria* est un supplément amateur pour le jeu de rôle *Barbarians of Lemuria*, *Mythic Edition* de Simon Washbourne, © Beyond Belief Games.** Les termes techniques français et les renvois aux numéros de page font référence à la version française de la *Mythic Edition* : *Barbarians of Lemuria*, le jeu de rôle de *Sword & Sorcery*, Ludospherik, 2016.

🍷 **Les illustrations de ce supplément** sont des œuvres artistiques élevées pour la plupart au domaine public ou du moins diffusables dans une licence libre. Je les ai trouvées sur Wikimedia Commons. Merci aux internautes qui contribuent à ce projet : Commons contient des trésors.

🍷 **Les cartes et plans** sont de moi (attention, ce ne sont pas des plans historiques : ils contiennent quelques ajouts ou réinventions de ma part, précisés dans le texte).

🍷 Ce document utilise les **polices de caractère** gratuites Archeology, Bear Icons, Dionysos, Greek Art, Greek Mythology et Mythical & Hoplite Noogies.

🍷 **Illustration de couverture** : Gustave Moreau, *Apollon terrassant le serpent Python*, 1885.

Remerciements

🏛️ Mon groupe de ~~e~~bayes rôlistes : Caroline, Fanny, Karine, Sébastien, qui ont bravement testé plusieurs scénarios. Et un merci supplémentaire à Karine pour ses avis archéologiques avisés.

🏛️ Fred pour sa relecture.

🏛️ Les forumistes de CasusNO, des forums de Black Book éditions et de la Cour d'Obéron pour leurs avis, leurs conseils et leur soutien.

🏛️ *Le Fix*, pour avoir parlé de *Kosmos* en trouvant la mise en page trop austère. C'est mieux, là ?

ISBN : 978-2-9569279-2-1

EAN : 9782956927921

Dépôt légal : octobre 2020

Sommaire

LICENCE	2
REMERCIEMENTS	2
SOMMAIRE	3
QUELQUES MOTS POUR COMMENCER	6
LE MONT PARNASSE	7
LE VERSANT SUD	7
LES HAUTEURS DE LA MONTAGNE	8
LES VERSANTS NORD ET EST	9
LE VERSANT OUEST	9
FLORE ET FAUNE	10
HISTOIRE DU MONT PARNASSE	11
AVANT L'ÂGE HEROÏQUE	11
PENDANT LA PREMIERE EPOQUE DE L'ÂGE HEROÏQUE	12
PENDANT LA DEUXIEME EPOQUE DE L'ÂGE HEROÏQUE	16
PENDANT LA TROISIEME EPOQUE DE L'ÂGE HEROÏQUE	18
LE SANCTUAIRE DE DELPHES A L'ÂGE HEROÏQUE	19
LE SANCTUAIRE D'APOLLON ET SON TEMPLE	19
LES ENVIRONS IMMEDIATS DU SANCTUAIRE	22
CRISSA, LE VILLAGE DE DELPHES	22
QUE FAIRE AU SANCTUAIRE DE DELPHES ?	23
LE CALENDRIER RELIGIEUX DE DELPHES	25
LA PHOCIDE ET LES ENVIRONS DU PARNASSE	27
LA PHOCIDE	27
LA LOCRIDE OZOLE	36
LA DRYOPIE PUIS LA DORIDE ET LE MONT CETA	38
LA LOCRIDE	40
LES DIVINITES DE PHOCIDE ET LA TRAME	46
LES GRANDES DIVINITES DE DELPHES : APOLLON ET DIONYSOS	46
LES DEESSES DU PARNASSE	47
LES NYMPHES DE PHOCIDE	48
NOUVEAUX TRAITS REGIONAUX	53
JOUER PRETRES ET PRETRESSES	55
VERIFICATION DES RITES RELIGIEUX (PRIERES, SACRIFICES, OFFRANDES)	55
ERREURS VOLONTAIRES DANS LES RITES RELIGIEUX	58
LE RESPECT DU AUX PRETRES	58
L'ERUDITION DES PRETRES	59
LES CONTRAINTES DE LA PRETRISE	60
JOUER UN PJ ORACLE	62
NOUVEAUX ELEMENTS DE DESTIN	62
LA DIVINATION	64
REGLES DE DIVINATION	64
LES DIFFERENTES FORMES DE DIVINATION	66

NOUVEAUX AVANTAGES ET DESAVANTAGES.....	68
NOUVEAUX PHARMAKA ET SUBSTANCES REMARQUABLES	69
PNJ TYPIQUES DE DELPHES.....	72
PNJ POUR CRISSA, LE VILLAGE DE DELPHES	75
PNJ REMARQUABLES DE DELPHES	79
PNJ CELEBRES DE PHOCIDE ET DES ENVIRONS DU PARNASSE	83
PNJ DE PHOCIDE	83
PNJ DE DRYOPIE/DORIDE	86
PNJ DE LOCRIDE	88
PNJ DE PHTHIE	91
SCENARIO. SUIVEZ CETTE CHEVRE !.....	93
UN SACRIFICE IMPORTANT	93
QUE S'EST-IL PASSE ?	94
LA POURSUITE EN MONTAGNE	94
LES INTERVENTIONS DIVINES.....	97
S'INFORMER A DELPHES	97
DENOUEMENT	98
EXPERIENCE ET RECOMPENSES	98
AJUSTER LA DIFFICULTE ET LA LONGUEUR DU SCENARIO.....	99
PROFILS DES PNJ	99
SCENARIO. LE JOUR OU LES AEDES BALBUTIERENT.....	101
ENTREE EN MATIERE	101
CE QUI S'EST PASSE.....	102
DECOUVRIR LE POURQUOI DU COMMENT.....	103
DENOUEMENTS POSSIBLES.....	106
PROFILS DES PNJ	107
SCENARIO. LE FUGITIF DU MONT PARNASSE	109
LES LIEUX ET LES DEESSES.....	109
CE QUI S'EST PASSE.....	109
L'ENJEU	110
UN OBJET : LE POT ET SON CONTENU	110
LES EVENEMENTS A PARTIR DE L'ARRIVEE DES PJ.....	111
LES GRANDES ETAPES DU SCENARIO	113
L'ARRIVEE D'AGLAE	117
QUE FAIRE POUR SORTIR DE CET IMBROGLIO ?	118
AJUSTER L'AMBIANCE DU SCENARIO	121
PROFILS DES PNJ	122
AMORCES D'AVENTURES A DELPHES	123
UN MOTEUR A MISSIONS : AU SERVICE D'APOLLON	123
L'ATTAQUE DE BRIGANDS.....	123
LES SECRETS DE L'ANCIENNE PARNASSOS	124
LES ORPHIQUES DE DELPHES	126
SCENARIO EN PHOCIDE. TROIS LIONS POUR HEDONE	128
LA FOLLE DES MONTAGNES.....	128
LE ROLE DES DIEUX DANS CE SCENARIO	130
GUERIR HEDONE	130
UN TRAITEMENT COUTEUX.....	133
ET SI HEDONE MEURT AVANT D'ARRIVER A ÉLATEE ?.....	135
OU HEDONE RETROUVE LA RAISON.....	136

VENDETTA A ÉLATEE	137
DENOUEMENTS	143
PROFILS DES PNJ	144
SCENARIO EN PHOCIDE. ENFANTS DE DEUCALION ET DE PYRRHA	147
LA MISSION	148
LE VOYAGE	148
LES HUMAINS SAUVAGES	149
DILEMMES ET PERILS	151
DENOUEMENTS	152
AJUSTER LA LONGUEUR ET LA DIFFICULTE DU SCENARIO.....	152
PROLONGER CE SCENARIO.....	152
PROFILS DES PNJ	153
PERSONNAGES PRETS A JOUER POUR LE SCENARIO « ENFANTS DE DEUCALION ET DE PYRRHA »	155
AMORCE D'AVENTURE EN PHOCIDE : LES ROCHES DE PANOPEE	158
BIBLIOGRAPHIE	159
LISTE DE PRIX	161
LES VOYAGES EN MER DANS LA REGION	162
CARTES ET PLANS	163
LA PHOCIDE ET LES REGIONS VOISINES	163
LE SANCTUAIRE DE DELPHES ET SES ENVIRONS.....	164
LE SANCTUAIRE D'APOLLON ET SON ENCLOS A DELPHES.....	165
ÉLATEE, FORTERESSE DE LA PHOCIDE	166
OPONTE, CAPITALE DE LA LOCRIDE.....	166
AMPHISSA, CAPITALE DE LA LOCRIDE OZOLE	167
AIDE DE JEU POUR LE SCENARIO <i>TROIS LIONS POUR HEDONE</i> : PLAN DE LA MAISON DES SIDERIDES A ÉLATEE	168



Quelques mots pour commencer

Après le jeu de base, le premier supplément de Kosmos était consacré à un continent lointain, la Libye, l'Afrique des mythes grecs, avec ses promesses de voyages lointains et dépaysants. Mais il pouvait avoir quelque chose de frustrant pour les gens qui avaient d'abord envie de vivre des aventures en Grèce même. Voici cette lacune réparée avec le deuxième supplément.

Delphes, le mont Parnasse et la Phocide décrit une région de Grèce centrale par laquelle vos héros et héroïnes seront amenés à passer tôt ou tard, puisqu'en son cœur se trouve le fameux **oracle de Delphes**, si connu dans la mythologie pour ses prédictions énigmatiques. Vous trouverez donc ici la description de ce sanctuaire, mais aussi de la montagne au pied de laquelle il se trouve : le **mont Parnasse**, riche en mythes et en occasions d'aventures. Curieusement, autant Delphes est un sanctuaire céléberrime, autant la région environnante, la **Phocide**, semble avoir assez peu retenu l'attention de la postérité. Elle est pourtant le lieu de plusieurs mythes grecs notables, et en lisant des auteurs comme Pausanias et Strabon, je n'ai pas eu de mal à dégoter des lieux inspirants. À vous les pâturages de Locride et les monts boisés de Dryopie !

Ce supplément est aussi l'occasion d'approfondir la carrière de Prêtre/Prêtresse et d'ajouter un peu de piment aux rites religieux de Kosmos. Au fil des parties, l'importance des Prières, des offrandes et des sacrifices se perçoit vite. Jusqu'à présent, c'était facile pour les PJ de promettre aux dieux d'accomplir tel ou tel rite en leur honneur. Il suffisait de ne pas oublier à la fin de l'aventure de préciser : « Ah oui, et on fait le sacrifice à Apollon qu'on avait promis », et hop, le tour était joué. Avec les règles proposées ici, ce n'est plus tout à fait aussi simple, puisque les personnages peuvent se tromper en accomplissant les rites. Cela redonne plus d'intérêt au choix de la carrière

de Prêtre/Prêtresse, puisque ces spécialistes, eux, décèlent et préviennent les erreurs. Vous trouverez en outre des explications sur ce statut, ses avantages et ses contraintes (assez différentes des prêtres des univers médiévaux).

Enfin, cinq scénarios complets et plusieurs amorces vous mettent le pied à l'étrier pour vivre des aventures à Delphes et dans ses environs. Plusieurs sont faciles à intercaler au milieu d'une autre aventure, afin de corser un peu une visite à l'oracle de Delphes.

Pour l'anecdote, ce supplément se cantonnait au début à une description du sanctuaire de Delphes accompagnée d'un court scénario. La pandémie et le confinement sont passés par là et m'ont donné assez de temps pour approfondir le sujet. Comme toujours, c'est le fil qui dépasse : on va consulter de la documentation, on dessine une carte, les idées arrivent en masse, on veut faire les choses bien, ajouter des plans, des PNJ, d'autres scénarios... Je me suis même retrouvé à décrire une partie de la Béotie, la région de Thèbes (la ville d'Œdipe), que j'ai fini par retrancher et garder en réserve afin de lui consacrer un supplément à part entière (il y a *beaucoup* à faire dans cette région).

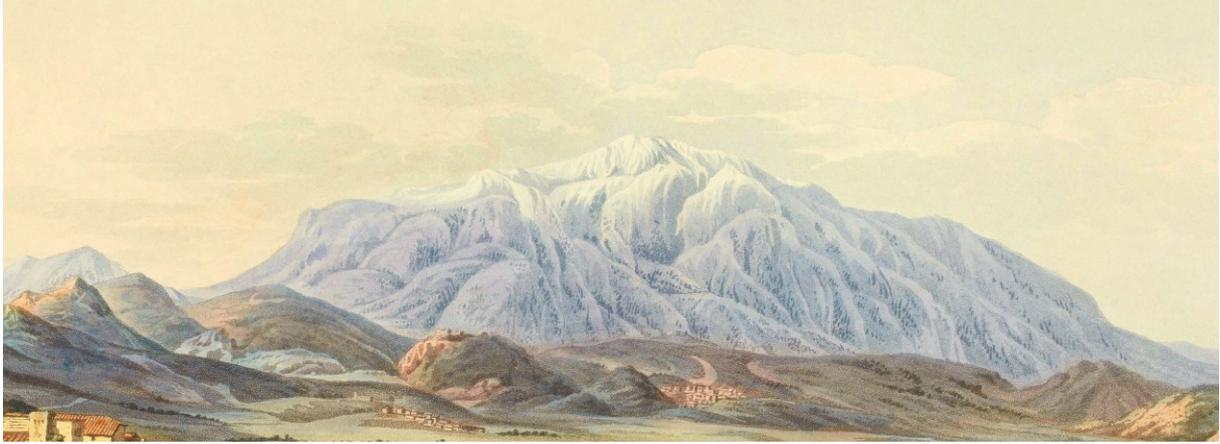
Cette période particulière a aussi été l'occasion de travailler sur la maquette et la mise en page, que j'ai tâché de rendre plus agréables. Si le résultat vous plaît, j'appliquerai la même mise en forme aux futures mises à jour des autres livres de Kosmos.

J'espère de tout cœur que la lecture de ce supplément vous redonnera mille et une idées et envies d'aventures dans la Grèce mythologique. Bon jeu et à bientôt !

Septembre 2020.



Le mont Parnasse



Edward Dodwell, *Le Mont Parnasse*, 1821 (détail).

Le mont Parnasse (*Parnassos* en grec ancien) se trouve en **Phocide**, une région côtière environnée à l'est par l'Attique (la région d'Athènes), au nord et au nord-est par la Béotie (la région de Thèbes et d'Orchomène, dont la particularité principale est le lac Copais, marécageux et peu profond mais vaste) et à l'ouest par l'Étolie (la région de Calydon). Au sud, il est proche de la mer puisqu'il est à environ quatre heures de marche du golfe de Corinthe, qui s'étend d'est en ouest entre la Phocide et le nord du Péloponnèse.

Le Parnasse est l'une des grandes montagnes de Grèce centrale, qui culmine à plus de 2000 m et arbore un sommet enneigé. Ses flancs voient alterner la rocaïlle et une végétation étonnamment dense : arbres et arbustes, herbes, fleurs s'immiscent dans les moindres interstices entre les rochers, que les mousses recouvrent là par où le vent souffle. Les chemins sont rares et sinueux, flanqués par des pics vertigineux dès que l'on s'aventure plus haut que les premiers contreforts. Trouver une bonne route implique souvent de faire de longs détours autour du pied du mont avant de pouvoir s'engager vers les hauteurs dans de bonnes conditions.

Le versant sud

Le site du sanctuaire de Delphes

C'est au pied du versant sud de la montagne que s'est installé le **sanctuaire de Delphes**, près d'une faille impressionnante séparant les roches qu'on appelle **les Phétriades**, ce qui signifie « les brillantes ». On comprend ce nom le matin, quand elles sont éclairées en plein par le soleil et qu'elles paraissent immaculées. La faille ressemble à un défilé court et très étroit qui se termine par une impasse. La **source Castalie** coule à l'entrée de la faille, à peu de distance du muret qui marque l'enceinte du sanctuaire.

À l'instar du sanctuaire, une partie de la base de la montagne, du côté sud, est aménagée en petites terrasses entre lesquelles grimpent des sentiers sinueux. Au printemps et en été, les terrasses et la plaine qui se trouve à leur base accueillent les bergers, les chevriers et plus généralement les éleveurs, qui viennent faire profiter leurs troupeaux de l'herbe abondante et des arbustes sur les pentes douces de la base de la montagne. Ils redescendent au pied du mont durant l'automne pour l'hivernage.

À un gros quart d'heure de marche au sud-ouest de Delphes, dans le prolongement de

ces terrasses, sur un petit plateau rocheux formant une excroissance de la montagne, se trouve un village appelé soit **Crissa**, soit simplement **le village de Delphes**. Vous trouverez plus de détails sur Delphes, son sanctuaire et son village, dans un chapitre à part entière, plus loin.

L'Antre corycien

Environ à mi-hauteur du mont Parnasse, à un peu plus de 1000 m d'altitude, se trouve une vaste grotte appelée l'Antre corycien, qui sert de sanctuaire aux **Thriaï**, des divinités-abeilles (voyez le chapitre sur les divinités du Parnasse). Ses environs ont des allures de verger à flanc de montagne, avec de l'herbe et des fleurs en abondance et quelques arbres fruitiers. Depuis Delphes, on y accède par un chemin de terre pierreuse qui serpente sur 60 stades (environ 11 km)¹ ; il est assez large et pas trop escarpé, si bien qu'on peut s'y déplacer à pied (c'est l'affaire d'une bonne heure et demie de marche) ou à dos de mule ou de cheval (ce qui réduit le temps de trajet à une bonne heure). Un char, en revanche, risque de verser sur le côté, à moins de le faire rouler à vide et de disposer de serviteurs attentifs postés sur les côtés et derrière.

L'Antre corycien est une caverne à l'entrée très évasée, où l'on peut s'avancer assez loin sans besoin de torche. Cependant, la coutume veut qu'on n'y pénètre pas sans offrandes pour les Thriaï et que l'on ne s'avance pas trop loin. Des PJ qui s'avanceraient trop loin rencontreraient les Thriaï qui leur demanderaient ce qui les amène et leur interdirait d'aller plus loin. (Si les PJ s'obstinent, les Thriaï utilisent une illusion divine pour les faire revenir sur leurs pas vers l'entrée sans qu'ils s'en rendent compte.)

Près de l'entrée de l'antre, on peut voir un autel en pierre et trois ruches de haute taille où bourdonnent des abeilles tout ce qu'il y a de plus normales, mais qui ont le statut d'insectes sacrés (mieux vaut donc éviter d'en écraser). L'entrée de l'Antre mesure plus

d'une dizaine de mètres de haut pour environ 25 m de large. Il s'enfonce dans le flanc de la montagne sur près de 60 mètres. Elle n'est pas particulièrement escarpée, mais le sol y est rendu glissant par les nombreux écoulements d'eau. L'Antre abrite en effet plusieurs sources et de l'eau ruisselle aussi de sa voûte.

L'autel des Thriaï est destiné aux offrandes. On ne leur sacrifie jamais d'animaux : on se contente de leur apporter des fleurs fraîchement cueillies (parfois tressées en couronnes ou en guirlandes), des fruits ou des statuettes... et bien sûr du miel, que les gens de la région offrent en échange de leurs prédictions. Elles apprécient le miel de qualité (celui venu du mont Hymette, par exemple) et les miels exotiques venus de régions diverses de Grèce et du monde.

Les hauteurs de la montagne

Les hauteurs du mont Parnasse sont le domaine des animaux sauvages et des plantes hirsutes. Seuls quelques éleveurs de chèvres s'y aventurent quand une de leurs bêtes s'égaré ou s'aventure trop haut dans la montagne. Plus on progresse vers le sommet principal, situé dans la partie sud du massif, plus la marche se change en escalade et devient difficile. Les cimes du Parnasse sont pourtant environnées de quelques petits plateaux en altitude où l'on peut séjourner et d'où l'on a une vue imprenable sur les environs. Mais les humains n'aiment pas s'y aventurer : ce sont les dieux et les déesses qui viennent là, en particulier Apollon et les Muses. On raconte également que la montagne devient étrange : on y trouve des restes pétrifiés d'algues, de coquillages et d'animaux marins qui n'ont rien à faire si haut au-dessus de la mer (voyez « Les secrets de l'ancienne Parnassos », dans les amorces de scénarios à Delphes).

Quant aux cimes proprement dites, elles sont à pic, couvertes de neige et tout simplement inaccessibles. Le monde humain s'arrête là : plus haut, c'est le ciel et les astres, où dérivent lentement la nuit les constellations à l'image d'anciens héros et héroïnes...

¹ Un stade équivaut environ à 180 mètres. Sur cette caverne : Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 32,§2 et §7.



Image : Félix Brissot de Warville, *Berger et son troupeau dans les montagnes*, v.1870.

Les versants nord et est

Au nord-ouest

La partie nord-ouest du mont Parnasse n'est pas la plus haute (le plus haut sommet se trouve au sud-est), mais c'est la plus abrupte. Les deux sommets du nord ne sont pas impossibles à atteindre, mais les parois sont pratiquement à pic, les prises rares, les rochers traîtres et les neiges instables. Des montagnards experts eux-mêmes mettraient leur vie en péril.

Le plus sage reste de contourner les sommets en passant par les hauteurs intermédiaires de la montagne, plus praticables. Cela représente des heures de marche et d'escalade supplémentaires, mais on peut espérer s'en acquitter sans trop de dommage et on croise davantage de faune et de flore propres à offrir un complément aux provisions emportées à dos d'homme ou de bête. On trouve en outre de nombreuses sources et ruisseaux, certains saisonniers (asséchés en été, abondants en automne, gelés en hiver et inondant les environs à la fonte des neiges au printemps). Certaines de ces sources donnent naissance au **Céphise**, le principal dieu-fleuve de Phocide.

Au nord, en regagnant le niveau de la mer progressivement, on ne rencontre pas de grande ville mais de petits villages comme **Lilaïa**, qui s'accroche à la base de la montagne, et **Amphicaïa** une fois dans la vallée du Céphise. (Ces deux villages sont décrits dans le chapitre sur la Phocide.)

À l'est

Les parties nord-est et plein est offrent aux voyageurs des chemins plus longs et tortueux, mais aussi plus praticables : la montagne se fond plus en douceur dans les flancs de la vallée du Céphise. Une excroissance sud-est de la montagne forme une sorte de plateau raisonnablement fertile où loge la ville de **Daulis** et, sur son extrémité est plus escarpée, le village fortifié de **Panopée**. (Ces lieux sont décrits plus en détails dans le chapitre sur la Phocide.) Les bergers et les chevriers de Daulis et de Panopée montent chaque été dans la montagne pour faire paître leurs troupeaux avant de redescendre pour l'hivernage.

Le versant ouest

Le versant ouest débouche sur la vallée du dieu-fleuve **Pleistos**. C'est une magnifique

vallée encaissée et verdoyante. La rive est du fleuve offre un chemin très praticable aux voyageurs qui souhaitent contourner la montagne par son versant ouest. C'est une bonne marche, mais qui n'a rien de périlleux, en dehors d'éventuels brigands. En revanche, rejoindre les hauteurs par ce versant est plus compliqué que par le versant est, mais plus faisable que par le versant nord.

Flore et faune

En dehors de ses hauteurs arides et enneigées, le mont Parnasse est couvert d'arbres et d'arbustes où dominent les majestueux **pins de Céphalonie**, en forme de cônes. Parmi les fleurs qu'on peut y trouver, la **pivoine** a des vertus médicinales.

Comme toutes les montagnes de Grèce, le mont Parnasse est le repaire de nombreux animaux sauvages.

Des meutes de **loups** chassent parmi les arbres des altitudes intermédiaires, mais ne s'aventurent que rarement dans les hauteurs.

Des **rapaces** tels que les aigles, les faucons et les vautours nichent sur ses pics et entre les

rochers et fondent sur les lièvres ou les rongeurs.

Les innombrables grottes et cavernes servent de demeures à des **ours** qui, lorsqu'ils n'hibernent pas, déambulent dans les parties boisées ou pêchent dans les ruisseaux très poissonneux. Mieux vaut ne pas s'y frotter à moins d'y être contraint.

Moins dangereux pour le voyageur, de petits animaux tels que les **blaireaux** et les **foines** peuvent s'enhardir jusqu'à venir subtiliser quelque chose dans les provisions des PJ.



Histoire du mont Parnasse



Image : Ivan Aïvazovsky, *Le Déluge*, 1864.

Le mont Parnasse a toujours été marqué par la présence des divinités, aussi loin que la mémoire des Grecs peut remonter. Voici les événements de la « vraie » mythologie grecque qui lui sont liés. Vous pouvez les recouper avec la chronologie de l'âge héroïque fournie dans *Kosmos*. Beaucoup de « vrais » mythes liés à cette région peuvent servir d'inspiration pour des scénarios ou des PNJ à rencontrer. Les amorces de scénarios fournies plus loin s'appuient souvent dessus. Bien entendu, les exploits des PJ sont susceptibles d'altérer fortement le déroulement des événements !

Avant l'âge héroïque

Le premier oracle du cosmos. Aux tout débuts du monde, alors que la montagne n'a pas encore de nom, c'est la déesse **Gaïa** en personne qui accorde tous ses soins au relief du mont, à sa faune et à sa flore. Dès les premiers temps de l'humanité, durant l'âge d'or sous le règne de Cronos, Gaïa reçoit un culte sur le mont et rend les tout premiers oracles. Elle donne ensuite l'oracle à sa fille, **Thémis**, la justice personnifiée, puis à la Titanide **Phoïbé** (Phébé), une autre de ses filles. Lors de la Titanomachie, Phoïbé est

enfermée dans le Tartare et l'oracle cesse d'exister pour un temps².

Parnassos et la première ville. Plus tard, sous le règne de Zeus, un homme de la région, **Cléopompos**, s'éprend d'une nymphe, **Cléodora**. Ils se marient, mais, une nuit, le dieu Poséidon s'unit à la nymphe. Ils ont un fils, **Parnassos**, que Cléopompos élève comme son propre enfant³. Versé dans les arts de la divination, Parnassos invente l'ornithomancie, la technique consistant à observer le vol des oiseaux pour prédire l'avenir. C'est surtout lui qui fonde la toute première ville, la **ville de Parnassos**, située sur les flancs du mont Parnasse. Auparavant, il n'existait que des villages⁴. Parnassos donne son nom à la ville mais aussi à la montagne, qui prend le nom de mont Parnasse.

Pendant la première époque de l'âge héroïque

Le mont Parnasse pendant le Déluge. Lorsque l'humanité connaît une période de déchéance morale sans précédent, Zeus décide d'éliminer les Grecs en envoyant une gigantesque inondation en Grèce et dans les régions voisines : c'est le Déluge. Les seuls humains épargnés par les dieux sont **Deucalion et Pyrrha**, originaires du petit village d'Oponte en Locride, qui embarquent sur une arche de bois. Ils s'échouent finalement sur le seul sommet qui n'a pas été recouvert par les eaux en dehors de l'Olympe : le mont Parnasse⁵. C'est

² Eschyle, *Euménides*, premiers vers. Dans ce passage, la Pythie affirme que Phoïbé aurait cédé l'oracle de Delphes à Apollon comme « cadeau d'anniversaire » : je ne retiens pas cette variante, bien moins répandue que l'histoire du serpent Python.

³ Sur tout ce qui concerne Parnassos (le héros et la ville) et Lycoreia : Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 6.

⁴ Parnassos est donc plus ancienne que Lycosoura (cf. la chronologie de l'âge héroïque dans le livre de base de Kosmos), qui n'est « que » la plus ancienne ville d'Arcadie et l'une des plus anciennes de Grèce.

⁵ J'emprunte ce détail aux *Métamorphoses* d'Ovide, I, v.253 (et autour) et au Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, I, 7 (Loeb).

donc de là que l'humanité renaît après le Déluge.

Une légende locale affirme qu'il y a eu d'autres survivants au Déluge que Deucalion et Pyrrha. La ville de Parnassos, sur le flanc du mont, est noyée sous les eaux et n'est jamais reconstruite par la suite. Mais un groupe d'habitants trouve moyen de survivre. C'est à cette époque que vit dans la ville de Parnassos un héros, **Lycoreus**, fils du dieu Apollon et d'une nymphe du mont Parnasse, **Corycia** (laquelle vit à cette époque dans la caverne appelée plus tard l'Antre corycien). Lycoreus exhorte les habitants à garder espoir devant un signe divin favorable : au moment où l'inondation gagne la ville, des loups apparaissent et guident les habitants jusqu'au sommet de la montagne, le seul endroit qui n'est pas recouvert par les eaux. Là, Lycoreus et les survivants de Parnassos fondent la ville de Lycoreia, « la ville du mont des loups ». L'histoire ne dit pas s'ils rencontrent Deucalion et Pyrrha, mais cela semble logique qu'ils se soient rencontrés⁶.

Le drakôn et la venue d'Apollon. Un peu plus tard, sur le futur site de Delphes au sud de la montagne, un énorme *drakôn* femelle s'installe près d'une source et établit là un oracle entre les rochers.

La situation ne change plus jusqu'à la naissance du dieu **Apollon**, fils de Zeus. Soucieux d'affirmer sa puissance et son autorité sur terre, le jeune dieu arpente la Grèce et ne tarde pas à arriver non loin du site de la future Delphes. Frappé par la beauté du site, il conçoit le désir d'y fonder un grand sanctuaire. Il s'adresse à **Telphoussa**, la source qui coule entre les pierres, et lui demande des conseils. Contrariée par le projet du dieu, elle lui indique perfidement un beau plateau un peu plus loin, dans un lieu appelé Crissa, dans un repli du mont Parnasse⁷. Ce sera, dit-elle, un endroit idéal.

⁶ J'arrange un peu les détails de la légende de Lycoreus pour la rendre compatible avec celle de Parnassos et le mythe plus connu du déluge de Deucalion.

⁷ Pour les rôlistes qui voudraient faire du tourisme : le nom de Crissa est parfois employé pour désigner une petite ville antique qui aurait été située près de

Apollon atteint le sud du Parnasse, grimpe jusqu'à l'emplacement indiqué et rencontre le *drakôn*, qui l'attaque. Au terme d'un âpre combat, Apollon terrasse le *drakôn* et lui lance ces paroles moqueuses : « Voilà que tu vas restes à pourrir (*puthôn*) sous le soleil ! » Ainsi Apollon nomme-t-il son ennemie vaincue **Python**. Apollon a le champ libre pour fonder son propre sanctuaire à cet endroit et y rendre des oracles. Le premier nom du sanctuaire est **Pytho**. Tandis qu'il se demande comment recruter ses premiers prêtres, Apollon voit de loin un navire passer sur la mer, un bateau de commerce crétois en route de Cnossos vers Pylos. Il se change en dauphin géant, rejoint l'embarcation et saute sur le pont du navire à la grande terreur des marins. Guidé par la volonté du dieu, le navire, au mépris des vents et des rames, change de cap et rejoint Crissa. Là, Apollon, adoptant une forme humaine, annonce aux marins leur nouveau destin et leur promet une grande renommée. Ils acceptent et deviennent les premiers prêtres du sanctuaire, qui prend dorénavant le nom de **Delphes** (« dauphin »)⁸. L'oracle se met bientôt en place et la **première Pythie**, appelée **Phémonoé**, entame ses prophéties⁹.

Image : Gustave Moreau, *Apollon terrassant le serpent Python*, 1885.

À la fondation du sanctuaire, Zeus, pour rendre honneur à sa grand-mère Gaïa et à son fils Apollon, lance deux aigles depuis chaque extrémité de Gaïa. Ils se rejoignent au milieu de la terre : à Delphes ; Zeus fait alors tomber à cet endroit un rocher en forme de cône, **l'omphalos**, qui marque le milieu exact de Gaïa et est conservé dans le temple d'Apollon. Les

l'actuel village grec de Chrisso, mais il est parfois utilisé comme synonyme de Delphes (c'est ce dernier sens que j'adopte ici).

⁸ La fondation de Delphes par Apollon est relatée dans l'hymne homérique 3, « À Apollon ».

⁹ Strabon, *Géographie*, IX, 3, 5.



sorcières et les magiciens prêtent à cette pierre de puissants pouvoirs, mais on ignore si ces rumeurs sont véridiques.

Le géant Tityos. Peu de temps après, **Létô**, mère d'Apollon et d'Artémis, vient rendre visite à son fils à Delphes. Mais sur la route, non loin de l'actuelle forteresse de Panopée (voyez la description de la Phocide), le géant Tityos l'agresse et tente de la violer. Apollon et Artémis arrivent à temps pour la secourir. Ensemble, ils terrassent le géant de leurs flèches. Le géant agonisant est frappé par la foudre de Zeus et englouti dans le sol, et son âme est emportée par Hermès Psychopompe jusqu'au Tartare où elle connaît dès lors un supplice éternel.

Daphné et les lauriers d'Apollon. Construction du premier temple. Apollon connaît de nombreuses amours malheureuses, sans doute dues en partie à sa manière, disons, peu subtile, de courtiser nymphes et jeunes

femmes. Peu après l'institution du sanctuaire de Delphes, Apollon s'éprend de la nymphe **Daphné**, l'une des filles du **Pénéée**, un dieu-fleuve de Thessalie. Daphné repousse le dieu, qui s'obstine et la poursuit. La nymphe implore son père de la soustraire aux avances envahissantes d'Apollon. Alors le Pénéée change sa fille en une plante nouvelle, le laurier. Affligé, le fils de Zeus déclare qu'il fera du laurier sa plante par excellence, et qu'il en ornait ses temples ainsi que le front des vainqueurs aux concours artistiques ou athlétiques. L'arbuste nouvellement poussé s'incline comme en signe d'approbation. À partir de ce moment, le laurier se répand rapidement en Grèce, avec l'aide du dieu. Sur les indications d'Apollon, les prêtres de Delphes bâtissent un premier temple, modeste, en forme de cabane, faite en branches de laurier empruntées à un arbre qui poussait à Tempé¹⁰.

Présent des Thriaï à Apollon : le deuxième temple (le temple volant). Les Thriaï, déesses-abeilles qui gouvernent les abeilles de la région, se sont installées entre temps sur la montagne. Lors de la construction du temple, elles accomplissent une merveille pour Apollon : elles envoient des abeilles qui reproduisent à l'identique le temple, toujours avec des branches de laurier. Sur la demande du dieu, elles enlèvent ce temple bis dans les airs et l'emportent jusqu'au sombre pays des Hyperboréens, au-delà de la demeure du vent du Nord¹¹.

La nymphe Castalie. Lorsque la nymphe Castalie, l'une des filles du dieu-fleuve Achélous, passe par la région de Delphes, le dieu s'éprend d'elle et lui fait directement des avances. Intimidée, Castalie refuse, et le dieu ne trouve rien de mieux à faire que de se lancer à sa poursuite. Parvenue près de l'impasse au pied des Phétriades, prise au piège, Castalie, plutôt que de se laisser rattraper, prie son père, qui la transforme en

une source limpide. Navré, Apollon déclare la source sacrée. Dorénavant, la source Castalie a le pouvoir d'inspirer les poètes et son eau est utilisée de préférence à toute autre en tant qu'eau lustrale pour purifier des souillures religieuses le sanctuaire tout proche.

Séisme et destruction du premier temple. Construction du troisième temple (temple d'airain). Fragile, le premier temple en laurier, abîmé par les intempéries, ne résiste pas à la commotion qui secoue le monde habité au moment où Poséidon et les dieux engloutissent sous les eaux le continent de l'Atlantide. Apollon demande à Héphaïstos de lui forger un second temple plus résistant, en airain celui-ci¹².

Ion, l'enfant de Delphes. Au temps où le roi Érechthée règne sur Athènes, l'une de ses filles, **Créüse**¹³, se promène sur la colline d'Athéna, au lieu-dit les Hautes-Roches, dans une caverne, lorsqu'Apollon apparaît et lui fait des avances. Effrayée, Créüse refuse, mais le dieu la viole. La jeune fille, mortifiée, parvient à dissimuler sa grossesse à son père (aidée à son insu par le dieu). Lorsque lui naît un fils, Créüse, se sentant incapable de l'élever, dépose l'enfant dans un couffin, avec des bijoux d'or, et l'abandonne dans la caverne où le dieu lui est apparu. Sur la demande d'Apollon, Hermès porte le couffin à Delphes, dans le temple d'Apollon, où il est découvert par la Pythie. Les prêtres élèvent l'enfant et le nomment **Ion**.

Ion devient serviteur au temple d'Apollon, chargé de tâches modestes mais essentielles : balayer le temple, le purifier avec de l'eau lustrale et des branches de myrte, et chasser les oiseaux susceptibles de le souiller par leurs déjections... Les années passent. Créüse se marie avec **Xouthos**, un étranger de famille royale venu d'Iolcos, mais ils n'arrivent pas à avoir d'enfant. Ils finissent par aller consulter l'oracle de Delphes. La Pythie recommande à Xouthos : « Adopte comme ton fils la première

¹⁰ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 5, 9 et suivants, pour les légendes sur les temples successifs.

¹¹ Toujours Pausanias, X, 5, 9, mais il ne mentionne pas les Thriaï, que j'ajoute pour avoir un exemple d'interaction entre elles et Apollon.

¹² Je brode librement à partir de Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 5, 10, en ajoutant l'Atlantide pour coller à la chronologie du livre de base de Kosmos.

¹³ C'est une Créüse différente de la Créüse qui est l'épouse d'Énée au début de l'Énéide de Virgile.

personne que tu croiseras en sortant du sanctuaire». Surpris, Xouthos sort et croise Ion, qu'il adopte. Créüse reconnaît les bijoux d'or et le couffin montré par les prêtres : elle a retrouvé son fils¹⁴.

De nombreux héros et héroïnes de la mythologie passent par Delphes et consultent l'oracle : on ne saurait les citer tous. Contentons-nous de mentionner ceux qui marquent l'histoire du sanctuaire.

L'attaque de Phlégyas. Le héros dont le passage à Delphes est le plus catastrophique n'est autre que **Phlégyas**, roi des Lapithes, fils d'Arès et de Chrysé, une reine de la ville d'Orchomène dans la région

de Béotie, qui jouxte la Phocide à l'est. Ayant organisé une expédition militaire dans ce but exprès, Phlégyas attaque le sanctuaire et incendie le temple d'Apollon. Pourquoi ? En premier lieu parce que Phlégyas est extrêmement belliqueux et cupide. Mais le souverain veut aussi venger la mort de sa fille, Coronis.

À la tête des Phlégyens, des gens originaires d'Orchomène qu'il a persuadés de fonder une ville à son nom, Phlégyas attaque le sanctuaire de Delphes. Mais Delphes reçoit l'aide d'une armée venue d'Arcadie et commandée par **Élatos**, fils du roi arcadien Arcas¹⁵. Au plus fort des combats, Zeus fait résonner le tonnerre comme rarement tandis qu'Apollon et Poséidon se liguent pour provoquer un séisme et des chutes de pierre qui massacrent et mettent en fuite les Phlégyens. Apollon achève la plupart des survivants en leur infligeant une épidémie. Les rares qui restent se réfugient ailleurs en Phocide. Apollon tue Phlégyas de ses flèches et le précipite dans le Tartare où l'orgueilleux subit un châtement éternel pour sa démesure.

Reconstruction du temple. Quatrième temple (en pierre). Le temple d'airain est entré en fusion et a fondu au cours de l'incendie. Les

¹⁴ L'histoire est relatée dans la tragédie d'Euripide *Ion*, qui, chose rare, se termine assez bien.

¹⁵ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 34, 2.

Coronis, fille de Phlégyas

Apollon était amoureux de Coronis qui avait accepté ses avances et était même enceinte de lui. Mais Coronis eut l'imprudence de prendre un amant, un Arcadien du nom d'**Ischys**. Apollon découvrit la tromperie (certains disent que c'est une corneille qui la lui révéla et que le dieu, incrédule et en colère, colora en noir le plumage de l'oiseau auparavant blanc). Avec sa sœur Artémis, Apollon massacra Coronis et ses voisines complices de la tromperie. Pris de pitié pour l'enfant à naître, il l'enleva du ventre de la mourante et le confia au centaure **Chiron** pour qu'il l'éduque comme son propre fils. L'enfant n'est autre qu'**Asclépios**, médecin hors pair qui devient dieu de la médecine après sa mort. Mais Phlégyas entendait bien se venger du dieu.

Delphiens le reconstruisent, cette fois en pierre¹⁶.

La venue d'Héraclès et la dispute pour le trépied. Plusieurs générations après ces événements, le passage d'Héraclès à Delphes est un autre événement mouvementé. Le héros avait hébergé chez lui Iphitos fils d'Eurytos, mais il l'avait tué. Un tel meurtre, qui viole en plus les lois de l'hospitalité, est une infamie. Toutes les personnes à qui Héraclès s'adresse pour demander un rituel de purification refusent de le purifier, outragées. Finalement, le héros va interroger la Pythie. Mais l'oracle lui-même refuse de lui répondre. Indigné, Héraclès tente de voler le trépied de la Pythie pour fonder son propre oracle ! Le dieu doit apparaître en personne dans son temple pour saisir l'autre extrémité de l'objet et empêcher Héraclès de partir avec. Au bout de quelques instants, Zeus, soucieux de maintenir une bonne entente entre ses fils et de préserver la dignité du sanctuaire, fait tomber sa foudre à côté des deux adversaires et leur ordonne de cesser leur querelle¹⁷. Le

¹⁶ Le temple de pierre date en réalité de l'époque classique. Mais il est littéralement entré dans la légende.

¹⁷ Cette dispute est représentée sur de nombreux objets extrêmement anciens. Elle est évoquée par divers textes fragmentaires puis par Cicéron, *De la nature des dieux*, III, 16, 42.

dieu des dieux punit lourdement Héraclès : ce dernier est vendu comme esclave à l'étranger et se retrouve au service d'Omphale, la reine de Lydie, pendant un an, une servitude humiliante pour un tel héros. Le prix de la vente est versé en compensation à Eurytos.

Pendant la deuxième époque de l'âge héroïque

Au fil de l'âge héroïque, les Grecs se font de plus en plus nombreux à venir consulter l'oracle de Delphes. On vient même de Troie et d'Asie Mineure jusqu'en Phocide. La renommée de l'oracle ne tarde pas à dépasser les limites du monde grec, au point que quelques barbares venus de contrées lointaines commencent à se joindre aux Grecs pour venir interroger Apollon : des Phéniciens, pour la plupart.

Dionysos s'installe à Delphes. Au cours de l'âge héroïque naît Dionysos, l'un des frères d'Apollon, le cadet des dieux et des déesses de l'Olympe. Pour lui témoigner son estime, Apollon décide de partager avec lui son sanctuaire. Durant l'été, Apollon séjourne à Delphes et rend ses oracles. En hiver, Apollon quitte la Grèce pour se rendre, selon les années, chez les Hyperboréens (dans l'extrême nord du monde) ou les Éthiopiens (voyez le supplément *La Libye*). Pendant cette période, c'est Dionysos qui est honoré à Delphes. La première prêtresse de la région à vénérer Dionysos est **Thyia** qui instaure un rituel à base d'orgies pour honorer le dieu. Toutes les femmes de Delphes qui entrent en transe parce qu'elles sont possédées par Dionysos sont ainsi appelées **les Thyiades**¹⁸. Ce sont en quelque sorte des Bacchantes particulièrement « mordues ».

Expansion du culte de Dionysos : les Thyiades d'Athènes. Lorsque le culte de Dionysos se diffuse jusque dans l'Attique, des femmes d'Athènes sont prises de folie dionysiaque et se rendent à pied jusqu'à Delphes en formant un joyeux cortège. Elles adoptent à leur tour le nom de Thyiades. Dès lors, tous les deux ans,

les Athéniennes qui honorent Dionysos refont ce trajet, qui devient un rite à part entière.

Instauration d'un concours de poésie à Delphes. Suivant la volonté d'Apollon, ses prêtres instituent à Delphes un concours de poésie qui a lieu tous les quatre ans. Dans ses premières années, la seule épreuve consiste à chanter un hymne en l'honneur d'Apollon en s'accompagnant d'une cithare. C'est la première session de ce qu'on appelle bientôt les **jeux Pythiques**. Leur tout premier vainqueur est un aède crétois, **Chrysothémis** fils de Garmanor.

Les aèdes Philammon et Thamyris. Un peu plus d'une génération avant la guerre de Troie, Apollon s'éprend de Chioné, une magnifique jeune femme fille de Dédalion (lui-même fils d'Éosphoros, dieu lié au matin et lui-même fils d'Éôs, la déesse Aurore). Elle engendre un fils, **Philammon**, qui devient un aède réputé. Lors d'un séjour sur le mont Parnasse, Philammon rencontre une nymphe, **Argiope**, dont il a un fils, **Thamyris**, qui devient à son tour aède.

Philammon est le deuxième aède à remporter les jeux Pythiques, quatre ans après Chrysothémis. Son fils Thamyris réalise de nombreuses innovations en matière de musique et de chant, et il est le troisième vainqueur aux jeux Pythiques, quatre ans après son père. Mais ses succès musicaux et poétiques lui montent si bien à la tête qu'il est gagné par la démesure. De retour d'un voyage chez Eurytos à Échalie, Thamyris ose comparer ses talents à ceux des Muses elles-mêmes. Courroucées, les Muses lui ôtent ses dons artistiques et le rendent muet. Dévasté, Thamyris erre dans la campagne et jette sa lyre dans une rivière non loin de la future ville de Mégalopolis ; la rivière prend le nom de Balyra (de *ballein*, « jeter » en grec ancien)¹⁹.



¹⁹ La rivalité malheureuse entre Thamyris et les Muses est relatée dans *l'Illiade*, II, 594-600. Sur l'histoire de la lyre de Thamyris : Pausanias, *Description de la Grèce*, IV, 33 3.

¹⁸ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 6, 4.



Lawrence Alma-Tadema, *Printemps* (détail), 1870.

L'arrivée des orphiques. Après la mort d'Orphée à la première époque de l'âge héroïque, un culte consacré à cet aède et musicien hors pair se répand peu à peu en Grèce : l'orphisme (voyez *Kosmos* au chapitre « Dieux et mortels »). Quoique peu nombreux, les orphéotélèstes (adeptes de ce culte les plus impliqués dans le prosélytisme) sont très actifs. Quelques orphiques ne tardent pas à s'installer à Crissa sous la direction d'un orphéotélèste. Dès lors, ils viennent presque chaque semaine prêcher leur version du mythe de Dionysos auprès des prêtresses Thyiades à Delphes²⁰.

La cohabitation qui s'ensuit est très orageuse au début : les Thyiades accusent les orphiques de donner une vision affaiblie et désespérée de leur dieu (puisque les orphiques affirment que Dionysos est mort tué par les Titans).

²⁰ L'orphisme a bel et bien existé, mais le détail des tensions avec les prêtres de Delphes est une invention de ma part pour le jeu.

Quant aux prêtres d'Apollon et aux serveurs du temple, certains sont tolérants, mais d'autres voient d'un mauvais œil ces cultistes qui refusent de sacrifier des animaux et ne mangent jamais de viande. Conversations animées et argumentées ou insultes de part et d'autre, les rencontres entre les tenants du culte majoritaire et les orphiques sont souvent tendues. Quoique souvent malmenés, les orphiques ne désarment pas et s'installent de manière permanente à Crissa. Les dieux, de leur côté, restent neutres : ni Apollon ni Dionysos ne formuleront jamais ni condamnation ni encouragement à l'égard de l'orphisme.

Les enfances d'Ulysse. Durant les années qui précèdent la guerre de Troie, **Ulysse**, encore jeune homme, prend part à une chasse au sanglier sur le mont Parnasse en compagnie de son parrain **Autolykos** (fils de Chioné et du dieu Hermès) et des fils d'Autolykos. C'est là qu'Ulysse reçoit la blessure qui lui vaut sa

cicatrice à la cuisse, un signe particulier qui joue plus tard un rôle crucial dans l'*Odyssée*²¹.

Pendant la troisième époque de l'âge héroïque

Durant la troisième époque de l'âge héroïque, l'oracle de Delphes est célèbre dans l'ensemble du monde connu. Même les peuples des confins du monde en ont parfois entendu parler. Des Tyrrhéniens et même des Celtes viennent consulter la Pythie. L'enceinte du sanctuaire commence à accueillir de petits monuments appelés « trésors », bâtis par les principales cités grecques pour abriter les objets de valeur qu'elles offrent à Apollon et Dionysos. Outre les trésors, de riches personnages font consacrer des statues qui embellissent l'endroit autrefois si modeste et rehaussent encore son prestige aux yeux des visiteurs.

Oreste et les Érinyes. Lorsque les Achéens victorieux rentrent de Troie en Grèce, le roi de Mycènes, Agamemnon, est assassiné par son épouse Clytemnestre, qui avait pris un amant, Égisthe. Quelques années après, les enfants d'Agamemnon, Oreste et Électre, vengent leur père en tuant Égisthe. Oreste va jusqu'à tuer Clytemnestre alors que c'est sa propre mère. Les Érinyes, les déesses qui vengent le sang versé, l'assaillent d'hallucinations terrifiantes. Problème : le meurtre de Clytemnestre était lui-même une vengeance, et Oreste a été encouragé par le dieu Apollon. Oreste fuit Mycènes et vient à Delphes, où il se réfugie sur l'*omphalos* en tant que suppliant. Les Érinyes, incapables de l'atteindre là, l'entourent et se couchent sur le sol, décidées à attendre l'éternité s'il le faut pour l'avoir à leur merci. Afin de régler le problème, Zeus confie à Athéna le rôle d'arbitre entre Apollon et les Érinyes : c'est le premier procès. Oreste est finalement lavé de sa souillure et peut quitter Delphes sans craindre les Érinyes²². C'est le

genre de situation dans laquelle les PJ pourraient se retrouver.

L'attaque de Pyrrhos et sa mort. Quelques années après, le fils d'Achille, Pyrrhos/Néoptolème, gagné par l'orgueil, complotte pour monter une expédition militaire contre Delphes afin de piller le temple d'Apollon. Il entend ainsi venger son père, puisqu'Achille a été tué par une flèche tirée par le Troyen Pâris qui était directement aidé à ce moment par le dieu Apollon. Il se trouve qu'Oreste apprend ce projet et se rend à Delphes au moment où Pyrrhos s'y trouve pour préparer sa future attaque. Oreste répand des rumeurs hostiles à Pyrrhos au village et dans le sanctuaire, en accusant Pyrrhos de préparer un pillage. Il mène une troupe en colère contre Pyrrhos. L'ambiance devient orageuse. Les gens s'arment de pierres, d'outils agricoles, de couteaux de sacrifice. Pris à parti par la foule, hué, lapidé, Pyrrhos se réfugie dans le temple d'Apollon, mais la foule l'y poursuit et le tue (on ignore qui exactement porte le coup fatal). Le cadavre de Pyrrhos est ensuite jeté hors du sanctuaire. Normalement, un tel assassinat dans un sanctuaire appelle une vengeance terrible, mais Apollon ne semble pas en avoir pris ombrage : il faut dire que Pyrrhos voulait piller son temple... Problème : sans sépulture, l'âme de Néoptolème risque de devenir un *biaiothanatos*, un mort de mort violente qui reviendra, vengeur, sur les lieux de sa mort. On finit donc par lui dresser un petit tombeau dans l'enceinte du sanctuaire.

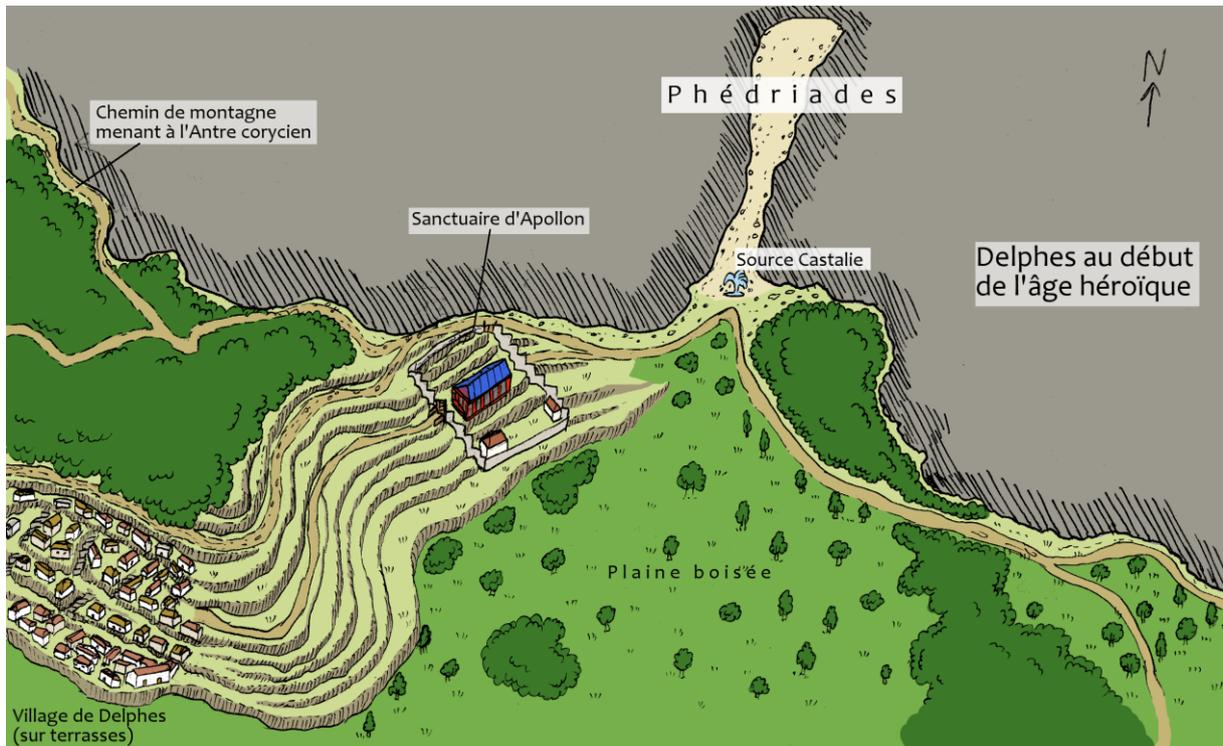


²¹ *Odyssée*, XIX, autour des vers 390-480.

²² C'est le sujet de la tragédie d'Euripide *Les Euménides*. Les hallucinations d'Oreste sont évoquées par Racine à la fin de sa tragédie *Andromaque* (avec le fameux vers « Pour qui sont

ces serpents qui sifflent sur vos têtes ? »). Plus récemment, Jean-Philippe Jaworski a consacré à cette poursuite la nouvelle « Celles qui marchent dans l'ombre » (2004).

Le sanctuaire de Delphes à l'âge héroïque



Une version agrandie de ce plan se trouve à la fin du supplément, dans les annexes.

Au début de l'âge héroïque, le sanctuaire d'Apollon et de Dionysos ne comprend qu'un seul bâtiment monumental : le temple lui-même. Disposé sur de solides fondations de pierre qui compensent en partie la pente de la montagne, dressé sur des degrés de pierre, entouré d'une colonnade et coiffé d'un toit de tuiles pentu, le temple se voit de loin, avec ses pierres blanches et les couleurs vives, très contrastées (bleu, rouge et or dominant), qui ornent son toit, ses colonnes et les sculptures en bas-relief de ses frontons²³.

²³ Les cartes et plans de ce supplément le représentent comme une préfiguration des temples classiques (du type Parthénon d'Athènes), en faisant une petite entorse à l'histoire réelle.

Le sanctuaire d'Apollon et son temple

Atteindre l'oracle se mérite. Il faut emprunter une série de sentiers en lacets qui conduisent à l'étagement de terrasses creusées et aménagées de main d'homme dans la partie basse du flanc sud du mont Parnasse. Le chemin, rapide à vol d'oiseau, s'avère toujours plus long qu'il n'en a l'air une fois la montée entamée.

🏛️ Voyez les plans à la fin du supplément. 🏛️

Lorsqu'on parvient au sanctuaire, on se trouve devant un **mur d'enceinte** en pierre massive, solide mais peu élevé (environ 2 mètres de haut). Dans ses portions nord-sud, le mur

comporte une série de décrochages afin d'épouser le dénivelé de la pente. L'enceinte est percée de deux **portes** à l'est et à l'ouest, situées toutes les deux sur les terrasses les plus élevées. Les vantaux de bois des portes peuvent résister assez longtemps à un groupe d'hommes donnant de l'épaule ou de la hache, mais finiraient par céder sous la poussée d'un bélier (un tronc d'arbre, par exemple). Le plus rapide resterait d'escalader le mur !

On est accueilli à l'entrée par **des sentinelles** plus symboliques qu'autre chose : l'enceinte n'abrite guère qu'une vingtaine de soldats, auxquels peuvent se joindre les hommes valides du village voisin, en tout une bonne soixantaine de personnes. Avec de telles défenses, Delphes peut résister à une bande de brigands, mais ne tiendrait pas longtemps face à une armée décidée. S'il y a aussi peu de gardes, c'est parce que le soutien du dieu Apollon dispense le sanctuaire de mobiliser davantage de moyens : chacun sait trop bien à quel point le dieu fait un ennemi redoutable. Le peuple qui s'enhardirait jusqu'à piller Delphes serait vite en proie à la peste et aux morts subites.

Les **terrasses à l'intérieur de l'enceinte** décroissent en hauteur du nord vers le sud. Étroites, elles ne dépassent guère la largeur de trois hommes marchant de front, souvent moins. Le sol est inégal en de nombreux endroits, et par temps de pluie ou de gel, il est facile de glisser sur des graviers qui roulent, une motte qui s'effrite et se détache, ou sur une touffe d'herbe humide.

Les niveaux supérieurs accueillent un petit **jardin** où poussent des simples à usage médicinal ainsi qu'un minuscule potager. Vers l'extrémité nord de l'enceinte s'élève un **débarras** en planches dont l'allure rappelle une petite grange et qui abrite principalement les outils nécessaires au jardinage en question.

Bien avant d'entrer dans le sanctuaire, on ne peut que remarquer le somptueux **temple d'Apollon**. Bâti initialement pour ce dieu, il sert de temple de Dionysos chaque hiver une fois que ce dieu diffuse son culte en Phocide (voyez plus haut « L'histoire du mont Parnasse »). Tout en pierre, décoré de bas-reliefs peints de couleurs vives, surmonté d'un toit de bois peint en bleu, le temple est un point de repère visible de loin pour les pèlerins

qui arrivent du sud comme pour les bergers qui redescendent de la montagne.

Le temple d'Apollon se dresse sur une terrasse artificiellement élargie par des travaux de terrassement. Il est entouré par un **muret bas** en pierre purement décoratif percé de deux entrées à l'est et à l'ouest. L'entrée principale se trouve du côté est, qui est le côté du soleil levant. Deux **autels cubiques en pierre** servent aux sacrifices fréquents offerts au dieu par les pèlerins (le plus souvent avant d'aller consulter l'oracle) et les prêtres (pour les différents rites réguliers ou exceptionnels : voyez plus loin le calendrier religieux de Delphes).

Une volée de marches monte jusqu'aux fondations de pierre qui forment une petite élévation par rapport au sol environnant.

Après avoir franchi la colonnade massive qui court tout autour du temple, on entre dans le **pronaos** (l'entrée).

Le **naos** forme le cœur du bâtiment. Ses murs sont longés par des colonnades. Seuls les prêtres, prêtresses, serviteurs et esclaves du sanctuaire peuvent entrer dans le **naos**, ainsi que les pèlerins s'ils sont accompagnés par un prêtre. Cette salle abrite l'impressionnante **statue d'Apollon**, haute deux fois comme un homme adulte. Le dieu est représenté debout, nu, sa lyre entre les mains et son arc et son carquois dans le dos. La statue est faite d'éléments de bronze creux assemblés autour d'une structure de bois et de métal. Quand le temple s'ouvre à Dionysos, on ajoute là, face à Apollon, une **statue de Dionysos**, plus petite (haute une fois et demie comme un homme environ). Faite également de bronze, elle montre le dieu assis, vêtu d'un vêtement long, avec ses cheveux longs bouclés, offrant de sa main droite une grappe de raisin et tenant dans la main gauche un thyrses (un bâton orné d'une pomme de pin). Les deux statues sont peintes de couleurs stylisées.

Au fond du **naos** s'ouvre l'entrée de **l'adyton**, pièce inaccessible aux mortels sauf au grand-prêtre d'Apollon. Quatre colonnes de soutènement en renforcent le plafond. Les pèlerins qui ont le privilège de consulter la Pythie restent à l'entrée, hors du seuil, pendant que la Pythie, sur son trépied, leur répond. Seuls la Pythie et les prêtres qui l'assistent ont le droit d'entrer dans l'adyton.

L'adyton abrite deux objets infiniment précieux et indispensables au sanctuaire :

☞ **Le trépied d'Apollon.** Ce trépied en bronze, aussi ancien que le sanctuaire mais d'une solidité à toute épreuve, appartient au dieu. Les aèdes racontent qu'il est capable de voler et qu'Apollon s'y juche pour s'envoler dans le ciel à la vitesse de l'éclair lorsque, chaque hiver, il part dans des pays lointains : au nord, chez les Hyperboréens, ou bien, au sud, chez les Éthiopiens (voyez le supplément sur la Libye). Pendant la belle saison, c'est sur ce trépied que la Pythie se perche pour implorer le dieu d'entrer en elle afin de lui accorder la clairvoyance nécessaire aux oracles. Toute personne qui travaille au sanctuaire serait prête à mourir pour protéger le trépied du dieu.

☞ **L'omphalos.** C'est une étrange roche arrondie, énorme, que les prêtres oignent régulièrement d'huile d'olive en chantant des hymnes évoquant la jeunesse de Zeus. Et pour cause : il s'agit de la pierre que Rhéa a donnée, enveloppée dans des langes, à Cronos, au moment de la naissance de leur plus jeune fils, Zeus. Les prêtres de Delphes rappellent volontiers le mythe à qui l'ignore. Cronos avala la pierre, croyant avaler Zeus. Rhéa emporta l'enfant-dieu à l'écart jusqu'en Crète et, à son retour, Zeus administra à Cronos un vomitif qui l'obligea à recracher ses frères et sœurs ainsi que la pierre ; puis Zeus et ses frères et sœurs, les premiers dieux de l'Olympe, combattirent et terrassèrent Cronos et les Titans au cours de la Titanomachie avant d'en enfermer la plupart dans le Tartare. La taille de la pierre laisse peu de doute sur la taille gigantesque du gosier de Cronos...

À l'arrière du temple se trouve l'**opisthodomé**, une salle annexe qui n'est pas reliée aux autres et où l'on entre par le côté ouest du temple. On y trouve deux autels de pierre. Elle abrite en général les cérémonies en l'honneur de Dionysos. En dehors des moments des rites, elle peut servir de lieu de rendez-vous informel et d'abri contre le soleil ou la pluie.

Hormis le temple d'Apollon, l'enceinte du sanctuaire abrite **plusieurs postes de garde**. Ce sont des cahutes en bois et en torchis sur des fondations de pierre, avec un toit en bois et en chaume. Elles peuvent abriter un ou deux soldats pour la nuit ainsi que des armes, des

équipements divers et quelques provisions. Un **bâtiment de la garde**, un peu plus grand, allongé, loge les gardes du sanctuaire. Il compte un dortoir, un réfectoire et une salle d'armes ainsi que deux salles de rangement pour les armes, armures et équipements divers. Les activités des gardes pendant qu'ils séjournent dans l'enceinte du sanctuaire sont fortement contraintes par les règles inhérentes à toute enceinte sacrée (il est notamment interdit d'avoir des rapports sexuels). Les soldats se relaient régulièrement afin d'aller se reposer au village dans leurs familles.

L'enceinte du sanctuaire renferme également **la source Cassotis**, peu visible puisqu'en grande partie souterraine (elle passe, notamment, sous le temple d'Apollon)²⁴. Sa partie visible forme un petit ruisseau qui murmure sur quelques coudées de long entre deux rochers, juste derrière le temple. S'il y avait besoin de s'enfermer dans l'enceinte du sanctuaire pour soutenir une attaque ou un siège, cette source serait précieuse. Comme chaque source en Grèce, Cassotis est gardée par une nymphe qui porte le même nom, mais elle ne se montre pas aux mortels d'ordinaire. Les PJ devront bien se renseigner sur elle s'ils veulent lui parler. Ils peuvent bien sûr lui adresser des prières, comme à toute divinité.

La **maison de la Pythie** est la seule résidence permanente à se trouver dans le sanctuaire. Une fois intronisée, la Pythie partage son temps entre le temple et cette bâtisse en pierre austère. Cela est dû au fait qu'elle est la seule considérée comme en état de pureté permanent. Même le grand-prêtre doit résider ailleurs.

Juste en dehors de l'enceinte du sanctuaire, du côté est, s'élèvent **la maison du grand-prêtre d'Apollon** et **la maison de la grande-prêtresse de Dionysos**. Bâties entièrement en pierre, elles restent assez humbles, avec une toiture en bois et en chaume, à peine deux pièces distinctes à l'intérieur et un ameublement chiche. Les **maisons des serviteurs**, d'allure assez proche des postes de garde, sont en bois et en torchis et ne comptent chacune qu'une

²⁴ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 24, 7, pour Cassotis et la pierre de Cronos.



Lawrence Alma-Tadema, *The Vintage Festival*, 1870.

vaste pièce pouvant accueillir toute une famille.

Les environs immédiats du sanctuaire

Hors de l'enceinte, à dix minutes de marche au nord-est du sanctuaire, c'est la paroi de la montagne, qui monte à pic. Le chemin longe l'impressionnante faille rocheuse, visible de loin, qui fend la base du mont Parnasse dans son versant sud. Elle partage le flanc du mont en deux roches, **les Phédriades**. Un étroit passage se fraie entre elles. D'abord plat, il finit par se changer en pente à escalader vers les hauteurs.

Au pied des Phédriades, une source coule : c'est **la source Castalie**. Les visiteurs venus consulter la Pythie s'y arrêtent souvent pour puiser un peu de son eau et s'en laver, ce qui les purifie de leurs éventuelles souillures avant qu'ils ne pénètrent dans l'enceinte du sanctuaire d'Apollon. Castalie était autrefois une nymphe qui s'est métamorphosée pour devenir la source : en des occasions exceptionnelles, elle peut communiquer avec les mortels (une voix dans le murmure de l'eau, par exemple), mais ne peut plus se montrer sous forme humaine.

L'eau de Castalie a plusieurs capacités qui intéresseront les PJ. D'une part, elle peut laver les souillures religieuses (un PJ qui aurait versé le sang, par exemple, au combat ou en tuant quelqu'un). D'autre part, elle a le pouvoir

d'inspirer les poètes et poétesses qui la boivent.

Techniquement, boire cette eau confère au personnage un bonus de +2 à son prochain test d'action pour composer un poème ou un chant. Il va sans dire que tous les concurrents des épreuves de poésie des Jeux Pythiques viennent boire l'eau de Castalie.

Crissa, le village de Delphes

Le village qu'on appelle soit « Crissa », soit « le village de Delphes » ou même parfois « Delphes » par raccourci²⁵, se trouve à quinze ou trente minutes de marche environ du sanctuaire proprement dit, selon la santé et le degré d'habitude des personnes qui s'y rendent. C'est un village très modeste, perché sur un plateau rocheux qui forme une excroissance tournée vers le sud-ouest sur l'un des contreforts de la montagne.

Les rues, ou plutôt les ruelles, sont si exiguës qu'on ne peut pas y circuler en char, ni même à cheval. La plupart des maisons sont en terre-paille, avec des toits de tuiles, ou de chaume pour les cahutes les plus déshéritées. Seules quelques maisons destinées à des prêtres ou prêtresses d'importance sont bâties en pierre

²⁵ Les deux villes sont distinctes, mais les poètes antiques comme Pindare employaient souvent les noms « Delphes » et « Crissa » comme des synonymes. Et puis c'est plus pratique pour ce petit cadre de jeu.

avec des toits de tuiles. Les maisons sont spacieuses, mais dans un état très perfectible ; quelques-unes sont franchement vétustes et une ou deux, abandonnées, tombent en ruines. La plupart des richesses à Delphes appartiennent aux dieux, non aux hommes.

Le village loge la majorité des prêtres et prêtresses, serviteurs et servantes du sanctuaire, mais il regroupe en outre de nombreux artisans qui travaillent pour le sanctuaire. On y trouve un forgeron, un menuisier, un cordonnier, etc. Vous trouverez plus loin des profils de PNJ typiques de Delphes et quelques PNJ de villageois que les PJ pourront rencontrer à Crissa.

Le village compte enfin plusieurs sanctuaires dédiés à d'autres divinités qu'Apollon. La plupart sont petits et anciens, faits de bois sur des fondations de pierre fendillée (un petit temple à Zeus et Héra, par exemple). D'autres sont des sanctuaires en forme de jardinets enclos d'une clôture et où l'on peut venir honorer la divinité sur un autel de vieille pierre ou près d'une statuette de bois moussu. Le MJ pourra adapter les divinités vénérées à Delphes aux besoins de son groupe de PJ : les PJ doivent pouvoir y trouver facilement un lieu où vénérer les divinités les plus importantes pour leur groupe/famille/cité.

Que faire au sanctuaire de Delphes ?

Les sentinelles interrogent le ou les personnages sur la raison qui les amène dans le sanctuaire. Ils se voient alors indiquer la procédure à suivre selon les cas.

☞ Consulter l'oracle d'Apollon. C'est le but principal qui amène à Delphes Grecs et barbares. Le personnage est pris en charge par un prêtre ou une prêtresse qui le conduit près de l'entrée du temple. Avant toute chose, le personnage doit s'acquitter d'une offrande ou d'un sacrifice pour honorer Apollon, sans quoi le dieu ne lui répondra pas. Il est bon de prévoir quelque chose à offrir ou d'amener avec soi une victime animale. Par défaut, le sanctuaire vend des agneaux ou des moutons susceptibles d'être sacrifiés dans ce but.

Quand il n'y en a plus, il faut aller en acheter au village ou dans les pâturages environnants. Le sacrifice a lieu devant l'entrée du temple. La victime est en partie brûlée et la viande est partagée entre les personnages et les prêtres. Une fois le sacrifice accompli, le personnage est introduit dans le temple et conduit jusqu'au seuil de la salle du fond, l'*adyton*, où se trouve la Pythie. Une seule personne à la fois peut pénétrer en présence de l'oracle. Un prêtre ou une prêtresse se tient toujours près de la Pythie pour surveiller le bon déroulement de la consultation.

La Pythie est une femme d'âge mûr vêtue d'une robe longue. Pour les consultations, elle se tient assise sur un trépied d'or sacré, le fameux trépied d'Apollon qui appartient au dieu et dont la valeur est inestimable. Contrairement à une légende tenace, la Pythie n'est pas nécessairement une jeune femme, elle n'a pas à être vierge et elle ne respire aucune émanation de gaz dans le temple. C'est une prêtresse expérimentée, intelligente et cultivée, qui s'est habituée à entrer dans des états de possession où elle est visitée par Apollon.

Le personnage se tient debout face à la Pythie et doit poser une question unique. Il est impératif de bien réfléchir à la manière dont on va formuler sa question, car ce n'est pas pour rien qu'Apollon est surnommé « Loxias », « le Retors » : ses oracles sont énigmatiques, ambigus, et leur interprétation devient encore plus difficile quand la question posée est elle-même vague ou équivoque. La Pythie entre alors en état de possession : elle tremble, ses yeux se révulsent, elle se convulse mais ne tombe jamais du trépied. Après un moment, elle se calme, et, d'une voix qui n'a plus rien de mortel, elle formule la réponse. Le prêtre ou la prêtresse raccompagne alors le personnage jusqu'à la sortie du temple. Il est recommandé de bien garder en mémoire la formulation précise de la réponse : le dieu est rusé et joue sur les mots plus souvent qu'à son tour. Vous trouverez des exemples d'oracles dans le livre de base de Kosmos au chapitre sur les éléments de destin. Les prêtres peuvent aider un pèlerin à interpréter un oracle, contre rémunération.



Image : Eugène Delacroix, *Lycurgue consultant la Pythie à Delphes*, 1835-1845.

☞ **Consacrer des objets dans le temple.** Des héros ou héroïnes soucieux de se ménager les faveurs d'Apollon peuvent tout à fait consacrer des objets dans le temple. Il peut s'agir d'offrandes prenant la forme d'objets faits de main d'homme (un beau vase, une coupe, une statue, un vêtement...) ou d'objets naturels (une pierre précieuse ou inhabituelle, la dépouille d'un animal ou d'un monstre, une plante rare, des graines venues de pays lointains...). Il peut aussi s'agir de trophées de guerre (par exemple les armes et l'armure prises à un héros ennemi vaincu). Dans ce cas, un prêtre ou une prêtresse guide le personnage jusqu'à l'entrée du temple et le fait pénétrer dans la première salle. Là, le personnage dépose son offrande parmi celles qui s'y trouvent déjà et prononce à voix haute une prière à Apollon pour expliquer ce qu'il fait. Le prêtre le raccompagne alors au dehors.

☞ **Prendre part à une procession ou à une cérémonie en l'honneur d'Apollon ou de**

Dionysos. C'est un autre moyen d'honorer l'un de ces dieux. Le personnage peut même financer les préparatifs de la cérémonie grâce à ses offrandes, ou y participer directement en tissant des robes pour les prêtresses, en tressant des corbeilles, en amenant des animaux ou des plantes, etc. Un ou deux tests dans le domaine artisanal correspondant peuvent simuler les préparatifs les plus difficiles ou une tentative du personnage pour se surpasser. Les prêtres et prêtresses acceptent toute aide avec reconnaissance. Le personnage peut aussi se contenter de se joindre au cortège ou de regarder la cérémonie.

☞ **Participer aux concours Pythiques :** ces épreuves sont instituées pendant la deuxième époque de l'âge héroïque (voyez plus haut « L'histoire du mont Parnasse »). Elles n'ont pas lieu tous les ans mais à un rythme variable, de plus en plus resserré au fil de l'âge héroïque. C'est un honneur immense de les

remporter, mais, même sans en sortir grand vainqueur, on peut s’y faire connaître, et au fil du temps on vient de plus en plus loin pour y participer. Pour plus de détails sur ces épreuves, voyez plus bas « Le calendrier religieux de Delphes ».

⚔ Discuter avec les prêtres et prêtresses d’Apollon ou de Dionysos. Il est tout à fait possible d’entrer dans le sanctuaire dans le simple but de consulter un prêtre ou une prêtresse d’Apollon, ou bien les Thyiades, les prêtresses de Dionysos. L’usage veut cependant qu’on paye sous la forme d’une offrande au sanctuaire, qu’on se montre respectueux et qu’on n’abuse pas du temps des prêtres (impossible d’en emmener un pour un voyage lointain, sauf si le dieu accepte en se manifestant par un signe divin ou un rêve envoyé à l’intéressé). Plus le sujet abordé est complexe, plus les prêtres accaparés par la question sont nombreux et plus le paiement doit être important. Rappel : il n’y a pas de livres en Grèce à l’âge héroïque, tout passe par l’oral et les prêtres s’appuient donc sur leur mémoire prodigieuse et sur celle de leurs collègues du sanctuaire. À défaut de répondre à la question posée, ils peuvent rediriger le questionneur vers un autre sanctuaire ou leur recommander un lieu ou une personne plus à même de détenir les informations recherchées.

Le calendrier religieux de Delphes

La vie à Delphes est marquée par des événements récurrents, en grande partie liés aux cultes locaux. En voici les **principaux temps forts au fil d’une année**²⁶ :

☪ **Au printemps, avec la fin de la mauvaise saison, Apollon revient s’installer à Delphes.** Du point de vue des mortels, le dieu n’est bien entendu pas visible, mais les prêtres et prêtresses organisent des sacrifices plus

importants, pour lesquels les troupeaux des environs sont mis à contribution. Les éleveurs des parages aiment venir apporter chaque année une chèvre, un mouton, une vache ou un taureau, selon leurs moyens, pour honorer le dieu. Au cours d’une procession très fréquentée par des gens de toute la Phocide et des régions voisines, on sort la statue du dieu et on la promène jusque dans toutes les rues du village, puis on la porte en sens inverse jusqu’à la source Castalie pour l’asperger d’eau lustrale, avant de la rapporter dans le sanctuaire où elle regagne l’*adyton* de son temple et cesse d’être visible aux fidèles jusqu’à la prochaine cérémonie. Un autre sacrifice est consacré à Dionysos, puisque ce dernier, à l’inverse d’Apollon, quitte le sanctuaire au printemps pour reprendre ses voyages en Grèce et ailleurs.

☾ **Vers le milieu de l’automne, au début de la mauvaise saison, Apollon quitte Delphes tandis que Dionysos vient s’y installer pour l’hiver.** Plusieurs sacrifices sont offerts au dieu afin de le fêter avant son départ pour les contrées lointaines où il passe l’hiver. Mais les cérémonies les plus importantes consistent à fêter le retour de Dionysos. Les prêtresses de Dionysos à Delphes, les Thyiades, organisent une grande procession bachique dont l’itinéraire habituel suit les terrasses entre le sanctuaire et le village avant de s’aventurer vers les hauteurs, où les villageois, les badauds et les étrangers finissent par renoncer à cause de la fatigue : les Thyiades parcourent seules la fin du chemin et s’en vont danser dans la partie sauvage du mont Parnasse (pas sur le sommet, mais aux étages immédiatement inférieurs). Elles reviennent le lendemain ou parfois le surlendemain, épuisées et hébétées par les danses, les chants, la musique, la boisson, la nuit blanche et les prodiges qu’elles ont accomplis dans la montagne.



²⁶ Pour les besoins du jeu, j’ai beaucoup simplifié le détail des processions et sacrifices décrits ici afin que votre groupe de jeu s’y retrouve (les rites réels pratiqués à Delphes étaient bien plus compliqués !).

À ces événements annuels s'ajoutent des **événements ponctuels plus ou moins réguliers** :

☪ **Certaines années, vers la fin du printemps, des concours de musique, de chant et de poésie en l'honneur d'Apollon et des Muses** sont organisés dans le sanctuaire de Delphes. Ils prennent bientôt le nom de **jeux Pythiques**. Ils n'ont pas lieu tous les ans : au début de l'âge héroïque, ils ont lieu à un rythme irrégulier, puis tous les huit ans. La première (et au début l'unique) épreuve consiste à chanter un hymne en l'honneur d'Apollon en s'accompagnant à la cithare. Ce sont les prêtres d'Apollon qui se constituent en jury sous la direction de leur grand-prêtre et départagent les concurrents. Dans la deuxième période de l'âge héroïque, le succès de ces concours leur vaut d'être organisés tous les quatre ans. Après la guerre de Troie, ce rythme se maintient mais avec davantage d'épreuves, des concurrents venus de toujours plus loin et de prestige dans l'organisation, et on commence à y ajouter quelques épreuves sportives (course à pied, lancer de disque, pugilat).

☪ **Les rites pour l'intronisation d'une nouvelle Pythie** : ils consistent en une prière et un sacrifice qui ont lieu dans le temple d'Apollon ; seuls les prêtres du sanctuaire peuvent y assister.

☪ **Des rites, sacrifices ou offrandes réalisés par des Grecs ou des étrangers venus tout exprès pour rendre honneur à Apollon ou à Dionysos**. Leur nature et leur importance varient considérablement selon les moyens dont disposent les commanditaires.

☪ **Des rites exceptionnels pour apaiser le courroux du dieu** lorsqu'un fléau (épidémie de peste, épizootie, recrudescence de fausses couches et d'infertilité, etc.) montrent qu'Apollon ou les dieux en général sont en colère. La nature de ces rites dépend fortement du type de calamité subie. En général, le remède consiste principalement à consulter la Pythie afin d'obtenir un indice sur les causes du fléau. Œdipe est ainsi amené à consulter l'oracle lorsqu'un fléau frappe Thèbes en raison du meurtre de son prédécesseur (et père) le roi Laïos, laissé impuni.



La Phocide et les environs du Parnasse



Le mont Parnasse se situe aux limites de plusieurs régions, elles-mêmes plus ou moins délimitées par un grand nombre de chaînes montagneuses et de cours d'eau, ou bien par de longues habitudes que seuls les habitants sauraient expliquer. Comme à peu près partout en Grèce, les collines et les petites montagnes abondent et les plaines ou vallées propices aux cultures et à l'élevage restent d'étendue très limitée. Voyager peut vite devenir long et ardu, surtout quand on ne connaît pas bien le relief, qu'on se heurte à des fleuves ou rivières difficiles à franchir, et qu'on doit découvrir les chemins au fur et à mesure. Outre les caractéristiques générales de la Grèce décrites dans le livre de base de Kosmos, les régions décrites ici sont sujettes à des tremblements de terre particulièrement violents qui peuvent dévaster des villes, faire s'effondrer temples et palais, lézarder le sol et

ouvrir des crevasses susceptibles de modifier régulièrement le lit des cours d'eau et les limites exactes des lacs et étangs. **Vous trouverez à la fin de ce volume une version de la carte en plus grande taille.** De plus, les profils techniques des principaux PNJ mentionnés ici sont détaillés plus loin, au chapitre « PNJ célèbres de la Phocide et des environs du Parnasse ».

La Phocide

Histoire de la Phocide

La Phocide est peuplée dès le début de l'âge héroïque. Voici comment elle acquiert son nom. **Ornytion**, fils du rusé Sisyphes et de son épouse Mérope, souverains de Corinthe, vient en voyage dans la future Phocide avec ses compagnons et devient célèbre en les aidant à repousser une expédition militaire envoyée par

les gens de Locride, et plus précisément ceux d'Oponthe. Reconnaisants, les Phocidiens lui proposent de devenir leur roi. Ornytion laisse alors le trône de la Phocide à son fils **Phocos** puis rentre à Corinthe, où il règne jusqu'à laisser le trône à son autre fils, Thoas, frère de Phocos. Phocos règne à Élatée et unifie la région, à laquelle il donne son nom²⁷. Il semble que la lignée continue ensuite ainsi : Phocos a pour fils **Ornytos**, qui a pour fils **Naubolos**, qui devient roi de Tanagra en Béotie et a pour fils **Iphitos**, fameux archer qui rejoint Jason et les Argonautes²⁸.

Géographie de la Phocide

Le gigantesque massif montagneux du Parnasse forme le cœur de la Phocide. La région est délimitée sur deux côtés par deux autres massifs : au nord, le mont Cnémis, qui la sépare de la Locride, et, à l'ouest, l'Œta, qui la sépare de l'Étolie. Une enclave au nord-ouest forme la Doride, qui est une région distincte malgré sa toute petite superficie. Au sud, c'est la mer et le golfe de Corinthe, qui, comme son nom l'indique, rend possible les voyages et le commerce jusqu'au fameux port de Corinthe. La frontière la plus incertaine de la Phocide se trouve à l'est, dans les vallées où coulent le dieu-fleuve Céphise (le plus important de la région) et le Probatia. Où quitte-t-on la Phocide pour la Béotie ? Cela dépend des époques, des rois et des conquêtes, bien sûr... mais le *statu quo* diplomatique le plus fréquent considère que les villes de Hyampolis (au nord-est) et d'Arné/Chéronée (à l'est) sont aux limites du territoire des Phocidiens, tandis que toutes les villes entourant le lac Copaïs sont béotiennes.

Le sanctuaire de Delphes est, de loin, le lieu le plus célèbre de la région, celui qui a la plus grande importance religieuse et, plus généralement, culturelle. Mais Delphes n'est qu'un petit village, pas une ville. Or la Phocide compte finalement peu de grandes villes

capables de rivaliser avec les grands centres de Béotie que sont Orchomène et Thèbes. Les PJ voyageront longtemps dans des paysages de contreforts montagneux et des vallées sans tomber sur autre chose que de petits villages. La ville de Phocide la plus peuplée et la plus puissante est **Élatée**, qui se trouve au nord-est du Parnasse, près de la chaîne montagneuse du Cnémis. La ville étend son influence sur la plus grande partie du territoire, mais, en pratique, chaque ville peut s'administrer comme elle l'entend au quotidien. En cas de problème impliquant tous les Phocidiens, des réunions de représentants de toutes les localités de Phocide sont convoquées par le roi d'Élatée, qui a le dernier mot en cas de désaccord durable. Les Phocidiens s'entendent ainsi pour toutes les grandes décisions (guerres, réponses à des catastrophes naturelles comme des famines, épidémies ou séismes qui appellent la consultation collective de l'oracle de Delphes, etc.). **Daulis** est la seule ville à tenter de faire cavalier seul, du fait de son peuplement thrace. Enfin, **Panopée**, bien que peu peuplée en temps de paix, est une localité notable car elle dispose de fortifications assez solides susceptibles de ralentir une invasion béotienne.

Diplomatie des Phocidiens

La Phocide entretient de bonnes relations avec Corinthe. En revanche, les relations avec la Béotie sont plus changeantes, car les voisins Béotiens convoitent souvent le territoire de Phocide et aimeraient bien prendre le contrôle du sanctuaire de Delphes. Quant aux relations avec les Thessaliens, elles sont franchement exécrables, ces derniers ne rêvant que de conquérir tout le territoire allant du mont Œta au Cithéron, c'est-à-dire non seulement la Phocide mais également la Locride, la Doride et la Béotie...

Les Phocidiens ne disposent pas d'armées aussi nombreuses et puissantes que les Béotiens ou les Thessaliens. Ils comptent donc beaucoup sur leur diplomatie et sur le respect dû aux dieux pour protéger Delphes. Mais le mont Parnasse lui-même est leur plus grand atout : quand ils se retirent dans les hauteurs de la montagne, qu'ils connaissent mieux que

²⁷ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 1, 1. Scholie à l'Illiade, II, 517. Scholie à Euripide, *Oreste*, v. 1094.

²⁸ Apollonios de Rhodes, *Argonautiques*, I, 207. J'ajoute le lien entre Ornytion et Ornytos (parfois appelé lui aussi Ornytiot !) d'après la Wikipédia en anglais qui ne source pas ce point.



Ludwig Gurlitt, *Vue de Chrisso près de Delphes*, 1897 au plus tard.

personne, il devient à peu près impossible de les y poursuivre.

L'ouest et au sud, vers le golfe de Corinthe

Entre le mont Parnasse et la mer, vers le sud, s'étend un plateau de faible altitude où l'herbe se mêle aux rocailles et aux arbres, et où s'élèvent plusieurs chaînes de collines abruptes et de petites montagnes, dont la plus élevée est le mont Kirphis. Voyager par là est compliqué puisque la progression est ralentie par ces reliefs, à moins de contourner les montagnes par l'unique route qui suit la vallée du Pleistos et mène de Delphes jusqu'à **Cirra**, le village portuaire qui donne sur le golfe de Corinthe. Depuis Delphes, Cirra est à environ deux heures de route en char ou environ quatre heures de marche soutenue.

Le fleuve Pleistos

Le Pleistos est un petit fleuve qui prend sa source dans les hauteurs du nord-ouest du mont Parnasse, puis descend vers le sud

jusqu'à la mer où il se jette dans le golfe de Corinthe. Pour le franchir, il n'y a pas de pont. Il faut, soit chercher des gués de loin en loin (facile à la belle saison où le courant est moins important – le fleuve s'assèche même certains étés –, mais beaucoup plus compliqué à la mauvaise saison), soit louer les services d'un batelier disposé à servir de passeur. Descendre le fleuve en barque est un moyen rapide et par endroits relativement agréable pour rejoindre la mer, mais c'est un peu moins rapide qu'en passant par la route en char.

Cirra, ville portuaire

Cirra est un tout petit village portuaire situé à peu de distance de l'embouchure du Pleistos, sur la rive est. Il est encore plus petit que Crissa, le village de Delphes. Au début de l'âge héroïque, il est très pauvre et compte une trentaine de petites maisons, la plupart des cabanes de pêcheurs, de marins ou d'éleveurs de poules et de chèvres. On y trouve une quinzaine de barques de pêche, la plus grande pouvant accueillir dix personnes, autant dire

pas de quoi monter une expédition maritime jusqu'à l'autre bout du monde.

Au fil de l'âge héroïque, Cirrha parvient peu à peu à tirer quelques richesses de sa position de port le plus proche de Delphes. Une famille de marins établit une liaison maritime régulière (trois fois par semaine) avec la côte sud du golfe de Corinthe. La population atteint environ 150 personnes au cours de la deuxième époque et environ 350 à la fin de l'âge héroïque. Durant la troisième époque, il y a plusieurs barques qui assurent une liaison constante avec plusieurs autres ports du golfe de Corinthe par cabotage le long de la côte. Un navire ou une grande barque passe tous les jours ou tous les deux ou trois jours (selon le temps). Rejoindre Corinthe de cette manière prend 8 jours en raison des escales commerciales (on pourrait faire le voyage en deux fois moins de temps en y allant directement).

Quelle que soit l'époque, toute sortie en mer s'arrête pendant la mauvaise saison.

Les pèlerins qui accostent à Cirrha pour se rendre au sanctuaire de Delphes doivent affronter un chemin rocailleux, en pente ascendante plus ou moins douce, de plus en plus âpre au fur et à mesure que l'on progresse. À pied, ils en ont pour quatre bonnes heures, deux fois moins à cheval ou en char (mais il n'y a ni chevaux ni char à Cirrha, à peine quelques mulets endurants mais peu véloces qui pourront porter les bagages mais n'iront pas beaucoup plus vite qu'un marcheur).

Les noms des dirigeants de Cirrha restent en général obscurs. On sait simplement qu'à un moment donné, la ville est dirigée par un roi appelé **Enoclos**, qui meurt lapidé par les Énéens, des Macédoniens venus de la ville d'Ena, qui font cela pour obéir à un ordre du dieu Apollon... mais on ignore pourquoi il leur ordonne une chose pareille. D'autant qu'une fois cela fait, les Énéens, avec leur chef Phémios, repartent pour continuer leur errance, jusqu'en Argolide²⁹.

Le golfe de Corinthe

Ce large bras de mer sépare le Péloponnèse (au sud) de la Phocide et des régions adjacentes (au nord). La partie du golfe qui s'avance vers Cirrha, Crissa et Delphes s'appelle le **golfe de Crissa**. Sur son côté est, elle est très rocheuse et peu accessible aux navires. Sur son côté ouest, les rivages sont plus bas et plus accueillants : on peut aisément aborder en Locride Ozole.

Le mont Kirphis

Droit au sud du mont Parnasse, la montagne se prolonge en un promontoire triangulaire très montueux. Sa principale élévation est le mont Kirphis, qui s'étend d'est en ouest et barre l'accès à la mer.

Anticyra de Phocide, la ville des *pharmaka*

La petite ville portuaire d'Anticyra s'étend sur la côte est du promontoire au sud du Parnasse. Ce n'est guère qu'un gros village qui (par défaut hors actions des PJ) prospère paisiblement tout au long de l'âge héroïque, sans décliner ni développer d'ambitions excessives. Anticyra de Phocide est une ville familière aux guérisseurs et aux magiciennes. En effet, la ville est connue pour abriter des guérisseurs et des guérisseuses spécialisés dans la cueillette et la préparation de l'hellébore (voyez plus loin le chapitre « *Pharmaka* et substances remarquables »). Les gens du lieu disposent des deux types d'hellébore (la blanche et la noire) et savent au mieux exploiter les qualités de ces redoutables *pharmaka* en limitant les risques pour les malades qui s'aventurent à en consommer.

Anticyra en Phocide est donc l'un des lieux les mieux indiqués en Grèce pour consommer un remède confectionné à partir d'hellébore. Les personnages de guérisseurs ou de magiciennes désireux d'acheter de l'hellébore et/ou d'apprendre la confection de ce type de remède feraient bien de s'y rendre eux aussi. Acheter l'hellébore est facile : on en trouve sur le marché couvert de la ville, présenté sur des étals par des marchands venus de régions parfois lointaines (Thrace, Phénicie, Asie

²⁹ Plutarque, *Questions grecques*, 13.

Mineure...). Reste à ne pas se laisser vendre n'importe quoi, il faut avoir l'œil ! Apprendre à préparer et à bien utiliser ce *pharmakon* est une autre affaire, car les guérisseurs anticyriens gardent jalousement les secrets de leur art et ne les confieront pas au premier venu : il faut passer du temps à travailler en tant que guérisseur là-bas pour finir par être formé dans cette spécialité délicate, ou bien pouvoir compter sur un ami qui vous fasse confiance pour ne pas la divulguer à n'importe qui ; ou encore, on peut rendre un grand service à un guérisseur anticyrien afin de se le rendre redevable.

Outre l'hellébore, les Anticyriens comprennent de nombreux guérisseurs très habiles et attirent à eux beaucoup de marchands itinérants venus vendre des ingrédients et *pharmaka* de valeur. La ville, très petite, n'est guère notable sous tous les autres aspects.

Au nord et à l'est : de la Phocide à la Béotie

Le versant est du mont Parnasse s'étoile en une série de contreforts qui se prolongent ici et là en nombreuses collines, plateaux rocheux et reliefs de moindre importance. Le fleuve Céphise, qui prend sa source au nord du mont près du village de Lilaïa (voyez plus bas), creuse une vallée fertile qui marque plus ou moins la limite entre la Phocide (à l'ouest, du côté du Parnasse) et la Béotie (à l'est). La frontière reste quelque peu fluctuante et toute la région immédiatement à l'est du Parnasse forme une zone floue entre la Phocide et la Béotie.

Lilaïa, à la source du Céphise

Lilaïa est un tout petit village situé près de la source du dieu-fleuve Céphise, au nord-ouest du mont Parnasse. Le village doit son nom à la nymphe Lilaïa, l'une des filles du fleuve. De Delphes à Lilaïa, il y a environ 180 stades, soit environ 7 heures de marche en contournant le mont Parnasse par l'ouest³⁰. Lilaïa est un endroit humble et paisible. On y trouve un

sanctuaire consacré au dieu-fleuve, où les paysans et les éleveurs de la région viennent faire des offrandes et des prières pour qu'il continue à fertiliser leurs cultures. Les gens de Lilaïa sont persuadés que la source Castalie est une résurgence du Céphise au sud du Parnasse et ils le prouvent en jetant des gâteaux dans le Céphise, gâteaux qui, disent-ils, réapparaissent dans l'eau de la source Castalie à Delphes. Si cela est vrai, le dieu-fleuve serait en position de force à Delphes et les Delphiens (et Apollon lui-même) n'auraient pas intérêt à le courroucer³¹. Lilaïa possède également un sanctuaire d'Artémis, car la campagne sauvage et boisée se prête à merveille aux explorations et aux chasses de la déesse. Au fil de l'âge héroïque, le village s'agrandit lentement jusqu'à devenir une ville. Lilaïa envoie des guerriers dans l'armée d'Agamemnon pour faire la guerre à Troie³².

Amphikaïa, pourpris dionysiaque

Ce village se trouve à environ 60 stades (12 km) à l'est de Lilaïa, à une altitude assez faible, sur la base du versant nord du mont Parnasse. Encore plus petit et modeste que Lilaïa par ses maisons et ses cultures, Amphikaïa ne se distingue que par son **sanctuaire caché de Dionysos** et son **oracle de Dionysos guérisseur**. Les étrangers et les gens qui ne s'intéressent pas spécialement au culte de ce dieu n'en connaissent pas l'entrée, qui est secrète : elle prend la forme d'un tunnel dont l'entrée est une trappe couverte par un panneau de vieux bois de vigne et dissimulée dans des fourrés un peu hors du village. Seules les Bacchantes décident à qui elles confient le secret de l'entrée, selon la confiance qu'elles lui accordent. L'accès mène à l'intérieur du temple, où les bacchantes et les bacchants (les seconds très rares) se réunissent auprès du prêtre, qui se trouve être l'un des rares hommes à être régulièrement possédé par Dionysos. Entre deux fêtes avec orgies où l'on boit du vin avant de se promener dans la montagne à l'écart, le prêtre reçoit les questions des fidèles du dieu et accorde une

³⁰ William Martin Leake, *Travels in Northern Greece*, volume II, chapitre 11.

³¹ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 8, 10.

³² Homère, *Iliade*, II, 517-520.

oreille attentive aux malades. Possédé par le dieu, il prédit l'avenir en réponse et envoie des rêves qui indiquent aux malades, la nuit suivante, comment s'y prendre pour guérir³³.

Voici l'explication dans la Trame des dieux : Dionysos s'est tout bêtement pris d'une affection spéciale pour le village et a eu la lubie d'y établir un petit oracle. Il l'entretient avec un soin d'autant plus grand que cela paraît absurde et vaguement agaçant à Apollon, qui préférerait que tout le monde vienne à Delphes pour consulter sa Pythie.

Le Céphise

Le dieu-fleuve Céphise prend sa source sur le flanc nord-ouest du mont Parnasse, tout près du village de Lilaïa (voir plus haut). Il coule vers l'est et le sud, passe non loin de Daulis, puis traverse toute la plaine de Béotie, en longeant notamment Orchomène, jusqu'à se jeter dans le lac Copaïs aux eaux marécageuses (voyez « le lac Copaïs »). Il en resurgit à peu de distance de la mer par une faille dans le sol, près de la ville de Larymna (voyez cette ville, dans la section sur la Locride), et se jette dans la mer.

Le Céphise est le plus puissant dieu-fleuve de Phocide. Ses eaux sont essentielles pour la fertilité des sols et, s'il changeait de cours, ou s'il dépérisait, la survie des gens de la région en serait grandement menacée. Le Céphise a plusieurs filles qui sont des nymphes. L'une, Lilaïa, donne son nom au village qui avoisine sa source. Une autre, Daulis, donne son nom à une ville voisine (voyez plus bas).

Élatée, forteresse de la Phocide

Fondateur : Élatos, fils d'Arcas.

Divinité protectrice : Athéna.

Gouvernée par : Élatos, (...), Phocos. Les autres rois sont inconnus (pourquoi pas les PJ?).

Histoire. Les fondateurs d'Élatée sont originaires d'Arcadie, dans le Péloponnèse. Élatos est l'un des fils du héros Arcas (qui donne son nom à l'Arcadie). Il émigre avec quelques compagnons en quête d'un endroit où fonder une nouvelle ville. Établi en Phocide,

il se rend à Delphes au moment où le sanctuaire est attaqué par Phlégyas, venu d'Orchomène avec son armée. Élatos prête main-forte aux Delphiens et gagne ainsi le droit de fonder une ville dans la région.

Description. (Voyez le plan d'Élatée dans les annexes à la fin.) Élatée est la deuxième ville la plus importante de Phocide avec Delphes. Idéalement située pour contrôler le passage entre la Phthie, la Locride et la Béotie, dominant la vallée du Céphise où elle possède de nombreuses terres cultivées très fertiles, la ville est une place forte stratégique de première importance. Quoique bâtie dans une vallée à basse altitude, elle est très bien protégée par une **ceinture de remparts cyclopiens** qui englobent toute la ville. La citadelle, bâtie sur une colline assez raide qui domine la plaine, est couronnée par le **palais royal**, lui-même solidement bâti et capable de soutenir un siège³⁴. La ville est bien alimentée en eau par des sources et les petits cours d'eau qui vont se jeter dans le Céphise. Les Élatéens honorent particulièrement Athéna, qui les a aidés maintes fois durant leurs guerres offensives ou défensives. Une superbe **statue de bronze** figurant la déesse se tient sur la place de la ville basse, non loin du chemin en pente qui mène à la citadelle. Plusieurs **artisans verriers** ont leurs ateliers dans un quartier dense près de la place. Ils fondent et moule le verre coloré bleu ou vert importé en lingots de la lointaine Égypte pour en faire des perles, colliers et pendentifs recherchés³⁵. Un autre sanctuaire est consacré à Athéna dite Cranaïa, à l'extérieur de la ville, à 20 stades (4 km) au sud-est : un **temple** situé sur une colline raide.

³³ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 23, 9-11.

³⁴ L'archéologie ne sait pas encore grand-chose d'Élatée, qui a été très malmenée dans l'Antiquité au fil des guerres et des catastrophes naturelles. Seul le temple d'Athéna Cranaïa a été retrouvé. La toponymie de la ville est donc largement une invention de ma part. Pour le reste : Strabon, *Géographie*, IX, 3, 2 et Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 34, 1.

³⁵ On ne savait pas fabriquer le verre en Grèce aux époques dont s'inspire Kosmos.

Hyampolis, refuge des Hyantes

Hyampolis est un village d'humbles petites maisons de pierre, de bois et de torchis lovés sur une hauteur. Son nom signifie « ville des Hyantes ».

Les **Hyantes** ne sont autres qu'un peuple qui vivait en Béotie (à l'est de la Phocide) aux tout premiers temps de l'âge héroïque. Ils en sont chassés par Cadmos lorsque ce héros arrive dans la région à la recherche de sa sœur Europe et fonde Thèbes. Les Hyantes se réfugient plus au nord-ouest, sur les contreforts nord du Parnasse, et fondent Hyampolis. Depuis, ils vivent sans gloire et sans péril.

Certains Hyantes regrettent leur contrée natale et affirment qu'ils devraient tenter de reconquérir la Béotie. Mais plus le temps passe, plus Thèbes devient puissante. Or les Hyantes survivants étaient peu nombreux au temps de Cadmos, et la population diminue. Que faire ? Tenter une attaque en force serait un suicide : les Thébains à eux seuls sont trop nombreux, alors toutes les forces béotiennes ! Il faudrait de grands héros pour amener les hommes à donner le meilleur d'eux-mêmes, et ce ne serait sans doute pas suffisant. Chercher des alliés ? Par exemple à Orchomène, la grande rivale de Thèbes ? Prier les dieux (mais lesquels) ? Ou recourir à la magie ? Peut-être un oracle conduira-t-il les PJ à venir en aide aux Hyantes ou, au contraire, à défendre les Béotiens contre un chef ambitieux et brutal qui tenterait de profiter de la rancune des Hyantes.

Image : Elizabeth Jane Gardner Bouguereau, *Philomèle et Procné*.

Daulis, repaire Thrace

Fondateur. Inconnu.

Divinité protectrice. Peut-être Arès, à voir les personnages qui y ont régné.

Gouvernée successivement par : Térée pendant la première époque de l'âge héroïque. Pyrénéus à un moment donné ensuite.

Histoire. L'histoire de la fondation de Daulis est inconnue. Mais on sait que Daulis tire son nom de la nymphe Daulis, l'une des filles du



dieu-fleuve Céphise, qui coule à quelques kilomètres de là au nord-est³⁶. Peut-être est-ce cette nymphe ou son compagnon qui ont fondé la ville ?

Térée, Philomèle et Procné. Durant la première époque de l'âge héroïque, une population venue de Thrace vient s'installer dans la région, avec à sa tête Térée, un fils d'Arès. Cela se passe au temps où Pandion est roi d'Athènes. Térée est un stratège doué, un excellent combattant, mais un homme impulsif, hypocrite, dévoré par des pulsions malsaines secrètes. Térée prend part à une guerre entre Athènes et Thèbes au sujet des limites des territoires des deux villes, il soutient Pandion et remporte la guerre. En signe de remerciement et d'alliance, Pandion offre à Térée la main de sa fille Procné. Ils ont un fils, Itys. Mais Procné a une sœur, Philomèle, remarquée pour sa voix mélodieuse. Térée en tombe amoureux. Il se rend à Athènes et prétend auprès de Pandion que son épouse est morte. Pandion, pour le

³⁶ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 4, 7.

consoler, lui fait épouser Philomèle. Térée rentre à Daulis, conduit Philomèle jusque dans une étable en pierre isolée dans la campagne et l’y séquestre. Il vient la violer en secret. Pour l’empêcher d’appeler à l’aide ou de révéler plus tard ce qu’il lui a fait, il lui coupe la langue. Mais Philomèle a l’idée de tisser une toile racontant ce qu’on lui a fait. Elle la fait parvenir au palais, à sa sœur Procné. Procné vient délivrer Philomèle et met en œuvre leur vengeance : elle tue Itys, le fait cuire et le sert à manger à Térée, puis lui présente la tête de leur fils et lui révèle ce qu’elle a fait. Térée, horrifié et furieux, s’empare d’une hache et se lance à la poursuite des sœurs. Elles prient les dieux de les aider. Les dieux changent Procné en rossignol, Philomèle en hirondelle et Térée en huppe³⁷. Depuis, leurs chants tristes résonnent dans la région et ces oiseaux, quand ils se voient, ne manquent pas de se poursuivre.

Le roi Pyrénéus et les Muses. À un moment donné, un autre roi thrace nommé Pyrénéus prend le pouvoir et fait régner l’injustice avec l’aide de ses soldats. Pyrénéus trouve la mort lorsqu’il commet un acte de démesure de trop : un jour, les Muses se rendent sur le mont Parnasse lorsqu’elles sont prises dans un violent orage et doivent chercher refuge parmi les maisons de Daulis sous la forme de neuf jeunes femmes. Pyrénéus les invite à s’abriter dans son palais. Mais, dès qu’elles sont entrées, il les enferme, puis tente de leur faire du mal. Les Muses s’échappent, gagnent une tour et, se voyant poursuivies, s’envolent par une fenêtre. Pyrénéus s’élance pour les rattraper mais tombe par la fenêtre et se tue en s’écrasant sur les rochers³⁸.

Description. Daulis n’est guère qu’un gros village. Hormis son palais agrandi et orné de tours par Pyrénéus, elle ne compte que des maisons assez ordinaires. On y trouve un temple d’Artémis, déesse très vénérée dans

cette région montueuse et boisée. Après la venue de Procné, on peut y voir une statue en bois apportée par la princesse athénienne³⁹. La ville est environnée par la campagne sauvage, peuplée de bois denses et giboyeux.

Le chemin qui fourche

Non loin au sud de Daulis, en pleine campagne, la route qui vient de Thèbes (à l’est) et celle qui vient de Daulis (au nord) se rejoignent à une croisée des chemins tout ce qu’il y a d’ordinaire. C’est là, dans les événements par défaut de la « vraie » mythologie grecque, qu’Œdipe croise son père Laïos et, sans le connaître encore, le tue à la suite d’une altercation. Pendant toute la période qui suit, **le *biaiothanatos* de Laïos** hante les environs et est susceptible de s’en prendre aux voyageurs. Une fois la mort de Laïos élucidée et Œdipe devenu un paria, le fantôme disparaît et l’on peut voir le **tombeau de Laïos** près du carrefour, où les gens de la région le montrent aux voyageurs pour leur raconter l’histoire⁴⁰. Le tombeau est un tumulus de terre haut comme une colline.

De manière générale, chez les Grecs, les croisements entre trois directions passent pour des lieux malsains, hantés par des puissances maléfiques comme la déesse Hécate. Avec une telle histoire, ce croisement-ci doit être particulièrement maudit. Les PJ feraient bien de s’en méfier... sauf si une magicienne cherche à y offrir des rites à Hécate ou à y accomplir une cérémonie magique.

Panopée

Sur la route entre Daulis et Arné/Chéronée, dans la plaine, sur la rive d’un ruisseau appelé le Mera, s’élève la petite ville de Panopée⁴¹. Son fondateur est **Panopeus**, fils de Phocos et d’Astérodia et frère jumeau de Crisos (les deux frères se détestent).

³⁷ Le mythe de Térée, Philomèle et Procné est situé tantôt à Daulis, tantôt en Thrace, selon les auteurs. Je suis l’avis tout à fait subjectif et romantique de J. G. Frazer dans son édition de la *Bibliothèque* du Pseudo-Apollodore dans la collection Loeb Classical Library.

³⁸ Ovide, *Métamorphoses*, V, 274 et suivants.

³⁹ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 4, 9.

⁴⁰ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 5, 3.

⁴¹ En grec « Panopeus », comme son fondateur. Le nom est francisé soit en « Panopée », soit en « Panopes ».

La ville est bien défendue par une muraille qui forme une enceinte triangulaire couronnant la rive du ruisseau à son endroit le plus abrupt, presque pareil à un ravin. Panopée sert ainsi de forteresse gardant la route entre la Phocide et la Béotie. Mais à l'intérieur, les maisons font plus penser à un village qu'à une ville. Leur architecture est très rudimentaire : des huttes aux toits de bois pointus, parfois à demi creusées dans le sol, assez frustes à côté du soin mis à bâtir le mur d'enceinte⁴². La ville connaît une brève gloire militaire du temps de Panopeus, mais rien ensuite. Sur le plan politique, Panopée dépend de Daulis. Arné/Chéronée ambitionne de conquérir la forteresse de temps à autre, mais cela ne donne pas lieu à un vrai conflit, car l'endroit ne contient rien d'important, à ce qu'on pense.

Pourtant, les prêtres, aèdes ou magiciennes qui prendront le temps d'y séjourner chez les gens et de leur poser des questions sur le passé de l'endroit finiront par apprendre ce qu'on raconte. On leur montrera facilement le **tombeau de Tityos**, un tertre de terre qui fait près d'un stade de circonférence (environ 200 m). Le géant qui avait agressé Létô est tombé au sol non loin du ravin (mais sans tomber au fond).

Mais en insistant pour connaître mieux les habitants, quelqu'un finira peut-être par leur confier une autre histoire encore plus remarquable. En effet, les gros rochers couleur de boue sablonneuse situés non loin du ruisseau ont servi de matière première au Titan **Prométhée** en personne lorsqu'il modela les tout premiers humains, bien avant le déluge de Deucalion. Mieux : certains disent qu'en cherchant bien, on trouve des rochers qui ont gardé l'odeur de la chair humaine...

Illustration : Constantin Hansen, *Prométhée façonne le premier humain dans de l'argile*, v.1845.



Arné/Chéronée

Fondateurs. Arné doit son nom à Arné, l'une des filles d'Aïolos⁴³. Au cours de la deuxième époque de l'âge héroïque, le dieu Apollon s'unit à une mortelle, Thérô, qui est avec son frère Hippotès l'une des deux enfants de Phylas et de la belle Lipéphile fille d'Iolas. Thérô conçoit ainsi un fils, Chéron, un cavalier hors pair : c'est ce Chéron qui donne son nouveau nom à la ville.

Description. Arné est une petite ville située aux confins de la Phocide et de la Béotie. Elle s'étend au milieu de cultures où la vigne domine, mais aussi de vastes champs de fleurs : l'iris, la rose, le lys, et, plus tard dans l'âge héroïque, le narcisse. Ces fleurs sont utilisées pour préparer des huiles parfumées qui servent aux guérisseurs pour les malades et aux prêtres pour l'entretien des statues des dieux⁴⁴. Dès la venue de Dionysos, la ville se lance dans la fabrication d'un vin qui devient populaire dans la région⁴⁵. Pendant l'Amazonomachie, Thésée, les Athéniens et leurs alliés remportent la victoire décisive contre les Amazones non loin de Chéronée, sur les rives d'une petite rivière, le **Thermodon**, qui charrie tant de sang et de cadavres qu'elle devient rouge et qu'à partir de ce moment on

⁴² Je mélange Pausanias, X, 4, 1-6 (y compris l'histoire de Prométhée) avec les observations de William Martin Leake, *Travels in Northern Greece*, vol. 2, chap.11.

⁴³ Sur les deux noms d'Arné/Chéronée : Pausanias, *Description de la Grèce*, IX, 11, §5.

⁴⁴ Pausanias, *Description de la Grèce*, IX, 11, §7.

⁴⁵ Homère, *Illiade*, II, 507, parle d'Arné « riche en raisins ».

la renommée **Haïma** (« Sang »)⁴⁶. Dans la « vraie » mythologie, c'est le seul événement un peu célèbre qui se produit dans les parages, à moins bien sûr que les actes des PJ n'y changent quelque chose.

Le fleuve Probatia

Le Probatia est un fleuve étroit et peu puissant dont les trois sources se trouvent sur les reliefs de médiocre altitude qui forment l'affleurement de la chaîne montagneuse entre le mont Kirphis et le mont Hélicon. Navigable en hiver, il s'assèche parfois tout à fait en été.

La Locride Ozole

Histoire de la Locride Ozole

Les premiers Locriens. Après le Déluge de Deucalion, Deucalion et Pyrrha ont de nombreux enfants. L'un d'eux, Amphictyon, a pour fils Physcios, qui engendre à son tour un fils, Locros. Ce Locros épouse une femme, Cabia, et ils ont un fils qu'ils appellent Locros. Parvenu à l'âge adulte, Locros se dispute vivement avec Locros, au point que Locros (le père) quitte la ville en colère, et emmène avec lui une part non négligeable de la population. Il va alors consulter l'oracle de Delphes en lui demandant : « Où pourrais-je partir et m'installer pour fonder une autre ville ? » La Pythie lui répond : « Quand tu te feras mordre par une chienne de bois, tu seras parvenu au bon endroit pour fonder ta ville. »

Locros, décontenancé, poursuit son voyage. Il longe le golfe et parvient dans la future Locride Ozole, région jusque là peu peuplée. Là, dans la campagne, il marche par mégarde dans un épais buisson d'une herbe hérissée de piquants qui lui déchire la jambe jusqu'au sang. Locros doit arrêter sa troupe quelques jours le temps de se remettre. Pendant cette halte imprévue, lui et ses gens fraternisent avec les gens du coin, des paysans pauvres qui lui montrent leurs cultures. Le sol est fertile. En racontant comment il s'est blessé, Locros apprend que l'herbe épineuse en question est

appelée dans la région la « ronce de chien » (le chardon épineux). Stupéfait, il comprend l'oracle et décide de s'installer là avec ses gens, qui prennent le nom de Locriens.

Les Locriens Puants. « Ozole » signifie en grec « puant ». Les Locriens sont pauvres. Ils cultivent la terre, mais ils consacrent le plus gros de leurs efforts à l'élevage de moutons et de chèvres, dont ils utilisent les peaux pour se vêtir. C'est peut-être de là que leur vient leur surnom de Locriens Ozoles ou « Locriens puants ». D'autres rumeurs disent que Nessos, un centaure particulièrement lubrique et malpropre vaincu plus tard par Héraclès, aurait vécu là et aurait valu ce surnom à la région. D'autres, encore, affirment que le cadavre du serpent Python vaincu par Apollon aurait roulé dans la mer et se serait échoué sur les rivages de la région, où il aurait terminé de se putréfier en dégageant des effluves pestilentiels⁴⁷.

Géographie de la Locride Ozole

La Locride est une région pauvre et reste humble tout au long de l'âge héroïque (à moins que les PJ n'y changent quelque chose, bien sûr). Le sol est fertile, mais les montagnes ne sont jamais loin : champs et pâturages ne sont pas assez spacieux pour enrichir beaucoup les bergers et les chevriers. La terre rapporte assez pour vivre, mais pas assez pour devenir orgueilleux.

Quand on a des goûts simples, la Locride Ozole a des allures de petit paradis. Pour tous les autres gens, c'est un trou perdu guère moins sauvage que les montagnes profondes de l'Arcadie ou de la Thrace, mais avec moins de bêtes sauvages.

En voyageant, on rencontre le plus souvent de modestes cahutes d'éleveurs et de petites fermes. **Amphissa** est la ville la plus importante et la mieux défendue de la région. Elle sert de capitale aux Locriens Ozoles. Les autres villes de la région ne sont que de gros villages. Les deux plus importantes sont **Physcé** et **Hyanthée**, fondées toutes les deux par Locros (le père).

⁴⁶ Plutarque, *Vie de Thésée*, XXVII, 8. Un autre fleuve Thermodon coule au pays des Amazones.

⁴⁷ Plutarque, *Questions grecques*, 15.



Illustration : Lawrence Alma-Tadema, *Les femmes d'Amphissa* [des Bacchantes phocidiennes se réveillent en pleine agora à Amphissa après une nuit de danses festives rituelles en l'honneur de Dionysos], 1887.

Amphissa

Fondatrice : Amphissa, fille de Macar lui-même fils d'Aiolos (fils de Poséidon et frère de Béotos).

Dieu protecteur : Apollon.

Gouvernée successivement par : on ignore qui. Pourquoi pas Amphissa, puis ses enfants et descendants... qui pourraient être les PJ !

Histoire. **Amphissa**, simple mortelle, est aimée d'Apollon. Il lui recommande par un oracle de fonder un village dans les montagnes et de donner son nom à la ville, ce qu'elle fait après avoir rassemblé des paysans et des montagnards grâce à l'oracle du dieu⁴⁸. La ville n'est pas liée à d'autres mythes, hormis au cours de la deuxième époque de l'âge héroïque, à peu près au temps de la chasse du sanglier de Calydon, où elle accueille la tombe

d'**Andraïmon**⁴⁹, un roi d'Étolie peu connu qui a la chance d'épouser **Gorgué**⁵⁰, la fille d'**Oïneus**, le roi de la fameuse ville étolienne de Calydon.

Description. (Voyez le plan d'Amphissa dans les annexes à la fin !) Amphissa est la ville la plus importante de la Locride Ozole et se trouve à la limite ouest de la Phocide. Située à environ 60 stades (un peu moins d'1,5 km) au nord-ouest de Delphes, elle est bâtie dans une passe des montagnes qui débouche sur la plaine de Crissa et la vallée du Pleistos⁵¹. C'est un site assez retiré en hauteur et assez facile à défendre pour constituer la principale place forte des environs. Aux confins de la Locride Ozole, de la Phocide et de l'Étolie, les Amphissiens ont en général affaire aux gens de Phocide, surtout à ceux de Delphes, puisque la route qui remonte la vallée du Pleistos depuis

⁴⁸ La vraie mythologie ne fixe pas les circonstances de la fondation d'Amphissa en dehors de l'origine du lien entre son nom et celui de l'aimée d'Apollon. On ne sait rien non plus sur ses rois. Je brode un peu.

⁴⁹ Ce n'est pas le même que l'époux de Dryopé mentionné dans l'histoire de la Dryopie/Doride.

⁵⁰ Le nom est en général transcrit « Gorgé », je modifie l'orthographe pour montrer la prononciation.

⁵¹ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 38, 4 ; Eschine, *Contre Ctésiphon*, 123.

la côte passe tout près d'Amphissa. Les Amphissiens aiment venir à la rencontre des pèlerins pour leur proposer leurs services, leur hospitalité et faire du commerce avec eux. Ils se chargent en outre de protéger les pèlerins contre les voleurs, les bandits et autres ambitieux cupides qui tentent régulièrement de se poster sur la route afin de détrousser les voyageurs. Les prêtres de Delphes sont très attentifs à ce qui se passe le long du Pleistos et à l'attitude des gens d'Amphissa. Si certains s'aventuraient à tirer eux-mêmes profit de leur situation pour rançonner les pèlerins, les prêtres appelleraient aussitôt contre eux le courroux d'Apollon et, plus prosaïquement, des repréailles armées de la part de toutes les villes des environs (en Phocide et en Béotie), au nom du respect dû au dieu⁵².

Naupacte, le port de la fin des héros

Sur la pente sud d'une colline dominant la mer, enfermée par un rempart peu élevé mais solidement maçonné, se dresse un village qui contrôle un site très propice aux bateaux, arrosé par plusieurs sources et ruisseaux, près d'une plaine fertile commode pour les paysans. Naupacte possède un petit temple de Poséidon, prévisible pour un port, ainsi qu'un sanctuaire d'Artémis et un autre consacré à Aphrodite. Rien de plus à noter, si ce n'est que ce village joue un rôle crucial à la toute fin de l'âge héroïque : c'est là que les Héraclides, les Doriens descendants d'Héraclès, construisent l'armada à bord de laquelle ils traversent le golfe de Corinthe pour envahir le Péloponnèse, qui, disent-ils, leur revient de droit en tant que descendants du héros⁵³. C'est cet événement qui marque la fin de l'âge héroïque. Les PJ ont le temps de vivre bien d'autres aventures avant, qui sait, de se trouver mêlés à cet événement considérable.

⁵² Ce type de litige a causé plusieurs « guerres sacrées » bien réelles, avant et pendant la période classique.

⁵³ Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 38, 10. Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, II, 8, 2.

La Dryopie puis la Doride et le mont Ceta

Histoire de la Doride

Première et deuxième époques de l'âge héroïque : Dryops et les Dryopes. Au début de l'âge héroïque, la région est habitée par une très ancienne tribu, **les Dryopes**, qui vivent sur le mont Ceta et à l'est de cette montagne. Leur roi, **Dryops**, a été dissimulé tout bébé par sa mère dans un chêne creux, d'où son nom « l'homme-chêne » (qui fait peut-être aussi allusion à sa robustesse). On dit qu'il est le fils du dieu-fleuve Spercheios, qui coule au nord du mont Ceta, et de Polydora, une Danaïde⁵⁴. Dans tous les cas, c'est un chef respecté. Dryops a une fille, Dryopé, et un fils, Cragaleus. **Dryopé** se lie d'amitié avec les nymphes hamadryades de la montagne. Elles sont approchées par le dieu Apollon, tombé amoureux de Dryopé, qu'il séduit en se changeant en tortue puis en serpent. De cette manière, Dryopé engendre un fils, Amphissos. Par la suite, elle se marie avec un mortel, Andraïmon, qui élève Amphissos comme son propre fils⁵⁵. Peu d'années après, alors que Dryopé cueille des fleurs avec son enfant, elle a le malheur de cueillir les fleurs d'un lotus qui n'est autre qu'une nymphe, Lotis. Celle-ci, pour se venger, transforme Dryopé en peuplier noir⁵⁶. **Cragaleus**, quant à lui, est réputé pour sa sagesse et son savoir, qui lui attirent de nombreux visiteurs venus des environs pour le consulter sur des questions morales et des dilemmes. **Amphissos** fils de Dryopé, devenu adulte, fonde une ville, appelée **la ville d'Ceta** comme la montagne, au pied du mont à l'ouest.

Les Dryopes sont habitués à des conditions de vie rudes, et savent mieux que tous autres résister à leur environnement montagneux. La

⁵⁴ Antoninus Liberalis, *Métamorphoses*, 32. D'autres assurent qu'il est le fils d'Apollon et de Dia, une fille de Lycaon, roi d'Arcadie : scholie aux *Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes, I, 1213.

⁵⁵ Antoninus Liberalis, *Métamorphoses*, 32, sur Dryops, Dryopé et Amphissos.

⁵⁶ Ovide, *Métamorphoses*, IX, 325 et suivants.

région est appelée la **Dryopie** d'après leur nom⁵⁷. Pour assurer leur confort et leur gloire, les Dryopes ne rechignent pas devant la tentation de descendre vers la plaine pour effectuer des razzias sur les troupeaux et détrousser les habitants des environs, soit en Dryopie, soit du côté de la Locride (il n'est pas rare qu'ils poussent jusqu'à Trachis), ou encore vers l'ouest, en Étolie. Une fois le raid effectué, les guerriers dryopes se replient agilement vers les hauteurs de la montagne où personne n'est capable de les suivre, et se réfugient au besoin dans l'une des centaines de cavernes dont eux seuls connaissent les secrets. Ces brigandages désolent les gens, mais personne n'y peut rien⁵⁸.

Héraclès et les Doriens. Les Dryopes restent là jusque vers la fin de la deuxième époque de l'âge héroïque, au temps d'Héraclès. À un moment de ses aventures, **Héraclès** doit fuir Tirynthe et son neveu Eurysthée qui le tyrannise. Il se réfugie en Locride, dans la ville de Trachis (voyez cette ville, plus loin), alors gouvernée par le roi **Céyx** (un fils d'Éosphoros, héros personnifiant l'Étoile du matin) et par la reine **Alcyone**, qui règnent sur le peuple des **Maliens**⁵⁹. Céyx accueille Héraclès. Celui-ci, pour le remercier, l'aide à conquérir la Dryopie, en toute simplicité. Les Dryopes, chassés, se dispersent un peu partout dans plusieurs régions ; certains vont même jusqu'à l'île de Chypre. Les Maliens s'installent sur une partie du territoire ainsi vidé.

Comme une partie du territoire reste inoccupée, Héraclès en fait présent à un autre peuple grec, les **Doriens**. Les Doriens, eux, ont une histoire longue et complexe, pleine de déplacements : ils viennent du nord de la Grèce, ils doivent leur nom au héros Doros, fils

de Hellèn, ils ont habité en Phthiotide puis en Thessalie (dans une partie de la Thessalie appelée l'Histiéotide)... mais ils en ont été chassés par Cadmos et ses partisans (Cadmos qui est le fondateur de Thèbes, en Béotie : voyez cette ville dans le livre de base). Les Doriens ont enfin de nouveau un territoire à eux, ils s'y installent... mais reprennent aussitôt leurs voyages, puisqu'ils émigrent plus au sud, dans le Péloponnèse et jusqu'en Crète, où ils s'installent soit pacifiquement, soit par conquête militaire⁶⁰. La région prend tout de même le nom de **Doride** (et même de « métropole des Doriens » pour la distinguer des futures conquêtes doriennes), mais les Doriens de Doride ne sont plus si nombreux et cette région ne devient jamais une grande puissance.

Héraclès revient dans la région vers la fin de sa vie. Ayant épousé Déjanire, une Locrienne de Trachis, il finit consumé par le poison de la tunique offerte par son épouse et qu'elle a enduite du sang du Centaure Nessos, lui-même empoisonné par les flèches du héros trempées dans le venin incurable de l'hydre de Lerne. Agonisant, Héraclès gravit le mont Cœta avec l'aide de son fidèle compagnon Iolaos et dresse un bûcher sur lequel il se jette pour mettre fin à ses souffrances. **Pendant la troisième époque de l'âge héroïque**, l'histoire de la région redevient anecdotique. Après la mort d'Héraclès, ses nombreux enfants, les **Héraclides**, connaissent un destin tourmenté et nomade, lié à celui des Doriens.

Géographie de la Doride

Cette toute petite région s'étend entre le Parnasse au sud-est et le mont Cœta au nord-ouest. Elle mesure à peine 30 stades de large (soit 5,5 km), ce qui en fait l'une des plus petites de Grèce. La région consiste en reliefs montagneux variés seulement creusés par une rivière, le **Pinde**, qui se jette dans le fleuve Céphise peu après les sources de ce dernier, un peu à l'est de Lilaïa. La vallée du Pinde est la seule partie de la Doride qui se prête vraiment bien à l'agriculture.

⁵⁷ Hérodote, *Enquête*, VIII, 31 (d'où je tire aussi la mesure de la largeur de la Doride). Diodore de Sicile, *Bibliothèque historique*, IV, 33-38.

⁵⁸ Je m'inspire très librement de Thucydide, *Histoire de la guerre du Péloponnèse*, III, 92, qui explique que les Doriens et les Trachiniens souffraient de brigandages commis par des montagnards, mais pas du fait des Dryopes, qui n'étaient plus là depuis longtemps.

⁵⁹ Rien à voir avec le Mali, au passage. Céyx et Alcyone finiront transformés en alcyons (martins-pêcheurs).

⁶⁰ Hérodote, *Enquête*, I, 56.



Le **mont Ceta**, qui domine les parages, est une haute montagne (plus de 2100 m) plus abrupte et plus étroite que le mont Parnasse. Sa partie nord est la moins accessible, très raide, souvent à pic. C'est un endroit aride, sauvage et peu hospitalier, qui se prête tout juste à l'élevage. Le versant sud offre des pentes plus douces et des espaces plus fertiles. L'ensemble de la montagne comprend de nombreuses dépressions, recoins et cavernes. Des sources et des ruisseaux poissonneux permettent de subsister même parmi les rochers, et des étangs se forment à la moindre pluie pour s'assécher dès que le temps sec se prolonge. Les bêtes sauvages abondent : ours, chamois, chats sauvages et rapaces dans les hauteurs ; loups, sangliers, cerfs et chats sauvages aux altitudes moins élevées.

Le mont Ceta forme la limite entre la Doride, au sud, et la Thessalie, qui s'étend au nord (la Phthie et la Phthiotide font partie de la Thessalie). Les Thessaliens déclarent parfois hautement que la montagne appartient à leur territoire, mais ils ne se hasardent pas pour autant à en tenter la conquête et laissent prudemment les peuples montagnards y vivre en paix.

Illustration : Francisco de Zurbarán, *La mort d'Hercule*, 1634.

La Locride

Histoire de la Locride

C'est de Locride que viennent **Deucalion et Pyrrha**, puisque Deucalion est originaire d'Oponthe. Après le Déluge (voyez plus haut le chapitre « L'histoire du mont Parnasse »), ils y

reviennent pour repeupler leur région natale. Les gens de la région sont d'abord appelés les Lélèges. Mais l'arrière-petit-fils de Deucalion et Pyrrha, Locros, donne son nom actuel au peuple local, les Locriens, et, de là, à la région qu'on appelle dorénavant la Locride. Ils se répandent peu à peu vers l'ouest jusqu'à occuper toute la bande de territoire située entre la montagne et la mer.

Durant la guerre de Troie, les Locriens partent pour Aulis et, de là, pour Troie, sous la direction d'**Ajax fils d'Oïlée**. Au moment de la prise de Troie, cet Ajax commet un acte de démesure sacrilège en violant la devineresse Cassandre, ce qui lui vaut une mort violente lorsque sa flotte reprend la mer avec son butin. Autrement plus glorieux est le destin de **Patrocle**, membre de la famille royale d'Oponthe (voyez cette ville, plus loin), qui combat sous les ordres d'Achille, son aimé, et meurt au combat contre Hector.

Géographie de la Locride

La Locride est une bande de terrain bien délimitée par plusieurs chaînes de montagnes sur trois côtés (l'ouest, l'est et le sud) tandis qu'au nord, elle donne sur la mer, en face de l'île d'Eubée. Les montagnes qui entourent la Locride la défendent et l'isolent à la fois. Mais à l'intérieur de l'espace qu'elles enferment, les reliefs sont peu prononcés, la terre fertile et les cultures rendues abondantes par les pluies venues de la mer. Sans parler de la pêche, qui est facile. La Locride possède de nombreux ports, mais beaucoup ne sont que des villages. Le principal port est Kyno. Dans l'intérieur des terres, la capitale de la Locride est Oponthe, ville très ancienne. Les Locriens entretiennent de bonnes relations avec la Phocide et la Phthie ; ils sont moins proches des Béotiens.

La passe des Thermopyles

Vers l'est, le mont Ceta se prolonge en une chaîne montagneuse qui barre le passage entre la Grèce du Nord (la Phthie, la Thessalie, etc.) et toute sa partie sud (Phocide, Béotie, Attique et, plus au sud encore, le Péloponnèse). Franchir ces montagnes est faisable, mais lent et difficile. Le seul point de passage commode et rapide, par exemple

pour une armée, est une étroite bande de terrain située juste au sud de l'embouchure du Spercheios. Là, les hauteurs de la montagne plongent dans le golfe de Malia, mais les dépôts sédimentaires accumulés au fil des siècles ont créé une passe, une mince bande de terrain d'à peine une cinquantaine de mètres de large entre les pentes raides et la mer⁶¹. Les hauteurs rocheuses qui dominent la passe recèlent de nombreuses anfractuosités, grottes et cavernes, où s'ouvrent des sources chaudes dégageant une odeur nauséabonde d'œuf pourri, due à la forte présence de soufre. Ce sont elles qui donnent son nom à cette passe des « Portes chaudes », les Thermopyles.

La passe est un lieu tout désigné pour une bataille stratégique entre des armées du nord (Thessaliens, Phthiotes) et du sud (Doriens, Locriens, Béotiens). En effet, un très petit nombre de guerriers suffit pour bloquer le passage à de nombreux ennemis. C'est aussi l'endroit rêvé pour une embuscade tendue par des brigands ou des pirates aux voyageurs et aux commerçants qui vont et viennent près de l'Æta et du Parnasse. Une dernière chose, et non des moindres : des rumeurs tenaces affirment que les grottes escarpées des Thermopyles abritent l'une des entrées des Enfers. Cela peut intéresser les PJ ou PNJ qui voudraient s'y aventurer.

⁶¹ Les Thermopyles sont connues pour avoir été le lieu d'une bataille de la seconde guerre médique entre les Perses et les Grecs, menés par les Spartiates de Léonidas, en 480 avant J.-C. À cette époque, la passe mesurait environ 100 mètres de large. Kosmos s'inspirant d'époques plus anciennes, la passe y est encore plus étroite.

Inversement, cela signifie aussi qu'une monstruosité ou des ombres telles que des *biaiothanatoi* qui s'échapperaient des Enfers ou erreraient près de l'entrée, faute d'avoir trouvé le repos, occuperaient une route vitale : les gens de la région auraient alors absolument besoin d'envoyer un groupe de héros



Image : gravure montrant une vue d'artiste des Thermopyles, dans *Greece Pictorial, Descriptive & Historical* de Christopher Wordsworth, 1882.

valeureux pour les débarrasser de ces horreurs au plus vite...

Trachis

Fondateur : un héros ou une héroïne du peuple des Maliens.

Divinité protectrice : inconnue, peut-être Éôs (l'Aurore) ou Hélios.

Histoire. La ville est fondée par le peuple des Maliens. Les seuls souverains connus de Trachis sont le roi **Céyx** (un fils d'Éôsphoros, héros personnifiant l'Étoile du matin) et la reine **Alcyone**, qui accueillent Héraclès avec amitié. Ce dernier, en retour, les aide à conquérir la Doride (voyez l'histoire de la Doride, plus haut). Plus tard, c'est dans la ville

de Trachis que Déjanire offre à Héraclès la tunique empoisonnée qui le tue⁶².

La position stratégique de Trachis, tout près de la passe des Thermopyles (voyez plus haut), lui assure une importance diplomatique et militaire considérable. Le problème est qu'en dehors de Célyx, les rois de Trachis n'ont jamais eu beaucoup d'envergure ni beaucoup d'intelligence, si bien que, dès qu'une puissance importante s'intéresse aux Thermopyles, que ce soit la Phthie ou la Béotie, Trachis tombe sous son influence. Si les PJ arrivaient là en tant que conseillers, ou même y prenaient le pouvoir, les choses pourraient changer.

Description. Située au pied de la chaîne montagneuse de l'Œta, Trachis est bâtie sur une vaste plaine fertile qui lui assure sa prospérité agricole. Au nord de la ville, à environ 5 stades (1 km), coule la rivière **Melas**. Au sud, un court fleuve, l'**Asopos**⁶³, débouche d'une gorge dans le mont Œta et se jette dans la mer à environ une demi-heure de marche au sud de la passe des Thermopyles.

Le Spercheios

Le dieu-fleuve Spercheios prend sa source dans les hauteurs du nord du mont Œta. Il coule vers le nord puis vers l'est, où il est grossi par plusieurs rivières et ruisseaux saisonniers descendant du mont. Il rejoint la mer dans le golfe de Malia, à peu de distance au nord de la passe des Thermopyles (voyez plus haut « La passe des Thermopyles »).

Le Spercheios est connu pour ses eaux rapides et, dans le début de son cours, tumultueuses. Elles reflètent assez bien sa personnalité : sans être exactement irascible, le dieu a un caractère bien affirmé et mieux vaut ne pas lui manquer de respect.

Le dieu-fleuve Spercheios tient à préserver son pouvoir dans la région. Il alimente la ville d'Hypata (en Thessalie) et plusieurs villages ou bourgades, et il est très capable d'inonder ceux qui souillent ses eaux ou prétendent

⁶² C'est le sujet de la tragédie de Sophocle appelée *Les Trachiniennes*, c'est-à-dire « les femmes de Trachis ».

⁶³ Il existe plusieurs autres fleuves de ce nom en Béotie, en Corinthie et en Phrygie.

construire des ponts ou des passerelles par-dessus sans lui rendre les sacrifices nécessaires au préalable. Le Spercheios dispose en outre d'un atout important : son embouchure jouxte immédiatement les Thermopyles, la passe stratégique qui assure un passage commode entre Grèce du Nord et Grèce du Sud. Or les sédiments charriés par ses eaux sont susceptibles de combler lentement le golfe de Malia, en élargissant le fameux passage. Le Spercheios pourrait donc tenter de faire pression sur les villes voisines en menaçant d'élargir le passage si l'on ne prend pas soin de ses rives, de la pureté de ses eaux... et de la puissance de ses enfants.

Car le Spercheios compte sur ses rejetons pour élargir sa sphère d'influence au-delà de ses rives. Avec la nymphe **Polydora**, il engendre **Dryops**, qui devient roi des Dryopes dans la région du même nom (voyez « La Dryopie puis la Doride et le mont Œta », plus haut). Plusieurs générations après, une grande vingtaine d'années avant la guerre de Troie, il engendre **Ménesthios**, qui grandit en Phthie, au royaume du roi Pélée, et combat à Troie sous les ordres du fils de Pélée, Achille. En outre, le Spercheios a plusieurs filles immortelles, les **nymphe Sperchéides**.

Le mont Cnémis

Le mont Cnémis est une longue chaîne de montagnes qui part du mont Œta à l'ouest et qui sépare la Locride de la Phocide et des confins de la Phthie. Parvenue à mi-largeur de la Locride, elle s'infléchit vers le nord jusqu'à la côte, où la montagne s'avance dans la mer à l'endroit appelé **le cap Cnémide**. Le mont Cnémis partage donc aussi la Locride en deux dans le sens de la largeur⁶⁴. En face du cap Cnémide s'élèvent plusieurs îlots près desquels

⁶⁴ Au cas où vous croiseriez des noms de sous-régions bizarres à propos de la Locride : la partie située à l'ouest du mont Cnémis est la Locride « épiconémidienne » (« au-dessus du Cnémis ») tandis que la partie est était appelée « opontienne » d'après la ville d'Oponte. Les Locriens auraient fondé la ville italienne de Locri en Calabre, appelée « Locride épizéphyrienne ». Je n'ai pas d'idée d'amorce de scénario inspirée de ce jargon géographique, mais si jamais ça vous inspire...

Héraclès lance à la mer un malheureux nommé **Lichas**, d'où le nom donné par la suite à ces îles, les **îles Lichades**. Plus à l'est, les montagnes séparant la Locride et la Phocide n'ont pas de nom particulier. Le mont Cnémis forme une barrière naturelle considérable avec des sommets à plus de mille mètres et des pentes difficilement franchissables, qui arrêtent efficacement les armées et les ambitions des rois.

Daphnous, l'enclave phocidienne

Situé au pied du mont Cnémis sur la côte du golfe d'Eubée, à une bonne heure et demie de marche du cap Cnémide, à 20 stades de Kynos (4 km) et à 120 stades d'Élatée⁶⁵ (24 km), Daphnous est un petit village de pêcheurs sans rien de particulier en apparence. Les voyageurs attentifs peuvent y voir un **sanctuaire d'Asclépios**, le fils d'Apollon devenu médecin puis dieu guérisseur. Mais ceux qui prennent le temps de discuter se rendent compte de la véritable particularité du village : ses habitants sont originaires de Phocide ! Le village n'appartient pas à la Locride mais à la Phocide, dont il constitue le seul accès à la mer au Nord. Il forme de ce fait un point de séparation entre les parties est et ouest de la Locride. En temps de paix, comme les Locriens s'entendent bien avec les Phocidiens, cette enclave de territoire phocidien au beau milieu de la Locride ne pose aucun problème. Mais si un conflit venait à se déclarer entre les habitants des deux régions, les villageois seraient en posture plus que délicate, isolés qu'ils sont de la Phocide par le mont Cnémis.

Oponte

Fondateur. Inconnu.

Dieu protecteur : Zeus.

Gouverné successivement par : premiers rois inconnus, puis Deucalion et Pyrrha ; Protogeneia ; Opous I ; Protogeneia ; Opous II ; Hodoïdocos ; Oïlée ; Ajax.

Histoire. Oponte est l'une des plus anciennes villes de Grèce (après Parnassos, bien sûr). Sa dynastie royale est longue, complexe, et loin d'être toujours passionnante. Les aèdes s'en servent comme exercice pour mettre à l'épreuve leurs techniques de mémorisation, ou comme berceuse efficace sur les enfants et une partie des adultes⁶⁶. Pour vous, MJ, elle vous servira surtout à trouver des idées de noms et d'histoires pour le roi d'Oponte au moment de votre aventure.

Description. (Voyez le plan d'Oponte dans les annexes !) La ville d'Oponte se situe à environ 15 stades (3 km) de la côte de Locride. Paradoxalement, c'est la ville de Kyno, à près de 60 stades (12 km) plus au nord, donc beaucoup plus éloignée que la mer elle-même, qui lui sert de port.

Les quartiers. La ville s'étend sur la plaine en une structure ressemblant *grosso modo* à un carré entouré par un rempart⁶⁷. Au centre, la citadelle s'organise autour d'une grande place rectangulaire sur les deux côtés longs de laquelle s'élèvent respectivement le palais royal (au sud-est) et un très ancien temple de Zeus et d'Héra (au nord-ouest), plusieurs fois refait au cours de l'âge héroïque, d'abord en bois, puis en pierre. Le temple abrite un nombre impressionnant d'offrandes ainsi que plusieurs statues de Zeus et d'Héra, dont les plus anciennes sont en bois vermoulu et la plus récente en bronze creux doré à l'or fin. La ville compte de nombreux autres temples plus petits. Au sud et à l'est, ce sont les quartiers peuplés par la noblesse de la ville : de belles demeures de pierre dotées de cours intérieures et entourées de jardins. Plusieurs sources et ruisseaux irriguent plaisamment cette partie de la ville. La principale est la Callirhoé, qui forme un petit lac. Au nord et à l'ouest, les maisons sont plus petites, agglutinées en rues étroites et mal éclairées ; on puise l'eau dans des puits à raison d'un toutes les quelques rues. Les commerçants sont plus nombreux au nord, près de la route

⁶⁵ Strabon, *Géographie*, IX, 4, 3-4. Le sanctuaire d'Asclépios, connu seulement par les fouilles archéologiques, semble dater de l'époque classique.

⁶⁶ Pure invention de ma part, au cas où ça ne se serait pas vu.

⁶⁷ Je n'ai rien trouvé sur d'éventuelles fouilles menées à Oponte, qui semble mal connue. J'extrapole donc la description de la ville.

L'histoire de la dynastie d'Oponthe

Pendant la première époque de l'âge héroïque

Avant le déluge de Deucalion, Oponthe n'est qu'un village sans nom, un peu plus grand que les autres. Deucalion est natif d'Oponthe. Après le déluge, Deucalion revient y vivre avec Pyrrha pour repeupler le village en lançant des pierres sur le sol. La ville s'agrandit rapidement, en partie grâce à la sagesse et à la célébrité des deux survivants.

Deucalion et Pyrrha ont de nombreux enfants. Parmi eux, une fille, Protogeneia, donne naissance à un fils, Opous (premier du nom), qui devient roi et donne son nom à la ville. Opous I donne naissance à une fille, appelée Protogeneia comme sa grand-mère. Protogeneia (II) est enlevée par Zeus qui, tombé amoureux d'elle, se change en aigle pour la kidnapper et la transporter jusqu'en Arcadie, sur le mont Ménale. Là, elle accouche d'un fils, qu'elle nomme Opous comme son grand-père. Quelques années après, elle rentre dans son pays natal. Le trône est entre temps revenu à Locros (I). Ce dernier adopte Opous (II) comme son propre fils car il semble lui-même stérile, incapable d'engendrer un héritier. Cependant, peu après, Locros (I) engendre un fils, Locros (II), qu'il désigne donc comme le futur roi d'Oponthe ; mais, à la suite de violentes disputes entre les deux Locros, Locros (I) décide de quitter la région en quête d'une autre terre à gouverner, accompagné de toute une partie des habitants. Ses aventures, guidées par l'oracle de Delphes, l'amènent jusque dans la future Locride Ozole (voyez cette région). Pendant ce temps, Locros (II) s'avère un mauvais roi et finit assassiné. Le trône revient alors à Opous (II).

Pendant la deuxième époque de l'âge héroïque

Oponthe est gouvernée par Opous (II), puis par son fils Kynos. Kynos a un fils, Hodoïdocos, et une fille, Larymna, qui donne son nom à une ville de Béotie. Devenu roi, Hodoïdocos a pour fils Oïlée. Vers la fin de la deuxième époque de l'âge héroïque, quelques années avant la guerre de Troie, Oponthe a pour roi Ajax, fils d'Oïlée et d'Ériopis. C'est à Oponthe, à cette époque-là, que naît et grandit Patrocle, fils de Ménéaios (lui-même fils d'Actor et d'Aïgina) et futur compagnon d'Achille. Jeune homme, il tue involontairement un proche, un certain Aïanès, et, pour expier ce crime, il doit s'exiler auprès du roi Pélée en Phthie ; c'est là-bas qu'il rencontre Achille (qui est plus jeune que lui) et se lie à lui au point de le suivre à Troie ensuite. Ajax fils d'Oïlée mène les Locriens au combat contre Troie mais ne revient pas vivant de la guerre.

Pendant la troisième époque de l'âge héroïque

On ignore qui gouverne Oponthe après la mort d'Ajax : à vous d'inventer son souverain.

qui mène à Kynos. Vers l'ouest, ce sont les artisans les moins estimés et qui provoquent des nuisances : boucheries, tanneries, teintureries, qui évacuent leurs eaux usés dans des ruisseaux nauséabonds.

Agriculture. La ville est environnée de cultures fertiles, principalement du blé, des légumes, des olives, et, après l'arrivée de Dionysos, la vigne, qui apporte une contribution non négligeable à la prospérité de la ville.

Gisement de fer. Le sous-sol des environs d'Oponthe est riche en minerai de fer⁶⁸ : pendant la troisième époque de l'âge héroïque, une mine est exploitée à une petite heure de marche au sud de la ville. Ce sont des

⁶⁸ La présence de fer dans les environs est attestée. J'extrapole l'idée d'une mine (en me fondant sur ce qu'on sait des mines grecques antiques comme celles du Laurion près d'Athènes, par exemple).

galeries étroites, où les esclaves et les travailleurs pauvres circulent agenouillés ou à plat ventre, armés de pics et de pointerolles, avant de remonter le minerai extrait dans des paniers d'osier ou de cuir. La métallurgie du fer se développe, mais elle met du temps à concurrencer celle du bronze, car les premières armes en fer ne sont pas encore si solides.

L'île d'Atalante. Quand on se rend jusqu'à la côte depuis Oponthe par le chemin le plus court, on peut voir depuis le rivage un îlot appelé **l'île Atalante**. Au début de l'âge héroïque, cette masse rocheuse est encore attachée à la côte, mais elle en est séparée par un séisme à un moment donné. Quand ? Dans quelles circonstances ? Ce n'est pas fixé, mais peut-être que des mortels y construisent une fortification ou un bâtiment qui déplaît à Poséidon, l'ébranleur du sol, ou aux dieux en général. L'histoire ne dit pas non plus quel est le lien entre l'île et l'héroïne Atalante, qui peut être l'Atalante la plus connue (venue d'Arcadie) ou une homonyme.

Kynos, le port d'Oponthe

Fondateur : inconnu.

Divinité protectrice : inconnue.

Gouvernée successivement par : les rois d'Oponthe (voyez « Oponthe »).

Histoire. Kynos est une ville presque aussi ancienne qu'Oponthe, dont elle dépend sur le plan politique pendant tout l'âge héroïque. Deucalion et Pyrrha y séjournent régulièrement après le déluge. Pyrrha s'étant particulièrement attachée à la ville, les époux alternant entre Kynos et Oponthe pendant leur vieillesse, et les funérailles de Pyrrha ont lieu à Kynos⁶⁹. La ville est simplement appelée « le port d'Oponthe » pendant le début de l'âge héroïque, et ne prend le nom de Kynos que sous le règne du roi Kynos, fils d'Opous (II) (voyez l'histoire d'Oponthe).

Description. Bâtie sur un cap qui prolonge le golfe d'Oponthe, Kynos est la plus grande ville

portuaire de l'est de la Locride. Elle sert de port à Oponthe, bien qu'elle en soit éloignée de 60 stades (12 km). Voyager d'une ville à l'autre est facile : elles sont séparées par une plaine à la végétation pimpante. Outre son **port spacieux** accueillant de nombreux navires, la ville de Kynos présente deux particularités architecturales notables : une haute et massive **tour fortifiée** qui domine la ville et la mer et sert de poste de défense principal ; et le **tombeau de Pyrrha**, un peu en dehors de la ville, en haut d'une colline donnant sur la mer.

Larymna-la-Haute

Larymna est un petit port situé à l'est de la Locride, et qui est fondé assez tard pendant l'âge héroïque. Il doit son nom à une fille de Kynos, roi d'Oponthe. La ville dépend politiquement d'Oponthe. Elle n'a rien de notable, hormis la particularité géologique qui se trouve dans ses environs. En effet, non loin de Larymna, le fleuve Céphise, après s'être jeté dans le lac Copais et être devenu souterrain, resurgit par une impressionnante faille dans le sol rocheux et reprend son cours sur un quelques stades (disons environ un kilomètre) avant de se jeter dans la mer en une vaste embouchure.



⁶⁹ J'invente la raison pour laquelle Pyrrha est enterrée à Kynos et le lieu exact de la tombe dans la ville. Sur ce tombeau et Kynos en général : Strabon, *Géographie*, X, 4, 2. La tour est un petit anachronisme.

Les divinités de Phocide et la Trame



Pierre-Paul Prud'hon, *Apollon et les neuf Muses sur le mont Parnasse*, fin XVIII^e début XIX^e.

Les grandes divinités de Delphes : Apollon et Dionysos

Apollon

Le sanctuaire de Delphes est l'un des deux plus grands lieux de culte consacrés à Apollon avec l'île de Délos. C'est peu dire que d'affirmer que le dieu a l'œil sur son sanctuaire. Pour Apollon, Delphes a été le premier endroit où il a pu affirmer sa puissance et établir son rôle parmi les dieux après sa naissance et son arrivée sur l'Olympe : il y tient énormément. Apollon est très souvent présent à Delphes pendant la belle saison. Il inspire constamment la Pythie pour

prodiguer ses oracles. Il protège jalousement le lieu, ainsi que ses prêtres et prêtresses, contre toute forme d'attaque ou de profanation. S'attaquer à Delphes revient à provoquer directement le dieu.

Le fils de Zeus est très attaché au mont Parnasse dans son ensemble, même s'il ne veille pas sur l'ensemble de la montagne avec la même attention scrupuleuse que sur son propre sanctuaire. Le mont est pour lui un lieu de détente et d'activité artistique : il vient très souvent y danser, y jouer de la musique et y chanter avec les Muses. Apollon protège les Muses et toutes les divinités de l'endroit (les nymphes des bois, des sources et des montagnes ainsi que les Thriai, les déesses-abeilles).

Dionysos

Arrivé plus récemment à Delphes, Dionysos entretient des liens tout différents avec l'endroit. Pour ce dieu plus habitué aux fêtes campagnardes et aux errances sur les collines et les monts, c'est la montagne qui est sa demeure principale : ses roches, ses bosquets, ses fourrés, ses failles, ses grottes et ses recoins se prêtent idéalement aux explorations du fils de Sémélé et de ses suivants, bacchantes, Thyiades et satyres à pieds de chèvres. Apollon a la bonté de lui laisser la place dans son sanctuaire chaque hiver : Dionysos apprécie cette attention fraternelle, mais l'a considérée avec scepticisme au début. Il faut dire que Dionysos voyage presque constamment et n'est pas du genre à se fixer dans un sanctuaire en particulier, encore moins dans une ville.

Cependant, au fil du temps, le dieu change de regard sur l'endroit. Il aime les fêtes et les cérémonies qui amènent un peu de joie dans les rues. Il apprécie encore plus les concours de chants organisés en son honneur. Tiens, d'ailleurs, et s'il faisait inventer aux humains un nouvel art ? Un « chant du bouc » que les gens chanteraient sur une scène en portant des masques, des robes et des cothurnes, et qui pourrait servir à raconter une histoire où chacun incarnerait un personnage sur une scène, devant un large public. Le théâtre ! Oui, c'est cela ! Il faudra qu'il en souffle l'idée à un mortel un de ces jours...

Les déesses du Parnasse

D'autres divinités moins connues peuplent la montagne. Le Parnasse est l'une des résidences favorites des **neuf Muses**, patronnes des arts. Les forêts et les petits bois giboyeux, sur les flancs du mont, sont la demeure de nombreuses **nymphes**, pour la plupart des Naïades. Enfin, les trois **Thriaï**, les moins connues de toutes ces divinités, vivent dans une caverne à mi-hauteur, l'Antre corycien. Ces divinités sont présentées dans le livre de base de Kosmos. Vous trouverez ici des détails supplémentaires sur les activités auxquelles elles se livrent sur le mont Parnasse et sur leurs relations avec les mortels.

Les neuf Muses

Les Muses sont les patronnes des arts. Elles aiment venir danser, chanter et jouer de la musique, souvent accompagnées par **Apollon** en personne. Elles sont les filles de Zeus et de la déesse Mnémosyne, elle-même fille d'Ouranos et de Gaïa et sœur de Zeus. Peu après la Titanomachie, les deux divinités s'unissent en Piérie, au sud-ouest de la Thrace. Par la suite, les Muses rejoignent Apollon en Phocide.

D'ordinaire, les Muses ne se montrent jamais aux mortels. Une seule exception : lorsqu'elles décident d'accorder l'inspiration pour la première fois à un ou une artiste. Elles se montrent à lui, l'encouragent et lui font parfois présent d'une couronne de laurier et d'un bâton de marche qui symbolisent à la fois son talent et le dur labeur qui lui reste à accomplir pour se faire apprécier de ses contemporains. Loin de se cantonner à une attitude solennelle, elles peuvent se montrer déroutantes, tour à tour élogieuses et moqueuses, promptes à traiter les artistes de fainéant, de ventres sur pattes ou de satyres humains⁷⁰. C'est qu'il ne s'agit pas pour les artistes d'attendre que l'inspiration fasse le travail à leur place : les Muses sont à l'origine du souffle premier de l'idée et de l'enthousiasme artistique, mais c'est à l'artiste de faire le reste. Sous couvert de ces railleries, les Muses montrent une réelle bienveillance envers les artistes, qui sont à leurs yeux les meilleurs des mortels.

Toutes les Muses se consacrent à tous les arts avec la même facilité divine. Cependant, au fil de l'âge héroïque, elles prennent l'habitude de se spécialiser dans un domaine précis. Elles ne le font pas en vertu d'un classement rigoureux, mais en fonction de leurs goûts.

Calliope se consacre à l'épopée, la poésie longue le plus souvent sérieuse, qui chante les hauts faits des dieux et des mortels. C'est l'une des premières Muses à se spécialiser et c'est l'une de celles que les Grecs vénèrent le

⁷⁰ Hésiode, *Théogonie*, v.22-34 : les Muses viennent trouver Hésiode, alors berger, et lui tiennent des propos moqueurs avant de lui faire don de l'inspiration poétique.

plus. La plupart des aèdes célèbres des mythes grecs, Thamyris, Orphée, Démodocos, et plus tard les légendaires Homère et Hésiode, lui doivent leur génie.

Clio inspire la mémoire des aèdes qui relatent l'histoire d'un lieu, d'une ville ou d'une contrée. Elle les aide en outre à se rappeler les complexes généalogies des dieux, des héros et des souverains.

Érato préfère la poésie amoureuse, qu'elle soit plaintive ou pleine de sensualité. Elle est particulièrement honorée sur les îles de Cythère et de Lesbos. C'est elle qui, plus tard, inspirera Sappho.

Euterpe se consacre à la musique, tous instruments confondus, indépendamment des paroles et du sujet. C'est elle qui glisse des mélodies nouvelles à l'esprit des musiciens, qui guide leurs doigts sur les cordes des phorminx (harpes) et le long des tuyaux des aulos (flûtes doubles sonnantes comme des hautbois) et de tous les autres instruments du monde.

Melpomène, elle, s'intéresse davantage au chant, en solo ou en chœur. Lorsque Dionysos fait aux Athéniens le cadeau d'un nouvel art, le théâtre, c'est elle qui le prend en charge, souffle des idées aux dramaturges et vient en aide aux acteurs.

Polymnie, elle, enseigne aux mortels la rhétorique, l'art de bien parler et d'être persuasif en toutes circonstances. Les héros réputés pour leurs talents de persuasion, comme Ulysse, Palamède ou Autolykos, mais aussi Médée, lui doivent beaucoup.

Terpsichore se passionne pour la danse. Elle en révèle régulièrement de nouvelles aux mortels, simples ou ardues, joyeuses ou posées, sérieuses ou drolatiques, et toutes différentes dans chaque région du cosmos.

Thalie n'a d'yeux que pour les arts qui visent à distraire et réjouir le cœur des dieux et des mortels : c'est la Muse de l'humour. Après l'invention du théâtre par Dionysos, elle raffole des comédies, les pièces comiques.

Ouranie enseigne aux mortels tout ce qui concerne le ciel : les nuances de ses couleurs, les noms des nuages, des étoiles et des constellations, les déplacements des astres. Elle est paradoxalement plus présente en Asie et en Égypte qu'en Grèce au début de l'âge héroïque, et ce n'est que très progressivement

qu'elle contribue à l'émergence de l'astronomie parmi les Grecs.

Les Thriaï

Les Thriaï sont trois déesses, filles de Zeus, qui vivent sur les pentes du mont Parnasse, dans la caverne appelée l'**Antre corycien** (voyez sa description plus haut). Elles ont l'apparence de vieilles femmes dotées chacune de grandes ailes d'abeilles qu'elles portent repliées dans leur dos par-dessus leurs robes. Très honorées dans la région de Delphes, elles sont peu connues, voire ignorées, dans le reste de la Grèce et du monde habité. Nombre de Grecs et d'étrangers qui viennent consulter l'oracle de Delphes ignorent jusqu'à l'existence des Thriaï. Il faut être originaire de la région, ou y séjourner un certain temps, ou se renseigner activement, pour apprendre qui elles sont.

Contrairement aux grandes divinités de l'Olympe, les Thriaï se montrent parfois aux mortels, mais seulement lorsqu'on vient à elles pour les consulter. Elles apparaissent alors une fois que les orants ont déposé sur l'autel le miel et les offrandes. Elles peuvent passer pour de simples vieilles femmes, des prêtresses paisibles, jusqu'à ce qu'on aperçoive leurs ailes. Elles sont d'un abord simple, sans mépris pour les mortels qu'elles sont habituées à côtoyer. Mais elles peuvent s'offenser si on les insulte ou qu'on fait preuve de négligence envers elles. En cas de problème, les Thriaï s'adressent avant tout à leur frère Apollon, le dieu auquel est consacrée la montagne. Si cela ne suffit pas, elles peuvent en référer à leur père, Zeus.

Les nymphes de Phocide

De nombreuses nymphes vivent sur le Parnasse et dans les alentours tout au long de l'âge héroïque. Certaines sont immortelles, d'autres mortelles mais dotées d'une longévité telle qu'elles peuvent vivre pendant tout l'âge héroïque si elles ne se font pas tuer. Les nymphes ne forment pas une catégorie de déesses systématiquement solidaires entre elles, en raison de leur grande variété d'origines, d'âges, de personnalités et de projets. Voici la liste des principales nymphes qui interviennent dans les mythes liés à la

région ainsi que le renvoi vers le chapitre où elles apparaissent, le cas échéant⁷¹. Vous trouverez ici des détails sur leur personnalité, leurs relations avec les mortels et des pistes pour en faire des PNJ dans vos scénarios.

Argiope. Immortelle. Nymphé du mont Parnasse, qui épouse l'aède Philammon et devient mère de Thamyris, l'aède orgueilleux. Voyez le chapitre « L'histoire du mont Parnasse », section « deuxième époque de l'âge héroïque ». Passionnée par les arts et la poésie, proche des Muses qu'elle aime voir danser et chanter sur le Parnasse, Argiope est une artiste hors pair, tout comme son mari. Elle et Philammon pourraient faire de parfaits professeurs particuliers pour éduquer un PJ ou un PNJ durant son enfance, et rester ses amis et ses hôtes par la suite.

Cassotis. Mortelle. Nymphé naïade gardienne d'une source naturelle en bonne partie souterraine du mont Parnasse, dans le sanctuaire de Delphes. Elle coule tout près du temple d'Apollon, dans l'enceinte du sanctuaire. Voyez le chapitre « Le sanctuaire de Delphes à l'âge héroïque » pour les détails sur la source. Cassotis est d'un caractère très réservé : elle n'entre presque jamais en relation avec les mortels. Quand elle le fait, elle se contente de faire entendre une voix à peine perceptible parmi le murmure de l'eau. Il est rarissime qu'elle adopte une apparence anthropomorphe. Le seul mortel que Cassotis affectionne et auquel elle parle régulièrement est Ion, l'enfant trouvé du sanctuaire (voyez le chapitre « PNJ remarquables de Delphes »). Si Cassotis évite autant les mortels, c'est parce que Phémoneé, la première Pythie, lui a rendu jadis un oracle inquiétant : « Un jour, un mortel te fera charrier du sang impie dans ton eau ». Cassotis a compris qu'un mortel risquait de la tuer, d'où sa peur des mortels. En réalité, l'oracle se réalisera lorsqu'un héros ou une héroïne luttera dans l'enceinte du sanctuaire pour le défendre d'ennemis cherchant à piller le temple, et il/elle devra reculer sous le

⁷¹ En dehors de ces références, j'approfondis librement ces personnages de nymphes peu connus.

nombre, jusqu'à se retrouver les pieds dans l'eau de Cassotis. Les eaux de Cassotis seront alors rougies par le sang des impies... mais la source et sa nymphé survivront, si les défenseurs du sanctuaire arrivent à la protéger. Et si c'était l'un ou l'une des PJ qui réalisait cette prophétie en défendant la source ? Cette dernière lui en serait très reconnaissante et lui octroierait l'avantage « Savant » (+1 en esprit) ainsi que son aide et ses conseils.

Castalie. Immortelle. L'une des filles du dieu-fleuve Achélous⁷². Poursuivie par Apollon près du mont Parnasse, elle se change en source près des Phérides et devient ainsi une nymphé naïade. Voyez le chapitre « L'histoire du mont Parnasse » pour son histoire et « Le sanctuaire de Delphes à l'âge héroïque » pour la description de la source. Contrairement à Cassotis, Castalie n'éprouve pas de crainte excessive vis-à-vis des mortels et ne recule pas devant l'idée de leur parler ou se montrer sous une forme féminine. Mais elle ne le fait pas tous les jours, ni sans une solide raison. Elle peut aussi venir en aide aux PJ qui auraient besoin de traiter avec le puissant dieu-fleuve Achélous, qui coule en Étolie, à l'ouest du mont Cœta.

Cléodora. Immortelle. Maîtresse de Cléopompos, un Phocidien. Poséidon s'unit à elle et engendre Parnassos, fondateur de la première ville de Grèce. Voyez le chapitre « L'histoire du mont Parnasse », section « avant l'âge héroïque », et l'amorce de scénario « Les ruines de l'ancienne Parnassos ».

Corycia. Mortelle. Nymphé de l'Antre corycien, une caverne du mont Parnasse à laquelle elle donne son nom et qui est plus tard habitée par les Thriaï. Unie à Apollon, Corycia devient la mère de Lycoreus, l'un des rares survivants du déluge de Deucalion. Voyez le chapitre « L'histoire du mont Parnasse », section « première époque de l'âge héroïque ». Sur l'antre corycien, voyez le chapitre « Le mont Parnasse ».

⁷² Prononcez « Akélouss ».

Daphné. Mortelle métamorphosée. L'une des filles du Pénée, un dieu-fleuve de Thessalie. Poursuivie par Apollon près du mont Parnasse, elle est changée en laurier. Voyez les chapitres « L'histoire du mont Parnasse » et « Pharmaka et autres substances remarquables ».

Daulis. Immortelle. L'une des filles du Céphise, dieu-fleuve de Phocide. Dans des circonstances inconnues, elle donne son nom à la ville de Daulis, à l'est du mont Parnasse. Voyez le chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse » pour les détails sur cette ville.

Daulis s'entend très bien avec les mortels, et même un peu trop. Plusieurs fois, par le passé, un mortel de la région a noué avec elle des amours légères, pour elle, mais passionnées, pour lui, et a eu le cœur brisé en se rendant compte qu'il ne l'intéressait plus. Et comme elle est immortelle, elle compte un certain nombre d'amants déçus !

L'un ou l'une des PJ pourrait devenir le nouveau grand amour de la nymphe et se faire défier en combat singulier quelque temps après par un noble de Daulis, furieux d'avoir été délaissé à son profit... ou bien il pourrait recevoir la visite d'un vieil homme aimé dans sa jeunesse par la nymphe et brisé par cet amour éphémère, qui lui conseillera la prudence. Vous pouvez utiliser Daulis pour réaliser un élément de destin « Amour passionnel ». Notez qu'un ou une PJ que Daulis quitterait sans ménagement (ou qui se rendrait compte qu'il/elle a été remplacé-e) devrait faire un test de Mesure pour ne pas laisser libre cours à son dépit et à ses envies de vengeance...

Image : Paul Chabas, *Nymphe blonde*, début XX^e s.

Lilaïa. Mortelle. L'une des filles du Céphise, dieu-fleuve de Phocide. Elle donne son nom au village du même nom, au nord du mont Parnasse, près des sources du fleuve. Voyez le chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse » pour les détails sur ce village. Lilaïa



s'entend bien avec les habitants du village. Sensible à l'honneur qui lui a été fait, elle s'efforce de protéger cette bourgade à laquelle elle a donné son nom. Mais les pouvoirs d'une nymphe sont limités, et il se peut qu'elle ait besoin d'humains capables de défendre Lilaïa contre une menace dont elle ne saurait pas se débarrasser elle-même, un monstre, des brigands, ou les dégâts causés par des divinités plus puissantes peu soucieuses de préserver cette localité obscure. Et si elle confiait ce genre de mission aux PJ de passage dans la région ?

Lotis. Mortelle, métamorphosée. Cette nymphe du mont Œta est un jour agressée par Priape, le dieu satyre lubrique. Par chance pour elle, Priape n'est pas seul : Silène, un autre dieu satyre, voyage avec lui sur son âne, dont les braiements réveillent Lotis juste à temps. Elle s'échappe, mais, faute de parvenir à semer Priape, elle finit par se changer en une

fleur nouvelle, le lotus⁷³. Depuis, elle est coincée là et est devenue malveillante envers quiconque s'approche trop d'elle. Lotis change la mortelle Dryopé en peuplier noir. Voyez le chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse », section « La Dryopie puis la Doride et le mont Ceta ». Lotis n'hésitera pas à s'en prendre à quiconque passera près d'elle. Elle entretient une détestation spéciale envers toute personne ayant un lien privilégié avec Dionysos, au premier chef les Bacchantes et Bacchants, mais aussi les satyres, etc.

Vous pouvez utiliser ce personnage pour faire s'accomplir un élément de destin « Mort par métamorphose » d'un PJ. Si Lotis transforme un PJ ou un PNJ en plante, même les dieux ne pourront pas défaire ce qu'elle aura fait. Mais les autres PJ pourront au moins réclamer justice ou chercher à venger leur compagnon ou compagne disparue.

Nymphes du mont Ceta. Mortelles. Ces nymphes hamadryades jouent un petit rôle dans l'histoire de la Doride. Voyez le chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse », section « La Dryopie puis la Doride et le mont Ceta ». Voyez aussi la nymphe Lotis, plus haut.

Nymphes du mont Othrys. Mortelles. Ces nymphes qui vivent sur le mont Othrys, en Phthie, jouent un rôle dans la vie du mortel Kérambos. Voyez le chapitre « PNJ remarquables de Phocide et des environs du Parnasse » pour cette histoire. Le penchant irrésistible de ces nymphes pour les farces puériles masque une réelle affection pour les humains qui se manifeste au grand jour dans le sauvetage de Kérambos. Le destin du musicien les affecte beaucoup, de manières différentes selon leurs personnalités.

L'une d'elle, **Calliphylla**, était secrètement amoureuse de Kérambos, mais renonce à lui ouvrir son cœur quand elle le voit devenu aussi prétentieux. Mortifiée par le destin du mortel, elle en conclut que tous les humains sont orgueilleux et stupides comme Kérambos. Depuis, elle tente de persuader ses consœurs de ne plus du tout se mêler de la vie des

mortels, de peur de ne récolter qu'ingratitude, déceptions et malheurs.

Dendraïna, au contraire, a été fascinée par la façon dont un même humain peut changer complètement de personnalité au fil du temps. Cela l'a conduite à observer subrepticement les humains de la région, sans oser encore se montrer à eux. Elle représente un avis contraire à celui de Calliphylla et pourrait intervenir auprès des nymphes afin de les convaincre de ne pas s'isoler, voire de venir en aide aux mortels de la région. Elle peut devenir une alliée des PJ. Dendraïna est si fascinée par les humains qu'elle pourrait bien finir par tomber amoureuse d'un ou d'une d'entre elles. Malgré l'avis de Calliphylla, qui l'a prévenue cent fois que cela finirait mal⁷⁴.

Nymphes Sperchéides. Immortelles. Filles du dieu-fleuve Sperchéios en Locride. Voyez le chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse », section « La Locride » pour les détails sur le dieu-fleuve Sperchéios. Coquettes et superficielles pour la plupart, les filles du Sperchéios ont toutefois la qualité indéniable d'être beaucoup moins hautaines et avides de pouvoir que lui. Elles sont aussi plus curieuses d'en apprendre davantage sur les mortels qu'elles côtoient de près, quoique en général sans se montrer à eux. Informées des problèmes des humains, elles pourraient avoir une bonne influence sur le dieu-fleuve en l'incitant à se soucier davantage de la survie des mortels sans les considérer uniquement sous l'angle de ses jeux de pouvoir politiques.

Polydora. Mortelle. Nymphe qui s'unit en Locride au dieu-fleuve Spercheios et devient mère de Dryops, héros éponyme des Dryopes. Voyez le chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse », section « La Dryopie puis la Doride et le mont Ceta », pour cette histoire, et la section « La Locride » pour les détails sur le dieu-fleuve Sperchéios. Polydora, douce et bienveillante avant sa relation avec le Sperchéios, développe un caractère plus ambitieux et plus hautain au contact du dieu-

⁷³ Ovide, *Fastes*, I, 415.

⁷⁴ Les nymphes de l'Othrys sont mentionnées collectivement dans les mythes : Calliphylla et Dendraïna sont des inventions de ma part.

fleuve. Très attachée au Spercheios et à leur fils, elle adopte un comportement possessif avec ce dernier. Elle tente constamment d'influer sur les décisions politiques de Dryops, ce qui conduit ce dernier à venir la voir moins souvent dans les forêts. Les relations entre mère et fils se tendent d'année en année.

Frustrée dans son désir d'influer sur les destinées du monde, ou au moins de la région, Polydora pourrait bien vouloir s'appuyer sur d'autres mortels afin de comploter pour reprendre la main sur Dryops et lui faire payer ce qu'elle considère comme de la désobéissance.



Nouveaux traits régionaux



Image : Gustave Doré, *Paysage avec troupeau*.

Kosmos BoL propose dans son livre de base un trait régional « Delphien/Delphienne » pour les personnages originaires de Delphes ou de ses environs. Mais votre groupe de jeu peut vouloir créer des PJ originaires des certaines parties de Phocide, ou des autres régions abordées dans le présent supplément. Qu'à cela ne tienne ! Voici des traits régionaux plus précis. Vous trouverez plus de détails sur ces sous-régions dans le chapitre « La Phocide ».

Dryope

Premiers habitants de la Dryopie (plus tard renommée la Doride), les Dryopes sont un peuple nomade qui vit sur les flancs du mont Cœta et dans ses environs immédiats. Ils sont donc accoutumés à une existence rude dans les sous-bois à flanc de montagne. Rompus à la chasse, à la pêche et aux nuits passées à la belle étoile, ils construisent des habitations provisoires en bois et en peaux de bêtes et changent d'emplacement au moins chaque année, pour suivre le gibier ou se protéger de

leurs ennemis. Proches des bêtes, ils peuvent embrasser la carrière de Dresseur/Dresseuse lorsqu'ils s'essaient à apprivoiser des chiens sauvages ou des ours.

La notion de l'honneur guerrier des Dryopes est assez extensible pour se glorifier de razzias et de « conquêtes » confinant au vol ou au brigandage sur les territoires voisins (en Phocide, en Locride ou en Étolie, plus rarement en Thessalie, pays de magiciens), y compris des villages ou des troupeaux de simples bergers mal armés. Cela peut se traduire par des points dans les carrières de Mercenaire ou de Voleur et/ou par des connaissances (voire des amis) trempant dans des « coups de main » pas toujours reluisants. Où s'arrête la bravoure, où commencent la mesquinerie et la cruauté dans ces actes qui flattent la Dèmesure et jouent avec les limites de l'impiété ? Les dieux en décideront !

Les Dryopes ne connaissent pas de sortilèges puissants, mais savent employer les plantes à des fins plus ou moins magiques pour guérir ou empoisonner et connaissent en outre quelques sortilèges de magie des noms. L'évocation des esprits leur est totalement

étrangère et éveille chez eux une crainte et une répulsion profondes liées à leur peur d'Hadès. Ils honorent tout particulièrement Artémis et Zeus.

Idées d'avantages : Agilité du daim, Amis dans la pègre, Ami des bêtes, Bagarreur, Combat à l'aveugle, Habitudes sylvestres, Montagnard, Odorat développé, Peau dure, Résistance aux privations.

Idées de désavantages : Bouseux, Cupide, Indigne de confiance, Malédiction d'une divinité (Artémis), Marin d'eau douce, Méfiance envers la sorcellerie, Passion pour la chasse, Soiffard, Taciturne, Traqué.

Locrien / Locrienne

Les Locriens sont plus habitués aux plaines et moins aux montagnes que les gens des régions voisines. Leurs vastes territoires propices à l'élevage et aux cultures leur permettent de s'enrichir davantage grâce à d'abondants troupeaux de moutons, de vaches, mais aussi, chose rarissime en Phocide, de chevaux. Leurs villes populeuses et bien ordonnées (du moins par rapport à celles des régions voisines) rendent jaloux bien des Phocidiens, sans parler des Dryopes ou des Doriens.

Les Locriens ont en outre l'avantage rare de bénéficier d'un large accès à la mer : on trouve donc parmi eux de nombreux marins, soit qu'ils se consacrent à la pêche, soit qu'ils se chargent de transporter voyageurs et marchandises vers Corinthe au sud, l'Eubée et les côtes de Phthie et de Thessalie ou nord, ou

encore qu'ils s'aventurent vers des destinations plus lointaines.

Idées d'avantages : Beau parleur, Fils des plaines, Fortuné, Gamin des rues, Inspirateur, Pied marin.

Idées de désavantages : Ambition, Amour-propre excessif, Arrogant, Foie jaune, Gars de la ville, Gourmandise, Lent à la détente, Pataud, Poltron.

Locrien Ozole / Locrienne Ozole

Les gens des montagnes et des vallées herbeuses de Locride Ozole sont pour la plupart des bergers, des fermiers ou de petits artisans habiles à fabriquer, réparer ou racommoder objets et vêtements. Certains peuvent être aèdes, d'autres rompus à l'art de la guérison. Leur niveau de vie général est pauvre, sauf dans les rares villes comme Amphissa dont les habitants sont assez différents du reste de leur peuple et peuvent embrasser des carrières et des fortunes plus variées. En butte aux moqueries des peuples voisins à cause de leur réputation de gueux puants et ridicules, certains se tournent vers le brigandage ou vers les sombres secrets de l'évocation d'esprits.

Idées d'avantages : Ami des bêtes, Doigts de fée, Montagnard, Mains guérisseuses, Ouïe fine, Outillage, Sympathie des humbles, Vue perçante.

Idées de désavantages : Bouseux, Crédule, Distract, Indigne de confiance, Mauvaise réputation, Repoussant, Sans gloire, Souffreteux.



Jouer prêtres et prêtresses



Le Dominiquin, *Le Sacrifice d'Iphigénie*, vers 1609. Le devin troyen Calchas, à droite, préside au sacrifice humain nécessaire pour obtenir des vents favorables au départ de la flotte achéenne qui doit aller assiéger Troie. Au fond, Artémis arrive avec une génisse pour remplacer la jeune fille.

Dans l'univers de Kosmos, il n'y a pas besoin d'être prêtre ou prêtresse pour superviser un sacrifice, faire une offrande ou une libation (offrande des premières gouttes d'une boisson) ou adresser une prière à une divinité. Dans une conception de la religion qui ne connaît ni dogme, ni textes sacrés, et qui accepte sans trop de problème la coexistence de plusieurs versions sur des aspects aussi importants que la manière dont le cosmos a été créé, l'ascendance exacte d'un dieu ou la distinction précise entre les domaines dont s'occupe chaque divinité, les prêtres ne sont pas les seules personnes auxquelles on peut s'adresser sur ces questions complexes : les aèdes, par exemple, sont la mémoire vivante de ce genre de savoir collectif. De plus, les prêtres n'ont pas de pouvoirs magiques spécifiques et ne peuvent pas faire de « miracles » dans les mythes grecs.

La question logique que pourra se poser votre groupe de jeu est alors : « Dans ce cas, quel

intérêt y a-t-il à jouer un prêtre ou une prêtresse ? » En réalité, opter pour cette carrière présente des avantages substantiels.

Vérification des rites religieux (prières, sacrifices, offrandes)

Certes, n'importe qui peut accomplir une Prière, faire une offrande ou superviser un sacrifice. Mais on court toujours le risque de se tromper et de contrarier la divinité que l'on voulait se concilier. Les prêtres et les prêtresses, eux, sont des spécialistes.

🏛️ Quand des PJ non-prêtres formulent des Prières ou accomplissent d'autres rites, ils courent le risque de commettre une erreur.

Quand un personnage dit une Prière, le MJ vérifie que le joueur ou la joueuse structure bien sa prière comme indiqué dans le chapitre sur les prières de Kosmos. S'il manque une étape, ou s'il y a une formulation trop

familière, vulgaire ou décalée, la Prière contient une erreur et ne sera pas écoutée. Mais le MJ n'a pas à en informer les PJ. Ils n'avaient qu'à faire attention !

Quand les personnages annoncent qu'ils font un sacrifice ou une offrande, en général, on ne détaille pas tous les préparatifs et gestes à accomplir (ce serait fastidieux). Des PJ disposant de suivants peuvent d'ailleurs leur confier ce type de tâche. En revanche, le MJ doit faire bien attention aux personnages qui se chargent du rituel. Un personnage a-t-il un désavantage comme « Deux mains gauches » ? Le MJ peut lui demander un test d'agilité pour vérifier qu'il ne laisse pas la chèvre s'échapper au moment de

l'égorger pour le sacrifice, ou qu'il ne renverse pas la coupe de vin au moment de faire la libation. Un personnage est-il « Distrait » ? Le MJ peut noter dans un coin que le PJ se trompe sans s'en rendre compte pendant le rituel, qui ne sera donc pas efficace. Enfin, un personnage « Soiffard » qui rate son jet se retrouve ivre mort au moment du rituel : une Prière ou un sacrifice accomplis par un ivrogne vont donner des résultats très drôles... en espérant que la divinité concernée aura le sens de l'humour.

Naturellement, un personnage qui opte pour la carrière de prêtre ou de prêtresse fera bien d'éviter comme la peste ce type de désavantage susceptible de beaucoup lui nuire !

Image : Guérin, *L'Offrande à Esculape*, 1803.

☪ En présence d'un prêtre ou d'une prêtresse, les PJ (ou les PNJ) bénéficient d'un regard expert.

Au début d'un rite religieux, un prêtre ou une prêtresse peut vérifier que le rite est préparé et accompli correctement. Quand c'est facile,



il n'y a pas besoin de faire un test. Sinon, le personnage fait un test d'esprit + rangs de carrière « prêtre/prêtresse », d'une difficulté fixée par le MJ selon la complexité du rituel, afin de vérifier si tout va bien ou si un préparatif, une formule de prière ou certains gestes rituels n'ont pas été faits comme il le fallait. C'est le ou la MJ qui lance les dés, derrière l'écran.

En général, ce type de jet est facile, sauf si le personnage doit superviser une énorme cérémonie, par exemple une hécatombe, qui consiste à offrir cent taureaux, en vérifiant que chacun des 100 sacrifices est accompli scrupuleusement...

Exemple. Un groupe de personnages-joueurs veut sacrifier une génisse à Poséidon en remerciement d'un voyage en bateau qu'ils ont réussi sans encombre. Mais ils se trouvent sur un rivage aride et disposent de peu de ressources pour réaliser la cérémonie : il faut construire un autel de bric et de broc, récupérer de l'eau pure où ils peuvent, etc. L'une des PJ, Euphronéia, a 3 en esprit et dispose de 2 points dans la carrière « Prêtresse ». Elle décide de

surveiller la cérémonie afin de s'assurer que tout se passe bien. Comme les PJ n'ont pas tout leur confort, le MJ décide que le jet sera « Ardu » (-1 au jet de dés). Euphronéa a donc $3 + 2 - 1 = 4$ points, auquel elle ajoutera le résultat des 2d6. Le tout devra donner 9 ou plus. Le MJ lance les dés et obtient 5. Ouf! $4+5 = 9$, c'est juste assez pour réussir. Le MJ indique qu'au dernier moment Euphronéa corrige les gestes d'un autre PJ, mais que la cérémonie peut s'accomplir sans erreur. Poséidon devrait être satisfait.

Image : Paul Shorey, Chrysis et Apollon.

Illustration pour une traduction anglaise de l'Iliade par Pope, 1899.

🏛️ **Le personnage peut faire ce type de vérification pour diriger les opérations quand des PJ participent à un rite religieux.** Dans ce cas, la Prière ou le rituel est accompli sous la supervision du prêtre ou de la prêtresse. Si son éventuel jet d'action est réussi, le personnage de prêtre ou de prêtresse fait tout bien : aucun risque, tout s'est bien passé, les dieux seront contents !

Exemple. Euphronéa et ses compagnons arrivent en bateau à Iolcos, où règne alors le roi Pélidas, qu'ils connaissent bien. Quand ils débarquent sur la plage, Pélidas et ses nobles s'y trouvent justement : ils s'apprêtent à sacrifier neuf taureaux aux nymphes marines. En signe d'amitié, Pélidas invite les PJ à se joindre à la cérémonie et leur offre un taureau qu'ils pourront sacrifier. Euphronéa s'assure discrètement que ses compagnons suivent bien les indications des prêtres de Pélidas au moment de sacrifier l'animal. Le MJ décide qu'elle y réussit sans besoin de jet de dés, car les PJ ont tout le matériel nécessaire, les conseils des prêtres et tout leur temps.

🏛️ **Un personnage de prêtre ou de prêtresse peut aussi utiliser ce type de vérification quand il/elle assiste à un rite religieux célébré par des PNJ,** afin de déceler un éventuel problème. Pratique pour se rendre compte que le grand rituel en l'honneur d'Arès organisé par le roi ennemi n'est pas accompli correctement et n'aura donc aucune influence sur la bataille.



🏛️ **Et si le prêtre ou la prêtresse échoue à son jet ?** En cas d'échec simple, le personnage se rend compte qu'il/elle n'a pas tout fait correctement. La solution : il faut tout recommencer ! Cela prend du temps, mais au moins la divinité ne sera pas contrariée. Bien sûr, si les PJ doivent terminer un sacrifice pendant que des hordes ennemies fondent sur eux ou assiègent leur dernier retranchement, ils vont devoir tenir quelques rounds de plus avant de recevoir l'aide de leur divinité protectrice, mais les héros sont faits pour ça !

En cas d'échec automatique, le prêtre ou la prêtresse ne se rend pas compte que quelque chose n'a pas été fait correctement. Il/Elle est persuadé-e que tout va bien, mais la Prière ou le rite ne sera pas efficace, voire aura contrarié la divinité. C'est pour cela que c'est le ou la MJ qui lance les dés pour ce type de jet : en cas d'échecs, il/elle annonce au PJ que le rite s'est déroulé sans problème. Le personnage va au-devant de quelques ennuis, mais ainsi va la vie aventureuse des PJ de l'âge héroïque...

Exemple. De retour chez eux après un autre long voyage en mer, les PJ offrent un autre

sacrifice à Poséidon qui leur a témoigné une bienveillance exceptionnelle pendant leur périple. Une fois de plus, Euphronéa décide de superviser les opérations. Mais cette fois, son père, un noble puissant qui s'est enrichi pendant leur aventure, décide d'organiser une hécatombe : il fait sacrifier 100 génisses au dieu. Une cérémonie magnifique, qui plaira beaucoup au dieu de la mer... si elle est accomplie comme il faut. Le roi confie à sa fille le soin de diriger les opérations, mais Euphronéa n'en mène pas large. Le MJ décide que le jet sera « Très difficile » (-4 au jet de dés). Le score d'Euphronéa est donc de $3 + 2 - 4 = 1$. Il faudra donc obtenir au moins 8 avec les 2d6 pour réussir. Le MJ lance les dés derrière son paravent... et obtient un double 1 : c'est un échec automatique. Il annonce à Euphronéa qu'elle ne remarque aucun manquement aux rites. En réalité, elle avait tant de gens à surveiller qu'elle ne s'est pas rendu compte des erreurs commises par certains de ses compagnons. L'hécatombe n'a pas été réalisée convenablement et le dieu risque de s'en offusquer...

Ce type d'échec automatique peut être converti en échec critique si le joueur ou la joueuse le désire. Mais cela implique que le MJ révèle au groupe de jeu l'échec du jet. Il faut donc que le groupe de jeu soit capable de prendre assez de recul par rapport aux personnages et à l'aventure pour continuer à jouer comme s'ils ignoraient le problème.

Le respect dû aux prêtres

Jouer un prêtre ou une prêtresse confère des avantages « sociaux » qui se transforment en atouts majeurs dès qu'on prend la peine de les mettre en scène dans les aventures.

☪ **On ne peut pas tuer, blesser, molester ou même parler mal à un prêtre sans risquer de courroucer la divinité qu'il/elle sert. Cette protection s'étend également à la famille du prêtre, au moins sa famille proche, sa compagne ou son compagnon et leurs enfants.**

Pour illustrer ce qu'un prêtre peut faire quand on s'en prend à lui ou à sa famille, prenons l'exemple de Chrysès au début de l'Iliade d'Homère. Chrysès est un homme d'âge mûr

Erreurs volontaires dans les rites religieux

Dans certains contextes, un prêtre ou une prêtresse pourrait être tenté, soit de commettre délibérément une erreur en accomplissant un rite, soit d'induire en erreur un autre personnage. Cela peut en effet être un moyen de s'assurer qu'un rite s'avèrera inefficace, ou une ruse pour tenter d'attirer le courroux divin sur un autre personnage. De même, lorsque les PJ sont en butte à l'hostilité d'une divinité en particulier, ou ont quelque chose à lui reprocher, la tentation peut devenir forte de saboter un rite qui lui est dédié ou d'essayer de rendre inopérantes les prières adressées à elle par d'autres personnages.

Un tel comportement est réprouvé par les dieux comme un signe de démesure, puisqu'un simple mortel fait passer ses propres projets avant le respect dû aux divinités. **Le personnage qui s'enhardit à ce type de comportement doit aussitôt faire un jet de Mesure Impossible (-6).**

Cependant, **cette règle peut souffrir de rares exceptions** lorsqu'une telle erreur volontaire revient à servir les intérêts des divinités ou à préserver la dignité et le respect dus aux rites.

Par exemple, un prêtre ou une prêtresse que ses ennemis voudraient forcer à accomplir un sacrifice humain injustifié et barbare peut légitimement feindre de ne plus savoir comment utiliser un couteau. De même, un prêtre ou une prêtresse que des guerriers ivres voudraient forcer à entonner une prière en l'honneur d'une lance ou d'une hache qu'ils assimilent dans leur ivresse à une statue divine serait tout aussi fondé à refuser ou à ne pas accomplir le rite correctement, puisque vénérer sa propre arme est un acte de démesure. Ces cas sont laissés à l'appréciation du ou de la MJ selon le contexte.

au moment de la guerre de Troie (qui survient vers la fin de la deuxième époque de l'âge héroïque dans la chronologie de Kosmos).

C'est un prêtre d'Apollon qui réside à Chrysé, un village situé en Troade, la région qui entoure Troie. Sa fille, Chryséis, a été capturée par les Achéens dans la ville voisine de Lymessos pendant une de leurs razzias sur les villages et les petites villes qui entourent Troie (l'armée achéenne assure ainsi son approvisionnement pendant la guerre). Elle a été réduite en esclavage et emmenée au campement des Achéens, sur le rivage devant les murs de Troie.

Chrysès prend une rançon magnifique, il enfile sa tenue de prêtre, avec un bâton d'or et des bandelettes autour du cou, et il marche jusqu'au campement des Achéens, pour trouver le roi Agamemnon de Mycènes, qui commande l'armée. Il propose sa rançon pour racheter la liberté de sa fille. Tous les soldats sont d'accord. Mais Chryséis a été attribuée à Agamemnon lors du partage du butin. Le roi, qui n'a aucune envie de s'en séparer, renvoie le prêtre en le menaçant de s'en prendre à lui s'il s'aventure à revenir le supplier. Il faut dire que Chryséis est jeune et jolie. Quant à Agamemnon, il a accumulé du pouvoir, des richesses, des victoires et, donc, des points de démesure ; ça, et sans doute un désavantage du genre « Arrogant ».

Éconduit et humilié, Chrysès adresse une prière à Apollon pour obtenir justice. Aussitôt, le dieu descend de l'Olympe et tire des flèches sur les troupes des Achéens, puis sur les Achéens eux-mêmes. Résultat : une épidémie de peste foudroyante désole l'armée pendant neuf jours. Le dixième, le héros Achille se dispute avec Agamemnon pour l'obliger à rendre Chryséis, et le roi doit céder : Chrysès récupère sa fille et le fléau cesse, mais l'armée achéenne et l'autorité d'Agamemnon en ont pris un coup. Pas mal pour une simple prière d'un vieux prêtre, non ?

☪ Certes, les dieux ne vont pas envoyer une pandémie chaque fois qu'un PJ prêtre les en supplie simplement parce qu'on a froncé un sourcil trop fort devant lui : **un prêtre ne peut pas régenter son monde en arguant du soutien des dieux à tout bout de champ, il faut un motif sérieux.** Ici, il y a à la fois le refus de relâcher la fille de Chryséis contre rançon, la réponse méprisante et une menace explicite de s'en prendre à un prêtre. Le fléau d'Apollon

punit à la fois l'offense faite à son représentant et l'acte de démesure d'Agamemnon. (Remarquez que le dieu ne punit pas le roi en s'en prenant directement à lui : il tue les hommes qu'il dirige. C'est la logique de l'époque. Mais si Agamemnon ne cède pas, il risque une mutinerie dans son armée et un possible lynchage.)

☪ **Même en situation de combat à la loyale, les PNJ y réfléchiront à deux fois avant de tuer un PJ prêtre ou prêtresse.** Ils pourront l'épargner et le laisser partir, ou se contenter de le capturer et de le traiter dignement avant de le rendre contre une rançon, par exemple.

L'érudition des prêtres

Quand un personnage de prêtre ou de prêtresse peut effectuer un jet d'esprit + ses points dans la carrière Prêtre / Prêtresse (en y ajoutant l'éventuel bonus de l'avantage « Érudit ») contre une difficulté variable, pour se souvenir d'une information en rapport avec sa carrière. Quel genre d'informations peut-on connaître de cette manière ?

☪ **L'érudition liée à la prêtrise recoupe en partie celle que peut accumuler un aède ou, en Égypte, un scribe.** Par exemple, ces trois carrières impliquent de mémoriser par cœur les **complexes généalogies des divinités et des héros et héroïnes des générations passées** (de plus en plus nombreuses au fil de l'avancement de l'âge héroïque). De même, la prêtrise, tout comme une formation d'aède, permet de **connaître davantage de récits mythologiques (autrement dit, dans Kosmos, des récits du passé réel, proche ou lointain) que le commun des mortels.**

☪ **Il y a cependant des différences nettes entre ces carrières.** Globalement, les aèdes accumulent des connaissances plus généralistes, couvrant davantage de domaines, mais maîtrisés moins à fond. **Les prêtres et prêtresses, quant à eux, sont des spécialistes des divinités, de leurs relations avec les mortels et des moyens de bien s'entendre avec elles.**

Exemple. Supposons qu'un aède et une prêtresse étudient l'histoire de Thésée et du Minotaure. Tous deux sauront dire que le

Minotaure est issu d'une union zoophile entre Pasiphaé, reine de Crète et épouse du roi Minos, et un taureau envoyé à Minos par le dieu Poséidon.

L'aède saura relater de manière captivante l'histoire des souverains de Crète et l'aventure de Thésée, d'Ariane, de Dédale, etc. sous la forme d'un poème préparé ou improvisé en vers, en s'accompagnant de musique.

Le personnage de prêtre ou de prêtresse, de son côté, sera incollable sur les rites religieux (prières, offrandes, sacrifices, processions...) en vigueur en Crète à ce moment et sur leurs différences avec la façon dont on honore les dieux dans telle ou telle autre région. Il se souviendra que Minos a obtenu le trône de Crète en demandant à Poséidon de lui envoyer un signe de son soutien pour le départager d'avec ses frères Rhadamante et Sarpédon, qui convoitaient eux aussi la succession. Il se souviendra que toute cette histoire de Minotaure commence au moment où Minos commet l'erreur de ne pas sacrifier le taureau à Poséidon alors qu'il le lui avait promis : le dieu, courroucé, se plaint à Aphrodite, qui imagine de le venger en faisant tomber Pasiphaé amoureuse de l'animal.

Un prêtre ou une prêtresse saura enfin des détails spécifiquement religieux de l'aventure que beaucoup d'aèdes ne connaissent pas, par exemple le fait que Thésée, à son retour du Labyrinthe, a mis en place à Athènes une danse d'hommage dite « danse du Labyrinthe » au cours de laquelle de jeunes gens imitent les tours et les détours des malheureuses victimes perdues dans le Labyrinthe.

Bref, être prêtre donne accès à un savoir plus spécialisé mais plus approfondi, et donc à des indices différents dans le cadre d'une quête.

☪ Ces savoirs différents font aussi qu'au moment de prendre une décision, une foule ou un dirigeant s'en remettent tantôt aux prêtres et tantôt aux aèdes. Les aèdes sont avant tout des poètes, qui passent beaucoup de temps à se former à la musique, au chant et à la composition de différents genres de poèmes (hymnes pour les dieux, mais aussi épopées narrant des événements devenus mythiques, chansons d'amours heureuses ou élégies exprimant les plaintes des cœurs brisés, poèmes didactiques dans divers

domaines, chants de travail pour le temps des moissons, etc.). Ils cherchent à transmettre une mémoire, mais aussi à charmer et à satisfaire leur public (rois, nobles ou simples villageois), car c'est souvent de cette façon qu'ils s'assurent le gîte et le couvert là où ils se rendent. Enfin, ils travaillent devenir célèbres par leur talent poétique. De ce fait, les aèdes sont souvent amenés à infléchir ou à modifier les mythes qu'ils ont entendus ou les événements dont ils ont été les témoins afin de forger une mémoire collective pétrie par toutes sortes d'enjeux politiques et artistiques.

Tout cela explique pourquoi, **aux yeux des prêtres, les aèdes ne sont au fond que des amuseurs, prêts à placer les dieux dans des situations ridicules qui les rabaisent aux vices des simples mortels.** Sérieusement, qui peut croire que Zeus trompe sa femme comme le premier paysan venu et qu'Héphaïstos a l'apparence d'un estropié, bossu et boiteux ?

Par rapport aux aèdes, les prêtres et les prêtresses disposent d'un savoir moins attrayant pour la foule, mais qui sera jugé plus fiable dans tout ce qui concerne les relations qu'il faut avoir avec le monde divin : entre un aède et un prêtre, le prêtre aura plus de mal à convaincre une reine ou une foule, mais sa parole aura plus de poids que celle de l'aède dès lors qu'on cherche à apaiser le courroux divin.

Cependant, en cas de rivalité entre un personnage de prêtre ou de prêtresse et un personnage d'aède tous deux experts dans leurs domaines respectifs, c'est l'éloquence et le charisme de chaque personnage qui feront la différence. En termes de jeu, outre l'esprit et les points dans les carrières, on regardera l'aura pour déterminer celui dont l'avis prévaudra auprès de la foule.

Les contraintes de la prêtrise

La carrière de prêtre ou de prêtresse implique des responsabilités, comme tout autre métier. Leur ampleur et leur caractère plus ou moins contraignant varient selon la place du personnage dans la hiérarchie du sanctuaire,

selon la divinité servie et le type de poste occupé.

Beaucoup de sanctuaires n'ont pas de hiérarchie complexe : ils contiennent entre un et cinq prêtres, ou parfois c'est une famille qui possède la charge de prêtre de manière héréditaire et se la transmet de génération en génération (auquel cas l'un des enfants doit nécessairement reprendre ce rôle pour toute la vie, sans possibilité de quitter ce métier).

À Delphes, les prêtres et prêtresses d'Apollon sont placés sous la direction d'un grand-prêtre, tandis que les Thyiades (les prêtresses delphiennes de Dionysos) prennent toutes leurs décisions de manière collégiale. Aucune charge n'est héréditaire et les prêtres ont la possibilité de renoncer à leur charge s'ils ont une bonne raison : c'est rarissime, mais pas impossible. Seule la Pythie reste Pythie à vie une fois qu'elle a été intronisée.

Un prêtre ou une prêtresse ne peut pas s'absenter à volonté. Le grand-prêtre de Delphes, par exemple, doit résider dans le sanctuaire ou à proximité immédiate en permanence. Les autres prêtres d'Apollon et les prêtresses de Dionysos peuvent s'absenter de temps en temps pour voyager (certains ont de la famille éloignée dans d'autres régions de Grèce). Mais ils ne peuvent pas être toujours par monts et par vaux : ils doivent revenir régulièrement passer quelques années (ou au moins quelques mois) à servir le dieu.

☪ Pour les PJ, en termes de règles, un PJ prêtre ou prêtresse doit prendre le temps de revenir dans son sanctuaire pendant les périodes intermédiaires entre les aventures (voyez le chapitre du livre de base de Kosmos à ce sujet). Cela peut être l'occasion de poursuivre sa formation et, pour ainsi dire, ses études (sans recours à l'écrit), auprès de collègues plus expérimentés. Cela permet de traduire en termes de rôle le fait de dépenser des points d'expérience pour acquérir de nouveaux points dans la carrière « Prêtre/Prêtresse ».

Les contraintes de la prêtrise fournissent aussi un moyen commode d'expliquer l'absence du PJ lors de certaines séances de jeu : il ou elle a dû retourner dans son sanctuaire pour vaquer à ses tâches habituelles pendant quelque temps.

☪ Si un PJ prêtre ou prêtresse multiplie les absences étourdiment ou s'absente pour une longue durée sans justification solide au préalable (et les plus longs voyages des héros peuvent durer des années !), la divinité qu'il ou elle est censé servir peut en être contrariée. Elle peut cesser de répondre à ses Prières et lui signifier, par des présages ou des rêves, que le personnage néglige trop ses responsabilités. Si le personnage ignore l'avertissement, la divinité lui devient ouvertement hostile, ne répond plus du tout à ses Prières et lui met de plus en plus de bâtons dans les roues au cours de ses aventures suivantes. Au pire, cela peut se terminer par un châtement divin définitif (métamorphose pour diverses divinités, foudroiement pour Zeus, maladie mortelle ou flèches divines pour Apollon et Artémis, folie menant à la mort pour Dionysos, etc.).

☪ Inversement un PJ prêtre ou prêtresse peut devenir un moteur d'aventures : la divinité qu'il/elle sert peut l'envoyer en mission. Par l'intermédiaire d'un signe, d'un oracle, d'un rêve, d'une vision ou, exceptionnellement, d'une théophanie (une apparition de la divinité devant le PJ), la divinité lui demande d'accomplir une tâche particulière à son service. Dans ces conditions, non seulement le PJ peut s'absenter, mais il n'a pas intérêt à faire la sourde oreille : ce genre de tâche fait partie de son métier ! Les autres PJ peuvent alors l'accompagner dans son voyage.

Voici **quelques exemples de missions qu'une divinité peut confier à un PJ prêtre ou prêtresse :**

- ☪ Voyager jusqu'à un endroit donné pour fonder un sanctuaire consacré à la divinité.
- ☪ Aller rénover un ancien sanctuaire tombé à l'abandon.
- ☪ Aller protéger ou défendre un sanctuaire attaqué ou menacé.
- ☪ Voler au secours de collègues prêtres ou prêtresses attaqués ou menacés.
- ☪ Récupérer des objets de culte dérobés ou disparus.

☪ Prendre contact avec l'un des enfants de la divinité pour des raisons variées (les retrouver s'ils ont disparu, les protéger, mais aussi pourquoi pas les éduquer... ou même leur donner une bonne leçon si la divinité veut les punir par l'intermédiaire du PJ !).

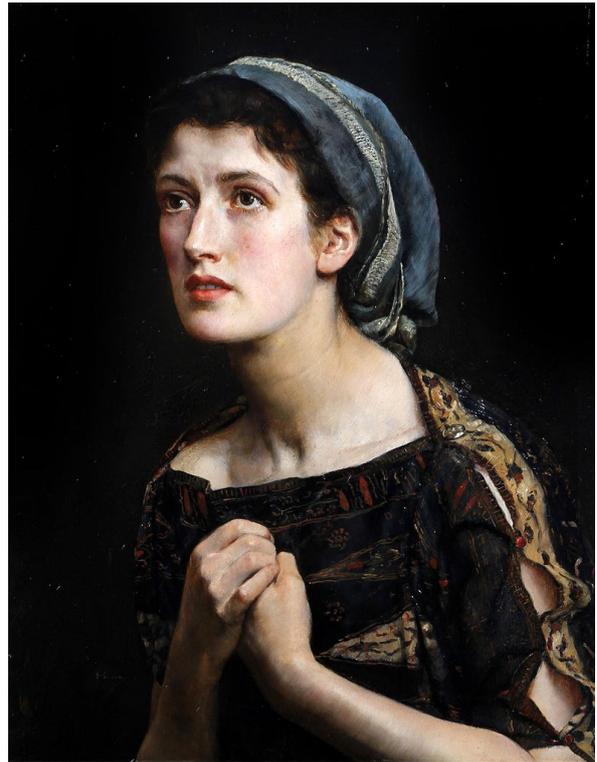
Jouer un PJ oracle

Nouvel avantage : « Oracle »

Vous êtes régulièrement possédé-e par une divinité (toujours la même). Il peut s'agir d'Apollon ou de Zeus. Si votre personnage est originaire du village d'Amphicaïa en Phocide (voyez le chapitre « La Phocide »), cela peut être Dionysos. Une fois par scénario, le MJ peut vous indiquer que vous vous retrouvez en état de possession pendant quelques minutes. Vous êtes incapable d'agir pendant ce temps, sauf pour vous défendre de manière basique (fuir ou vous débattre). À l'issue de la possession, le MJ vous indique une prophétie, qui peut prendre la forme d'une phrase ou d'une vision, ou encore d'un rêve si la possession a lieu pendant votre sommeil.

Pour pouvoir prendre cet avantage puissant, il faut, en plus, investir au moins 1 point de carrière dans la carrière « Prêtre » (soit à la création du personnage, soit en dépensant les points d'expérience, en même temps qu'on achète cet avantage).

☪ **Pour le MJ :** cet avantage peut s'utiliser de plusieurs manières dans la préparation des scénarios. Si vous jouez des scénarios isolés, mieux vaut en profiter pour révéler au personnage un indice sur le scénario en cours. Cela peut être intéressant avec un groupe de jeu débutant, par exemple, ou dans un scénario compliqué. Si vous jouez en gardant les mêmes PJ d'une aventure à l'autre et en utilisant les éléments de destin, la possession peut servir à annoncer un élément de destin à un PJ (voyez la section sur les éléments de destin dans le chapitre « Créer un personnage » du livre de base de Kosmos). Cela alimente ainsi « l'arc narratif » propre à chaque PJ, ou bien le destin collectif du groupe de PJ. Enfin, si vous jouez en campagne, un PJ oracle peut recevoir des signes avant-coureurs des futures aventures,



qu'il s'agisse d'indices sur des endroits où aller ou sur de futurs mystères à résoudre, ou encore des avertissements sur les menaces qui planent sur les PJ.

Image : John Collier, *Cassandra*.

Nouveaux éléments de destin

Fondation d'un sanctuaire (Lachésis)

Le personnage fondera un sanctuaire en l'honneur d'une divinité au cours de sa vie. Il pourra s'agir d'un sanctuaire modeste (un espace délimité comme sacré, avec éventuellement un autel, une statuette, etc.) ou d'un sanctuaire avec temple. (Si le personnage fonde plusieurs sanctuaires au cours de sa vie, celui qu'il était destiné à fonder connaîtra un destin particulièrement remarquable : il deviendra célèbre et très fréquenté, sera le théâtre d'événements extraordinaires, etc.)

Remarques : il n'est pas nécessaire d'être prêtre ou prêtresse pour fonder un sanctuaire. La fondation d'un sanctuaire n'oblige pas non plus le personnage à passer le reste de sa vie dans ce sanctuaire. Cependant, il arrive régulièrement dans les mythes que le fondateur d'un sanctuaire en devienne prêtre

ou prêtresse héréditaire, voyez l'élément de destin « Prêtrise héréditaire »).

Prêtrise héréditaire (Lachésis)

À un moment donné de sa vie, le personnage aura le grand honneur de devenir prêtre ou prêtresse d'une divinité à titre héréditaire dans un sanctuaire. Cela signifie qu'il conservera cette charge à vie et qu'il la transmettra à l'un de ses enfants (si le personnage a plusieurs enfants, l'enfant sera choisi par la divinité par l'intermédiaire d'un signe, d'un présage ou d'un oracle). Une charge de prêtrise héréditaire implique que le personnage consacre un temps notable à accomplir les cérémonies du culte et qu'il ne s'absente pas trop longtemps (voyez plus haut « Les contraintes de la prêtrise »).

Oracle incompris (Lachésis, tragique)

☰ Cet élément de destin donne droit à l'avantage « Oracle » gratuitement. Mais c'est une malédiction qui dure toute la vie du personnage. Le personnage est régulièrement possédé par une divinité (principalement Apollon ou Zeus) qui lui envoie des oracles. Mais quand le personnage essaie de délivrer ces oracles aux gens, *personne ne le croit*. Dans la vraie mythologie, l'exemple qui inspire cet élément de destin est Cassandre, la devineresse troyenne. Aimée d'Apollon dont

elle refuse les avances, elle est condamnée par le dieu à cette terrible malédiction d'avoir toujours raison sur l'avenir, mais de ne jamais être prise au sérieux dans ses prédictions.

☰ Cet élément de destin est intéressant en termes d'histoire, mais soyez prévenus : il peut être difficile à jouer au sein d'un groupe de PJ. Si la personne qui interprète le personnage « cassandresque » évoque ses oracles auprès du reste du groupe, les autres vont avoir du mal à faire comme s'ils n'avaient rien entendu, à moins d'interpréter leur rôle très sérieusement, en endossant délibérément l'aspect tragique des situations au-devant desquelles ira le groupe.

☰ Une manière plus facile d'utiliser cet élément de destin consiste tout simplement à mettre en scène un PNJ qui en soit frappé. Dans ce cas, le MJ doit présenter ce PNJ comme constamment indigne de confiance. D'éventuels jets d'action réussis pour détecter les mensonges doivent conduire les PJ à penser que la personne est sincère mais qu'elle n'a vraiment pas sa tête. Bien sûr, les événements finissent par donner raison au PNJ, ce qui conduira les PJ à changer d'avis à son sujet... s'il n'est pas trop tard.



La divination



Image : Ward, Pausanias offre un sacrifice aux dieux avant sa grande bataille, illustration pour *The Illustrated History of the World*, 1881.

Règles de divination

Pratiquer la divination

La divination permet de poser une question simple, soit à une divinité, soit même « aux dieux » en général. La question doit pouvoir appeler une réponse par « oui » ou « non ». Les dieux ont toujours la possibilité de ne pas répondre ou de fournir un signe ambigu. Seul un personnage ayant au moins 1 point dans la carrière Prêtre/Prêtresse peut pratiquer la divination.

Les diverses formes de divination diffèrent pour ce qui est du matériel à réunir, des conditions à remplir et du temps qu'elles prennent. Ces informations sont détaillées dans la présentation de chaque forme de divination, plus loin. En termes de règles, en revanche, toutes fonctionnent de la même manière :

- 1) Le personnage choisit à quelle forme de divination il va recourir parmi celles qu'il maîtrise.
- 2) Le personnage fait les préparatifs nécessaires (réunir le matériel, se placer à un endroit propice...). Le matériel nécessaire et

les préparatifs à faire sont indiqués dans la description de chaque forme de divination.

3) Il déclare à haute voix qu'il interroge les dieux et pose la question à laquelle il désire avoir une réponse.

4) Il fait un jet d'esprit + carrière Prêtre/Prêtresse. Par défaut, la difficulté est normale, mais elle peut varier selon les circonstances (voyez plus loin). Qui lance les dés ? Cela dépend du degré d'expérience du personnage dans la carrière Prêtre/Prêtresse : Si le personnage a 1 ou 2 en Prêtre/Prêtresse, c'est le MJ qui lance les dés. En cas d'échec, le personnage est persuadé d'avoir correctement interprété le signe, mais le MJ lui annonce une interprétation erronée.

Si le personnage a 3 ou plus en Prêtre/Prêtresse, il lance les dés lui-même. En cas d'erreur, il sait qu'il n'arrive pas à comprendre la réponse divine. Un personnage de prêtre ou de prêtresse expérimenté ne risque donc pas de commettre une mauvaise interprétation.

5) Selon le résultat, le MJ annonce au personnage le signe qu'il observe et ce qu'il arrive à interpréter. Pour mettre en scène le présage observé, vous pouvez vous aider des « conseils pour mettre en scène la réponse » propres à chaque forme de divination.

Exemple. Halithersès, devin sur l'île d'Ithaque, est questionné par Télémaque qui s'inquiète du sort de son père, le roi Ulysse, disparu depuis vingt ans. Télémaque veut partir à sa recherche en bateau, mais voudrait connaître l'avis des dieux sur son projet. Halithersès lui propose de demander aux dieux un signe d'approbation avant de s'embarquer.

1) Spécialiste de l'ornithomancie, il recourt logiquement à cette forme de divination fondée sur l'observation du vol des oiseaux.

2) Accompagné de Télémaque, le devin se rend sur le toit-terrasse du palais royal et détermine une zone de l'horizon, en prenant comme points de repère une colline sur la gauche et un grand arbre dépassant d'une forêt sur la droite. Il va observer les oiseaux dans cette zone jusqu'au coucher du soleil, pendant environ une heure.

3) Théoclymène interroge les dieux à haute voix : Télémaque doit-il s'embarquer en quête d'informations sur son père disparu ?

4) La joueuse qui incarne Théoclymène fait son jet de dés. Le meneur de jeu indique que le temps est dégagé et que les personnages ont tout leur temps : la difficulté du jet est normale, donc 9. Théoclymène a 3 en esprit. Il a également 4 dans la carrière Prêtre, ce qui est plus que suffisant pour lancer soi-même les dés. La joueuse lance 2d6 et obtient 1 et 5, ce qui donne 6. C'est largement assez pour réussir puisque $3+4+6 = 13$, soit bien plus que 9. Théoclymène comprend sans équivoque les signes envoyés par les dieux. Le MJ annonce à la joueuse que le devin voit très bientôt plusieurs vols d'aigles traverser la zone d'observation vers la droite : c'est un excellent présage. Les dieux encouragent Télémaque à partir à la recherche d'Ulysse ! Ravi par la réponse de son devin, le jeune homme se met aussitôt en chemin pour le port afin de superviser les préparatifs de l'expédition.

Limite au nombre de divinations

La consultation d'une ou plusieurs divinités par le moyen de la divination est soumise au même genre de limites que les Prières, pour le même genre de raisons : les dieux se lassent vite de personnages qui les consultent à tout bout de champ.

Un même PJ ou groupe de PJ ne peut pas faire appel aux divinités (quelles qu'elles soient) de cette façon plus de deux fois par séance de jeu (pas par scénario).

Le meneur ou la meneuse du jeu peut cependant ajuster cette limite selon le scénario en cours, à son appréciation.

Si un PJ ou groupe de PJ recourt à la divination de façon vraiment excessive pendant une séance, le ou la MJ peut décider de faire gagner 1 point de Démonstration au PJ concerné ou à chaque PJ. Cela reflète l'orgueil des personnages qui s'imaginent que les divinités ne sont là que pour leur rendre service.

Notez que les personnages ayant le désavantage « Superstitieux » pourront avoir du mal à s'empêcher de recourir très fréquemment aux services des devins. Ils courent donc le risque d'accumuler des points de démonstration de cette façon.

Divinations défavorables et Démésure

Lorsque le résultat d'une divination provoque des conséquences très frustrantes ou très décevantes pour un personnage, par exemple en remettant en cause un projet important, ou bien lorsqu'un signe défavorable peut logiquement lui paraître injuste, **le ou la MJ peut demander au PJ de faire un jet de Mesure** pour vérifier comment il réagit. Un échec signifie que le personnage est envahi, selon son tempérament, par l'amertume, par la colère ou par le sentiment d'être absurdement rejeté par les dieux.

Divinations mensongères

En dehors des cas d'erreurs involontaires, un personnage capable de pratiquer la divination peut être tenté de mentir délibérément sur les signes et présages qu'il observe. Annoncer à quelqu'un un résultat volontairement trompeur à propos d'une divination est un acte d'audace et d'orgueil qui relève de la démesure, puisque le devin ou la devineresse se croit autorisé à parler à la place des dieux. **Un personnage qui ment volontairement à propos des résultats d'un acte de divination doit aussitôt faire un jet de Mesure de difficulté Héroïque (-8).**

Cette règle souffre cependant une exception : un personnage peut avoir été autorisé ou encouragé à faire cela par une divinité dont cet acte sert les projets dans la Trame. Rares sont les divinités qui recourent à ce genre de ruse : seul Hermès ou, rarement, Athéna peuvent laisser les héros qu'ils soutiennent employer ce genre de tours. Dans les cas où le devin est explicitement autorisé à mentir par une divinité, il ne fait pas de jet de Mesure.

Maîtriser plusieurs formes de divination

Un personnage de prêtre ou de prêtresse maîtrise une forme de divination différente pour chaque point investi dans la carrière Prêtre/Prêtresse. Seul un personnage ayant 5 points dans cette carrière peut en venir à maîtriser toutes les formes de divination connues, et cela reste limité par son histoire personnelle : un personnage ne peut maîtriser

que les formes de divination des pays qu'il a explorés ou sur lesquels il a pu accumuler de nombreuses connaissances.

Les différentes formes de divination



Artiste inconnu, illustration pour l'article « Haruspex » dans une édition russe du *Reallexikon des classischen Alterthums*, 1885.

L'hépatoscopie

C'est la divination fondée sur l'observation des entrailles d'une victime de sacrifice, en particulier le foie. Les prêtres sont formés à l'examen des différentes zones du foie et à la recherche de signes bons ou mauvais. C'est la forme de divination la plus répandue en Grèce, celle que l'on apprend en premier. L'observation se fait en général sur des animaux terrestres, mais des personnages natifs d'une région côtière peuvent avoir été formés à observer les entrailles des poissons.

Matériel nécessaire : une victime animale et des ustensiles de sacrifice (couteau, eau lustrale ou panier de grains pour verser sur la victime, éventuellement décorations pour parer la victime).

Durée : au moins 5 minutes.

Conditions : on procède à un sacrifice habituel, puis le personnage ouvre les entrailles jusqu'au foie, l'extrait et l'examine.

Conseils pour mettre en scène la réponse : de manière générale, plus le foie de l'animal montre des signes de normalité et de bonne santé, mieux c'est. Un animal présentant un foie malade et/ou mal formé (plus petit que la normale, avec des lobes protubérants ou en nombre inhabituel, décoloré, etc.) signifie un mauvais présage.

L'oniromancie

C'est l'interprétation des rêves.

Un personnage peut interpréter ses propres rêves ou ceux relatés par un autre personnage. Les meilleurs spécialistes de cette forme de divination, sont formés à Delphes, à Dodone (en Épire) et à Oropos (ville située à la limite entre la Béotie et l'Attique).

Matériel nécessaire : aucun. Il est préférable que le personnage qui rêve dispose d'un lieu de repos convenable afin de ne pas être réveillé fréquemment. Pour raconter le rêve et en discuter en détail, il vaut mieux disposer d'un lieu calme où l'on s'entend bien.

Durée : au moins quelques heures de sommeil pour rêver, puis au moins cinq minutes pour raconter le rêve en détail et autant pour que le devin ou la devineresse réfléchisse à son sens.

Conditions : le personnage peut dormir dans un lieu habituel ou bien se rendre dans un sanctuaire (temple ou enclos consacré aux dieux, ou encore un bois sacré) pour se rendre plus proche des divinités. Au réveil, il s'efforce de garder le souvenir de son rêve. S'il ne sait pas l'interpréter lui-même, il le raconte au personnage qui maîtrise cette forme de divination.

De manière générale, il vaut mieux que le rêve que l'on s'efforce d'interpréter soit récent (remontant à quelques heures) afin que le personnage qui a rêvé puisse le relater fidèlement dans tous ses détails. Cependant, il est tout à fait possible d'interpréter un rêve ancien, du moment qu'il est fidèlement raconté, par exemple s'il a été appris par cœur, ou s'il a été mis par écrit (du moins dans les pays où l'écriture est pratiquée, essentiellement en Égypte). Sans recours à l'écriture, il est possible de recourir à des aide-mémoires multiples, y compris des dessins ou tapisseries, pour fixer le souvenir d'un rêve.

Conseils pour mettre en scène la réponse : l'interprétation des rêves est un domaine vaste et complexe. Un rêve qui semble de mauvais augure (ruine, blessure, mort...) peut s'avérer en réalité de bon augure, tandis qu'un rêve d'événements heureux (fortune, mariage...) peut s'avérer catastrophique. En général, rêver que l'on rencontre une divinité ou que l'on fait l'amour avec elle est toujours de bon augure (plus que quand cela se produit pour de bon !).

Note : tous les rêves n'ont pas besoin d'être interprétés par un spécialiste. Certains sont si clairs que leur sens apparaît immédiatement au personnage : ils consistent en l'apparition d'une divinité ou d'une personne (souvent défunte) qui s'adresse au personnage pour lui prodiguer un avertissement, un conseil ou au contraire une demande ou un ordre. Plusieurs rêves de ce type apparaissent d'ailleurs dans des scénarios de Kosmos, comme dans *L'Ombre sur le rivage* (dans le livre de base de Kosmos) et *Le Jour où les aèdes balbutièrent* (dans ce supplément). Cependant, il arrive que la divinité ou le personnage qui apparaît en rêve tienne des propos trompeurs ! C'est par exemple le cas dans *l'Illiade* au début du chant II : les dieux envoient à Agamemnon un rêve trompeur qui lui conseille de lancer une attaque contre Troie... dont le résultat sera un cuisant revers. Bref, bien malin qui peut prétendre avoir bien compris un rêve avant d'avoir eu la confirmation de son sens réel par l'expérience !

L'ornithomancie

C'est la divination fondée sur l'observation du vol des oiseaux.

Assez répandue en Grèce, cette forme de divination est aussi connue de plusieurs peuples étrangers, dont les Tyrrhéniens, qui y sont passés maîtres. En Grèce, le devin Halithersès d'Ithaque, qui vit à la même époque qu'Ulysse, en est un expert.

Matériel nécessaire : aucun.

Durée : ajustable à volonté (voyez plus loin).

Conditions : le personnage doit se placer dans tout endroit d'où il peut observer le ciel et détermine mentalement une zone du paysage à l'intérieur de laquelle il va observer le passage des oiseaux. Il se fixe une durée pour

son observation (exemple : « quelques instants », « une heure », « deux heures », « jusqu'à la marée haute », « jusqu'au coucher du soleil », etc.). Le ciel doit être un minimum dégagé et visible : l'ornithomancie est impossible la nuit et, dans la journée, elle peut être entravée ou rendue impossible par un temps brumeux ou trop nuageux.

Conseils pour mettre en scène la réponse : la réponse est déterminée par le type d'oiseaux (un aigle est un excellent présage, un corbeau un mauvais), leur nombre (plus ils sont nombreux, mieux c'est) mais aussi leur comportement, en particulier la direction dans laquelle ils volent (voler vers la droite est un bon signe) et leurs rapports de prédation (si un aigle tue une proie, c'est bon signe ; si l'aigle se fait blesser ou tuer, c'est un très mauvais présage). Toutes sortes de raffinements existent sur ces principes de base.

La pyromancie

C'est l'observation des flammes.

Matériel nécessaire : un feu allumé pour l'occasion. Parfois, il peut s'agir du feu d'un sacrifice qui consume les parts de la victime destinées aux dieux.

Durée : au moins cinq minutes.

Conditions : le personnage observe la forme des flammes et leur comportement. Dans certaines variantes qui consistent à observer les flammes d'un sacrifice, le devin observe la manière dont le feu consume les peaux et les graisses des victimes destinées aux dieux. Les meilleurs spécialistes de cette forme de divination se trouvent en Élide, la région qui se trouve dans la partie nord-ouest du Péloponnèse.



Image : Boucher-Leclercq, *Pyromancie*, illustration pour le *Dictionnaire des Antiquités grecques et romaines* de Daremberg et Saglio, 1892.

Autres formes de divination

Il existe de nombreuses autres formes ou variantes dans les pratiques de divination hors de Grèce. Les personnages sont susceptibles d'en découvrir au cours de leurs voyages.

Nouveaux avantages et désavantages

Avantage : Don pour la divination

Certains prêtres ou prêtresses ont le coup de main pour les sacrifices, d'autres jouissent d'une éloquence particulière dans leur façon de formuler les prières... Vous, c'est la divination. Vous bénéficiez d'un *dé de bonus* pour tout jet de divination (quelle que soit la forme choisie).

Désavantage : Devin maladroit

Est-ce que les dieux aiment vous taquiner ? N'est-ce qu'une question de maladresse persistante ? Le fait est que la divination n'est pas votre fort. Tous vos jets de divination se font avec un *dé de malus*.



Nouveaux pharmaka et substances remarquables

Voici quelques substances dignes d'intérêt que l'on peut trouver plus ou moins facilement sur le mont Parnasse ou dans ses environs immédiats.

Image : William Bouguereau,
Le rameau de laurier, 1900.

Hellébore. Inhabituelle. L'hellébore est une plante utilisée par les guérisseurs et les magiciennes comme remède de dernier recours pour soigner les crises de folie. On peut la trouver dans la cité d'Anticyra. Une personne particulièrement érudite saura qu'il existe trois cités appelées Anticyra : l'une est en Phthiotide (une partie de la Thessalie), et c'est là qu'on trouve la meilleure qualité d'hellébore ; une autre est en Phocide, et c'est là qu'on peut acheter les meilleurs remèdes préparés à partir de la plante ; une troisième est en Locride et ne fournit que des herbes et des plantes de piètre qualité. Il existe en outre deux sortes d'hellébore, distingués par la couleur de la racine : la blanche et la noire. Toutes les deux soignent la folie. La blanche fait tousser, cracher et vomir ; la noire provoque des flux de ventre et des coliques violentes. Toutes deux sont dangereuses pour les personnes de faible constitution, ce qui explique qu'on n'y ait recours que dans les cas graves.

En termes de règles, si une personne tente de se soigner avec de l'hellébore, elle doit réussir un jet de *vigueur* Très difficile (-4) pour résister aux effets secondaires du *pharmakon*. En cas de réussite, elle résiste et est complètement soignée en 1d6+1 jours (mais reste incapable de se lever pendant cette durée). En cas d'échec, elle perd la moitié de ses points de *vitalité* et sombre dans l'inconscience pour 3 jours, et devra retenter le jet ensuite. Si l'hellébore est de qualité ou si le remède est particulièrement bien préparé, le jet est à



tenter mais avec le niveau Difficile (-2). Si le remède est de piètre qualité, le jet est Impossible (-6), ce qui peut devenir périlleux.

Laurier. Introuvable avant la métamorphose de Daphné (voyez plus haut le chapitre « Histoire du mont Parnasse »), commun ensuite.

L'usage du laurier est avant tout affaire de prestige : une couronne de laurier ne se porte pas sans une bonne raison et, malgré le caractère commun de la plante, les concurrents à une compétition physique ou artistique sont prêts à déployer tous leurs

efforts pour mériter l'honneur d'en orner leurs tempes. En termes de rôle, une personne arborant une telle couronne s'attire aussitôt respect, admiration ou jalousie de la part des gens qu'elle croise, et cela renforce sa célébrité.

Mais dans l'univers de Kosmos, le laurier est littéralement devenu la plante d'Apollon, son symbole. On dit que la foudre ne frappe jamais cet arbuste. Porter une couronne de laurier signifie, en termes religieux, que la personne a été récompensée dans l'un des domaines qu'Apollon apprécie, et elle bénéficie à ce titre de l'estime et de la protection du dieu. La Pythie peut remettre une branche ou une couronne de laurier à une personne venue le consulter et à qui elle rend un oracle de bon augure, si elle « sent » qu'Apollon veut manifester sa bienveillance à cette personne. Un PJ ou un PNJ qui se voit remettre une couronne ou une branche de laurier à porter dispose de l'estime et de la bienveillance du dieu. Un peu de la sagesse et de la vigueur d'Apollon rejaillit sur lui. En termes de règles, un personnage portant une couronne de laurier (pour un motif légitime) reçoit un bonus de +1 à tous ses tests (y compris les jets de Mesure).

Porter du laurier a aussi plusieurs conséquences dans ses relations avec les PNJ divins ou monstrueux. D'une part, cela peut modifier favorablement l'attitude qu'adopteront envers lui les divinités liées à Apollon (à savoir son père Zeus, sa sœur jumelle Artémis, les Muses, les Thriaï et les nymphes du Parnasse). Zeus lui-même prendra le temps de se concerter avec Apollon avant de châtier un ou une mortelle qui porterait du laurier, quelle que soit la gravité de ses crimes ou actes de démesure. Cela peut aboutir à un répit ou à une seconde chance pour la personne concernée, même si elle devrait normalement se faire foudroyer dans l'instant. Bien sûr, s'il s'avère que la personne en question a abusé de l'usage du laurier, son châtiment n'en est que plus rigoureux à terme...

D'autre part, et à l'inverse, toute créature par essence opposée à Apollon et à tout ce qu'il représente – par exemple un *drakôn* – réagira négativement une fois mise en présence de cette plante, soit avec peur (ce qui peut

arranger les PJ), soit avec colère (auquel cas elle attaquera en priorité le personnage qui porte le laurier). Le choix entre ces deux réactions possibles reste à votre discrétion. Le laurier passe enfin pour un excellent répulsif contre les mouches et, peut-être, contre les autres insectes (mais cela reste à prouver).

Ossements de Python. Rarissime. Les magiciennes accordent une grande valeur aux composantes des corps des *drakôn* : elles leur prêtent toutes sortes de propriétés magiques dans la confection de poisons ou, au contraire, de contrepoisons. Or Python était l'un des plus grands *drakones* de tous les temps... Quelque part sur le versant sud du mont Parnasse, non loin du sanctuaire actuel de Delphes, Apollon a laissé pourrir le cadavre de l'énorme *drakôn* femelle après l'avoir vaincue. Ses os doivent s'y trouver encore. Mais où précisément ? Sans doute au cœur de l'inextricable confusion de roches et de végétation qui recouvre le pied de la montagne. À moins que le monstrueux cadavre, trop pesant, n'ait roulé dans la plaine immédiatement au sud et ne se soit enfoncé dans le sol au fil du temps... ou encore qu'il n'ait roulé dans la mer, d'où il aurait dérivé jusqu'à la côte de la Locride Ozole, comme le pensent les habitants de cette région. Seules des recherches scrupuleuses pourront localiser la dépouille monstrueuse.

Réduits en poudre, les os de Python pourraient servir à confectionner par exemple : un poison violent sans antidote connu ; ou un contrepoison à un poison réputé incurable (comme le poison de l'hydre de Lerne, qui, même après la mort du monstre, fait des victimes par l'intermédiaire des flèches de l'arc d'Héraclès, qui les y avait trempées). On peut également imaginer qu'un os intact, manipulé par une magicienne puissante, serve à alimenter un charme capable de soumettre un *drakôn* vivant à la volonté de la magicienne de manière pérenne... Reste que les dieux (en premier lieu Apollon) verraient d'un mauvais œil certains usages possibles de ces restes qui leur rappellent les souvenirs pénibles des monstres qu'ils ont dû terrasser aux premiers temps du monde.

Pivoine. Commune. Présente sur le mont Parnasse depuis l'aube du cosmos, la pivoine

est une fleur rougeâtre ou rosâtre qui pousse parmi les herbes et dont certaines variétés se développent sous la forme d'arbustes. Pour la cueillir sans danger, il faut vérifier qu'aucun **pivert** ne se trouve à proximité. En effet, l'oiseau protège cette plante et attaque quiconque tente d'en cueillir, en s'en prenant à ses yeux⁷⁵. Sans être insurmontable, ce danger n'est pas à traiter à la légère. Un pivert peut mesurer jusqu'à 30 cm d'envergure et est doté d'un bec très pointu... et il peut en venir plusieurs ! Le MJ peut décider que, si le pivert obtient une réussite automatique à son attaque, il parvient à amocher l'œil de sa victime qui a dès lors un malus de -1 à toutes ses actions pour le reste du combat et devra se faire soigner rapidement pour ne pas acquérir le désavantage « Borgne ». Un moyen simple d'éviter ce fâcheux inconvénient consiste à cueillir la plante la nuit.

Pivert du Parnasse

Attributs	Attributs	Taille : petite.
Vigueur -1	de combat	Ordre
Agilité 3	Attaque +1	de réaction :
Esprit -2	Dégâts d6M	coriace.
Vitalité 3	Défense 3	Déplacement :
	Protection 0	7,5 m

La pivoine est connue des guérisseurs comme un simple doté de plusieurs propriétés utiles. Réduite en poudre et appliquée sur une plaie, elle en accélère la cicatrisation (les aèdes racontent que Péon, médecin des dieux, l'utilise pour guérir les dieux Arès et Hadès en personne après la Gigantomachie) : c'est un *pharmakon* de niveau courant qui agit en 1 heure. Préparée en potion (également de niveau courant), la pivoine aide les femmes à déclencher l'arrivée de leurs règles dans les 24h (utile pour une femme qui a avorté ou subi une fausse couche, ou encore pour ne pas devoir se livrer au devoir conjugal avec un époux ou un maître rebutant).

Illustration : Theude Grönland,
Pivoines roses en fleur, XIX^e siècle.



Poudre de ruines de la première ville du monde. Rarissime. Les pierres des ruines de Parnassos, au sommet du mont Parnasse, pourraient servir à confectionner une potion capable d'annuler tout affaiblissement dû au vieillissement : en termes de règles, cela permettrait par exemple de ne plus subir les malus du désavantage « Âgé ». Le personnage qui en bénéficierait ne serait pas immortel, mais pourrait rester aussi vigoureux, rapide et résistant qu'un jeune homme jusqu'à son dernier souffle.

Fossiles d'algues et d'animaux marins antédiluviens. Rare ou rarissime selon les endroits de Grèce. Une magicienne pourrait employer ces restes, broyés et mêlés à une mixture de niveau rare, pour rendre un personnage capable de respirer sous l'eau pendant une durée d'1 heure. Un personnage versé dans l'évocation d'esprits, lui, pourrait tenter de rappeler les âmes de ces animaux morts depuis l'Hadès, afin de produire des apparitions effrayantes (temps de préparation : 1 heure de préparatifs et d'invocations à proximité des ossements ; fait revenir de l'Hadès l'ombre d'un animal disparu, semi-matériel comme un *biaiothanatos* ; vous pouvez vous inspirer du profil du *daimôn* mineur en l'adaptant selon l'animal invoqué ; gain de points de démesure : 5 points pour avoir tiré un mort de l'Hadès et montré aux mortels un être vivant dont le Destin prévoyait qu'il ne côtoie jamais l'humanité).

⁷⁵ Pline l'Ancien, *Histoire naturelle*, XXV, 29 et voir Théophraste, *Histoire des plantes*, IX, 8, 6.

PNJ typiques de Delphes

Éleveur des environs du Parnasse : berger, chevrier (niveau « coriace »)

Attributs	Attributs	Carrière :	fermier
Vigueur 1	de combat	(berger) 2	
Agilité 1	Initiative 0	Armes :	bâton d3+1,
Esprit 0	Mêlée 0		pierres d3
Aura 0	Tir 1	Protection	0
	Défense 0	Pts de démesure :	3
		Vitalité	7

Prêtre ou prêtresse d'Apollon delphien

Attributs	Attributs	Carrière :	prêtre 4
Vigueur 1	de combat	Armes :	bâton d6+1
Agilité 0	Initiative 0	Protection	0
Esprit 4	Mêlée 0	Pts de démesure :	1
Aura 1	Tir 0	Pts d'héroïsme :	1 ou 2
	Défense 1	Vitalité	9

Avantages :

Érudit (peut retrouver des mythes et légendes en lien avec les régions qu'il connaît)

Perspicace (*dé de bonus* pour déceler ruses et mensonges)

Sentir la magie (*dé de bonus* pour identifier sorts, personnes, objets ou potions usant de magie)

Désavantages :

Chétif (déjà inclus dans son profil)

Non-combattant (inclus dans son profil)

Équipement. Les prêtres ne portent pas d'armes. Ils sont amenés à manipuler des couteaux sacrificiels, mais ce serait impie de les souiller en s'en servant comme d'armes.

Remarque : les avantages et les désavantages peuvent varier. Au moins deux ou trois prêtres ont l'avantage « Don pour les langues » afin d'accueillir des étrangers (les prêtres disposent aussi d'un ou deux esclaves capables de servir d'interprètes). Certains ont l'avantage « Montagnard » (*dé de bonus* pour se repérer et survivre en montagne) à la place de « Sentir la magie ».

Pour les désavantages, les prêtres qui ne sont pas Chétifs peuvent être « Arrogants » (*dé de bonus* pour les relations sociales) ou au contraire « Bouseux » (s'ils viennent de familles humbles).

Idées de noms à la volée :

Prêtres : Antimiasmos, Apollodoros, Apollonios, Chrysès, Diosébès, Euphronios, Eusébios, Euthuiôn, Hagion, Phronios, Thuios, Zélos.

Prêtresses : Apollonia, Castalidia, Delphinia, Euphronia, Eusébéia, Lampreia, Mantéia, Meleia, Ourania, Phaidria, Pistia, Sophia.

Prêtresse de Dionysos

(delphienne ou Thyiade)

Attributs	Attributs	Carrière :	prêtresse
Vigueur 1	de combat	3, chasseuse 1	
Agilité 1	Initiative 1	Armes :	thyrses d6+1
Esprit 3	Mêlée 1	Protection	0
Aura 1	Tir 0	Pts de démesure	2
	Défense 2	Pts d'héroïsme :	1 ou 2
		Vitalité	10

Avantages :

Amie des bêtes (*dé de bonus* quand elle interagit avec les animaux)

Érudite (peut retrouver mythes et légendes en lien avec les régions qu'elle connaît)

Résistante à la magie (si elle fait 6 sur 1d6, un sort qui la cible n'a pas d'effet sur elle)

Désavantages :

Curiosité (*dé de malus* pour résister)

+ Gourmandise ou Lubrique (*dé de malus* pour résister)

Équipement. Tout comme les bacchantes, les prêtresses de Dionysos sont fréquemment parées de couronnes de lierre et portent en main des thyrses (bâtons avec des pommes de pin fixées au bout). Elles sont moins vigoureuses et plus savantes que des bacchantes, mais elles peuvent entrer elles-mêmes dans une transe bacchique le



temps d'une procession dans les hauteurs du Parnasse ou dans la campagne au pied du mont.

Idées de noms à la volée : Ampélidia, Anthéia, Botrys, Chloris, Cantharia, Dendrophylakis, Euterpé, Lithia, Oïnomiaia, Oïnopia, Phanéria, Poléia, Tétix.

Ferdinand Leeke, *Nymphes en fuite*, vers 1923.

La Pythie, profil typique

Attributs	Attributs	Carrière : prêtresse 4
Vigueur 0	de combat	Armes : aucune
Agilité 0	Initiative 0	Protection 0
Esprit 4	Mêlée 0	Pts de démesure 0
Aura 2	Tir 0	Pts d'héroïsme : 6
	Défense 2	Vitalité 10

Avantages :

Marquée par les dieux (pris en compte dans son profil)

Résistante à la magie (si elle fait 6 sur 1d6, un sort qui la cible n'a pas d'effet sur elle)

Sentir la magie (*dé de bonus* pour identifier sorts, gens, objets ou potions usant de magie)

Désavantages :

Inquiétante (*dé de malus* dans les relations sociales)

Non-combattante (inclus dans son profil)

Équipement. La Pythie n'a ni armes ni outils particuliers. Cependant, elle reste presque toujours proche du trépied d'Apollon, dont elle est la gardienne attitrée (même si tout le personnel du temple se charge aussi de le surveiller).

Idées de noms à la volée : la Pythie abandonne son nom à son entrée en charge, mais, au cas où vous auriez besoin d'indiquer le nom « ancien » d'une Pythie, voici quelques idées : Catharéia, Chrestia, Euphrosyné, Phainima, Pyrphoréia.



Serviteur ou servante du temple de Delphes (niveau « Coriàce »)

Attributs	Attributs	Carrière : esclave 4
Vigueur 1	de combat	Armes :
Agilité 0	Initiative 0	arme improvisée d3+1
Esprit 1	Mêlée 1	(d3 à distance)
Aura 0	Tir 0	Protection 0
	Défense 0	(aucune armure)
		Vitalité 7

Équipement. Outils variables selon l'activité en cours : balai, seau, bêche, râteau, marteau, scie, couteau, vase, etc.

Idées de noms à la volée :

Serviteurs : Agathon, Bômon, Boukolos, Callias, Choïros, Diodoros, Dionysodoros, Géôrgos, Oréios, Probatos, Spintharos, Tectôn, Xénodoros.

Servantes : Artémidora, Dicasté, Irénia, Épiméléia, Eutuché, Euthynia, Orophilé, Polyphila, Progonia, Terpnéia.



Soldat gardien du sanctuaire (niveau « Coriàce »)

Ces soldats sont très légèrement moins bons que le Soldat moyen du livre de base de Kosmos. Il faut dire que les soldats de Delphes n'ont pas eu un bon entraînement et sont plus habitués à orienter les pèlerins et à repousser les voleurs qu'à prendre part à des batailles.

Attributs	Carrière : soldat 2
Vigueur 2	Armes :
Agilité 1	lance d6+2
Esprit 0	(d6+1 à distance)
Aura 0	Protection 3
	(Armure moyenne 2
Attributs	+ 1 avec le casque ;
de combat	cuirasse mixte en métal et
Initiative 0	en cuir protégeant la
Mêlée 1	poitrine, le dos et les
Tir 1	épaules, cnémides sur les
Défense 1	jambes, casque en
Vitalité 7	défenses de sanglier)

Idées de noms à la volée :

Soldats : Ctésiphon, Eudokimos, Politès, Poreutès, Technion, Timothéios.

Soldates (plus rares) : Asphaléia, Crinistia, Nomima, Ophéléia, Pheugisté, Timothéia.

PNJ pour Crissa, le village de Delphes

Contrairement aux personnages remarquables ou célèbres des chapitres suivants, ces PNJ-ci ne s'inspirent pas d'un mythe en particulier : ce sont de pures inventions. Ils vous aideront à donner vie au village attendant au sanctuaire quand vos héros et vos héroïnes s'y rendront. Leurs profils sont de niveau « Coriace », mais vous pouvez les étoffer au niveau « Rival/Allié » au besoin.

N'oubliez pas qu'en plus des PNJ présentés ici, de nombreux prêtres, prêtresses, serviteurs et servantes du sanctuaire de Delphes habitent à Crissa. Vous pouvez donc puiser à volonté dans les PNJ typiques de Delphes (le chapitre précédent). Enfin, vous trouverez d'autres PNJ dans les scénarios à la fin du supplément.

Plastès le potier

Avec son visage poupin, ses grands yeux et ses cheveux noirs tenus en place par un lacet de cuir, Plastès a l'air à peine adulte. C'est qu'il n'a que 19 ans. On aurait tort de le sous-estimer pour autant : quand il s'assied devant son tour, son talent devient une évidence. Plastès n'a pas son pareil pour façonner de grands cratères à mélanger le vin et de minuscules fioles à parfum, d'énormes *pithos* de stockage aux flancs robustes à peine dégrossis et d'élégants *lébès*, ces vases qu'on offre en cadeaux de mariage.

Les PJ pourront acquérir ses productions en les troquant contre quelques poules, ou des bracelets de bronze, ou plusieurs bœufs pour les productions les plus ornementées. Du plus humble au plus fortuné, Plastès peut contenter tous les clients. Seuls les plus riches peuvent se payer sa vaisselle de luxe, peinte par son collègue **Onyxion**, qui a dix ans de plus que lui. Aux yeux de tout le monde, ils s'entendent très bien. La vérité est qu'ils sont amants, mais ils gardent cela secret, car, normalement, Plastès est arrivé à l'âge où l'on renonce aux amours masculines pour chercher une épouse... et les rumeurs vont déjà bon train sur son célibat inhabituel. Or, un tel

attachement tardif à un homme est très mal vu, considéré comme un signe de faiblesse et d'immaturité. Plastès n'a aucune envie de devenir la risée du village.

L'atelier de céramique de Plastès se trouve au sud-est du village, non loin de l'étroite route qui vient du sanctuaire. C'est une simple cabane de terre-paille à toit de tuiles, qui comprend deux pièces. La première, spacieuse, est l'atelier, où se trouvent son stock d'argile, son tour et ses outils. La seconde, étriquée, lui sert de chambre et ne contient guère qu'un lit et un coffre. Au fond du coffre, une statuette d'Héphaïstos en ivoire, pas plus haute qu'un doigt, est son bien le plus précieux, un paiement d'une riche cliente venue de la lointaine Memphis, en Égypte, pour consulter l'oracle il y a un mois. En contournant la maison, à l'arrière, on débouche dans une courette où s'élève la silhouette arrondie du four en terre avec sa cheminée oblongue. C'est là que les poteries cuisent, disposés sur une sole sous laquelle brûle le combustible. Les rocaillies et les ronces de la pente abritent des creux où Plastès se débarrasse des ratés de cuisson, de grosses masses d'argile durci où l'on devine des rangées de bols ou de vases fusionnés entre eux à cause d'une erreur sur la température ou la durée.

Attributs	Attributs	Carrière : ouvrier 2
Vigueur 1	de combat	Armes :
Agilité 1	Initiative 0	couteau d6M
Esprit 0	Mêlée 0	Protection 0
Aura 0	Tir 0	(aucune armure)
	Défense 1	Vitalité 6

Amorce d'aventure. Plastès ignore que la statuette d'Héphaïstos qui lui a été offerte comme paiement a été dérobée au temple de Ptah à Memphis, en Égypte (pour ce lieu, voyez le supplément *La Libye*). Depuis un mois, divers incidents inaccoutumés se produisent dans son atelier : l'argile n'a plus la même qualité, les ratés de cuisson se multiplient, et il a plusieurs fois manqué se faire surprendre

avec Onyxion. Il fera bientôt le lien avec la statuette et se confiera à un prêtre d'Apollon ou, pourquoi pas, aux PJ. Cela pourrait être à eux de comprendre ce qui lui arrive et de ramener la statuette avant que la contrariété d'Héphaïstos/Ptah n'entraîne des conséquences irrémédiables pour le potier et pour tout le village.

Onyxion, peintre de vases

Cet homme trentenaire, maigre et un peu maladif, aux membres noueux, aux yeux et aux cheveux d'un noir de jais, dégage un charisme inattendu. Pourquoi est-il la coqueluche du village alors qu'il dit rarement un mot à quiconque ? C'est qu'il est beau, et que son mutisme se double d'une assurance et d'une sûreté de geste qui en imposent. Quiconque l'a vu ébaucher une scène sur le flanc d'un vase comprend qu'Onyxion a du génie. Ce n'est pas étonnant que Plastès travaille avec lui depuis si longtemps.

En réalité, Onyxion est l'éraïste (l'amant) de Plastès depuis l'adolescence de ce dernier. C'est une pratique courante dans la Grèce de l'âge héroïque, mais, après quelque temps, l'éromène (l'aimé) se doit de cesser cette relation pour chercher une épouse. Onyxion, lui, est marié depuis plus de dix ans à **Chrysanthia**, une brunette ronde comme les poteries, généreuse et facile à vivre, qui travaille comme servante au temple d'Apollon. Puisque son mari ne la délaisse pas pour autant, elle ne voit pas de mal à ses amours masculines persistantes ; mais tous deux s'inquiètent pour le potier.

La maison d'Onyxion et de Chrysanthia est une cahute à une seule pièce en terre-paille à toit de chaume, sur les hauteurs dans la partie nord du village. En dépit de son talent, le peintre vivote, et sa femme reçoit juste de quoi survivre. Des clients ou des mécènes aisés pourraient les convaincre de partir s'installer dans une ville où le travail des peintres de vases serait reconnu à sa juste valeur, par exemple Athènes où les potiers et peintres du quartier du Céramique sont fameux... ou bien la ville des PJ ?

Amorce d'aventure. Les PJ se reconnaissent sur un vase signé de la main d'Onyxion (qu'ils peuvent troquer pour l'acquérir). Mais la

scène représentée ne correspond à aucune de leurs aventures passées et semble une pure invention. Interrogé, Onyxion en conviendra sans mal. Sauf que... Quelque temps après, les PJ se retrouvent exactement dans la situation représentée sur le vase. En vérité, Onyxion s'est inspiré d'un rêve fait la veille, rêve qui s'est avéré prémonitoire. Est-ce Apollon Delphien qui le lui a envoyé, ou bien Athéna, déesse des potiers et des peintres de vases ? Et pourquoi un tel rêve ? Troublé, Onyxion révèle s'inspirer régulièrement de ses rêves pour concevoir certaines scènes de vases sortant des sujets traditionnels. Ces sujets annoncent-ils eux aussi l'avenir ? Onyxion conjure les PJ de l'aider à le savoir, car, sur l'un de ces vases, il a montré Delphes menacée par un être terrible, une hydre venimeuse sortie du lac Copaïs, un lac marécageux situé dans la région voisine de Béotie...

Attributs	Attributs	Carrière : ouvrier 2
Vigueur 0	de combat	Armes :
Agilité 1	Initiative 0	couteau d6M
Esprit 1	Mêlée 1	Protection 0
Aura 0	Tir 0	(aucune armure)
	Défense 0	Vitalité 6

Apais, la vieille sage-femme

Apais a passé sa vie à vénérer Apollon en tant que prêtresse. En pratique, elle s'est rendue indispensable dans tous les types de rites, tant ceux voués au fils de Létô que ceux qui honoraient Dionysos. Et puis les villageois ont pris l'habitude de recourir à ses services pour aider à mettre au monde les nouveau-nés. On l'appelait « Maïa » (« la sage-femme »). Elle était efficace, de bon caractère, aimable, généreuse sans se laisser faire. Elle discutait avec tout le monde, absolument tout le monde. Bientôt, on s'est rendu compte qu'Apais n'oubliait jamais rien : elle avait une mémoire prodigieuse. Beaucoup de prêtres ont regretté qu'elle ait la voix criarde, sinon, avec une telle mémoire, elle aurait fait une excellente aède. Quand ses douleurs l'ont empêchée de faire le chemin jusqu'au sanctuaire tous les matins, on a hésité à la loger dans l'enceinte, mais Apais a refusé. Elle s'est retirée dans une maison toute simple en bordure du village, au nord-ouest, et elle a continué à discuter avec tout le monde,

chaque après-midi, pendant sa promenade ; elle a formé plusieurs jeunes femmes à délivrer les parturientes, parce que ce savoir-là devait se transmettre. Maintenant, sa santé décline, et les jours où elle est assez en forme pour faire sa promenade se raréfient. Alors, ce sont les autres qui vont la voir, chaque fois qu'on a besoin de se souvenir de ce qui s'est passé à Delphes ou à Crissa ou dans les environs. La vieille sage-femme est devenue la mémoire vivante du sanctuaire. Ce qu'elle n'a pas vécu elle-même, elle le connaît malgré tout, et elle peut dire qui le lui a raconté, quand et dans quelles circonstances. Bref, quand elle mourra, c'est une bibliothèque qui brûlera.

Attributs	Attributs	Carrière : prêtresse 2
Vigueur -1	de combat	Armes :
Agilité 0	Initiative -1	Bâton d6M
Esprit 3	Mêlée 0	Protection 0
Aura 0	Tir 0	(aucune armure)
	Défense 0	Vitalité 6

La maison de la sage-femme est une maison petite mais propre en pierres brutes assemblées sous un toit de tuiles. Elle ne contient qu'une pièce, mais se prolonge à l'arrière par une basse-cour, un potager et un jardin petit mais agréable.

Amorces d'aventure.

- Un oracle ordonne à un ou une PJ aède de recueillir la mémoire de la vieille sage-femme sur son lit de mort. Écouter et mémoriser ces souvenirs, puis les reformuler sous la forme d'un chant poétique relatant l'histoire de Delphes, constituera un Exploit poétique remarquable, qui peut faire la célébrité de l'aède qui y parviendra, et lui valoir la couronne de laurier au prochain concours de musique et de poésie du sanctuaire.

- « Apaïs » (« celle qui n'a pas d'enfant ») n'est qu'un surnom, tout comme « Maïa » (« sage-femme »). Les villageois s'y sont tellement faits que tout le monde a oublié le vrai nom de la vieille femme. Elle-même ne le dit jamais. En cherchant bien, on pourrait remarquer que personne n'a jamais vu ou entendu parler de ses parents. Qui est Apaïs et d'où vient-elle ? Mystère. N'a-t-elle réellement eu aucun enfant ? Mystère, encore. En écoutant les plus anciens souvenirs d'Apaïs, un ou une PJ découvrirait le secret de ses parents et de son

identité. Or Apaïs a deux lourds secrets. Le premier est sa véritable identité : **Talaïna**, héritière d'un royaume ou d'une ville voisine. Elle s'est enfuie et terrée sous un faux nom à Delphes, afin de pouvoir, en cas de danger, se précipiter en suppliante jusqu'aux autels d'Apollon, et bénéficier ainsi de l'asile et de la protection du sanctuaire. Deux générations après, ses ennemis ne l'ont pas retrouvée, s'ils ne sont pas tous morts depuis tout ce temps ; mais il ne faut jamais dire jamais. Après tout, ce sont eux qui sont au pouvoir là-bas maintenant. Le second secret d'Apaïs est qu'elle a bel et bien eu un enfant, une petite fille qu'elle a prénommée **Lanthanô**. Prise de la peur panique de voir sa fille retrouvée et tuée par leurs ennemis, elle l'a confiée, sur la foi d'un présage d'Apollon, à **un couple de Dryopes** de passage en la présentant comme une orpheline. Depuis près de trente ans, le remords de cette décision précipitée la ronge. Elle s'en est distraite en soignant les enfants des autres. Pendant ce temps, Lanthanô est devenue une chasseresse habile, oublieuse de son identité, de l'histoire de sa famille, de son héritage et des ennemis auxquels elle pourrait l'arracher.

Kibdos le forgeron et Crameus l'apprenti

Grand, un peu voûté, la quarantaine bien tassée, Kibdos darde un regard clair au milieu d'un visage couturé de rides, encadré d'une crinière grisonnante et d'une barbe soignée de même couleur.

Il vient d'Amphissa, en Locride Ozole, et s'est installé à Delphes depuis une quinzaine d'années. Il est veuf depuis que sa femme **Argyria**, Ozolienne comme lui, et qui travaillait comme servante au sanctuaire, est morte en donnant naissance à leur fils, il y a huit ans.

Méfiant, laconique, d'humeur changeante et enclin à la brusquerie, il ne se lie pas d'amitié avec le premier venu. Mais chacun reconnaît ses compétences et sa grande probité : ce n'est pas le genre à rechigner à la tâche, ni à arnaquer les pèlerins, en dépit de son avarice bien connue. D'ailleurs, il ne cherche pas à profiter de l'affluence d'étrangers fortunés au sanctuaire tout proche. Kibdos se cantonne

obstinément au rôle de forgeron de village, mais aussi de maréchal-ferrant, de coutelier et de rémouleur, faute d'autres artisans capables de remplir ces rôles dans le tout petit village qu'est Crissa. Aussi les PJ n'auront affaire à lui que s'ils ont besoin d'un forgeron en urgence ou s'ils viennent le trouver tout exprès.

Attributs	Attributs	Carrière : ouvrier 2
Vigueur 2	de combat	Armes :
Agilité 1	Initiative 0	épée d6
Esprit 0	Mêlée 1	Protection 0
Aura 0	Tir 0	(aucune armure)
	Défense 1	Vitalité 8

Crameus, lui, est à la fois le fils de Kibdos et son apprenti. Il n'a que huit ans. Petit, aussi dodu que son père est mince et musclé, vaguement blond, rêveur, bien intentionné mais maladroit, il fait le désespoir de son père, qui le harcèle de directives et de réprimandes et ne se prive pas de lui coller de grandes gifles avec ses mains calleuses quand le gamin renverse un seau d'eau pour la troisième fois de la matinée. Crameus apprend lentement, avec un enthousiasme qui se porterait mieux sans les brimades de son sévère paternel. Il passe tout son temps libre soit auprès des bêtes, qu'il amadoue avec une facilité déconcertante, soit dans les robes des Thyiades, les prêtresses de Dionysos, qui l'ont pris en affection, au grand désespoir du père, qui ne jure que par Apollon – et Héphaïstos, bien sûr.

Profil technique de Crameus : *considérez-le comme une piétaille avec tous les attributs et attributs de combat à 0, la carrière Forgeron 0 et 3 points de vitalité. Adulte, il aura l'avantage « Ami des bêtes ».*

La forge de Kibdos s'élève à l'extrémité sud-ouest de Crissa. Faite de pierre jusqu'à mi-hauteur et de terre-paille vers le sommet, elle

se couronne d'un toit de tuiles récent (l'ancien toit de chaume a été remplacé sur l'ordre des prêtres du sanctuaire après le départ d'incendie de trop). Outre sa cheminée, on la reconnaît au harnais pendu à une structure en bois dressée devant, et qui sert à tenir en place les bêtes quand Kibdos doit les ferrer. La maison ne comprend qu'une seule vaste salle aux murs noircis de suie, occupée tout entière par l'atelier : enclume, soufflets de peau, et un large foyer allumé jour et nuit, dont la fumée s'évacue par un grand trou carré dans le plafond. Des outils, des armes et des masses de métal brut s'entassent contre les murs. Le père et le fils dorment sur des paillasses inutilement austères, dans un coin du fond. Une porte branlante donne sur une arrière-cour où s'élève un four ovoïde, assez semblable à celui de l'atelier de poterie de Plastès.

Amorces d'aventures.

- Les prêtresses de Dionysos ne sont pas les seules à s'être prises d'affection pour l'apprenti Crameus. Dionysos lui-même, ayant compris que l'enfant aime mieux gambader dans la campagne semi-sauvage que de se roussir précocement le poil sous le feu de la forge, s'est mis en tête d'en faire un Bacchant et son futur prêtre. Il va l'annoncer sous peu aux Thyiades par présages interposés. Crameus en sera ravi. Mais les prêtresses vont avoir fort à faire avec Kibdos, dont l'inimitié envers Dionysos et les Thyiades va s'en trouver décuplée. Poussé par sa conviction que la place de Crameus est à la forge et que le dieu veut « lui voler son fils », Kibdos risque fort de basculer dans la démesure. L'aider à trouver un autre apprenti ou un successeur contribuerait à résoudre la crise.



PNJ remarquables de Delphes

Ion, enfant trouvé, serviteur du temple

Simple adolescent sans éducation poussée, Ion possède une affinité pour la magie. Cette affinité reste instinctive, car il n'a jamais été initié à aucune forme de magie. Tout au plus a-t-il reçu quelques leçons sur les traditions mythiques locales dispensées par des prêtres d'Apollon qui l'ont pris en sympathie. Repéré et formé par un personnage pratiquant la magie (prêtre, guérisseur, magicienne...), il pourrait développer ses talents. Un PJ voudrait-il s'en charger ?

Une autre singularité du garçon pourra intéresser les PJ : il s'en va parfois murmurer du côté de la portion visible de la source Cassotis, comme se parlant à lui-même. En réalité, il discute avec la source. La nymphe Cassotis, en dépit de sa peur des mortels (voyez « Les divinités du Parnasse »), s'est prise d'amitié pour Ion à l'exclusion de tout autre mortel. Quelques prêtres et prêtresses l'ont remarqué, mais se gardent bien de s'immiscer dans le dialogue entre l'enfant et la nymphe. Si les PJ veulent communiquer avec Cassotis, Ion leur sera utile... s'ils parviennent à l'amadouer.

Attributs	Attributs	Carrière : esclave 4
Vigueur 1	de combat	Arme : balai d3+1,
Agilité 1	Initiative 1	coutelas d6M+1
Esprit 2	Mêlée 1	(d6M si lancé)
Aura 0	Tir 0	Protection 0
	Défense 2	(aucune armure)
		Vitalité 9
		Pts d'héroïsme : 6

Avantages :

Marqué par les dieux (inclus dans son profil)
Sentir la magie (*dé de bonus* pour identifier ou traquer un sort, sorcier ou objet magique).

Désavantage : Chétif (inclus dans son profil).

Équipement. Balai, seau, chiffons.

Phémonoé, la première Pythie

Les textes grecs ne disent rien sur la première Pythie hormis son nom (voyez le chapitre « Histoire du mont Parnasse »). Je l'imagine ici librement comme « la » Pythie par excellence, très intelligente, impressionnante, et assez âgée. Vous pouvez l'utiliser de plusieurs façons :

☞ Vivante, dans des aventures situées au tout début de l'âge héroïque. Elle peut, par exemple, demander des services aux PJ ou leur confier des missions, soit de la part d'Apollon en personne, soit de la part des prêtres du sanctuaire.

☞ Les PJ peuvent être amenés à évoquer l'ombre de Phémonoé ou à aller lui parler aux Enfers pour recueillir des informations sur les tout débuts de l'histoire de Delphes, du Parnasse ou du cosmos.

☞ Plus prosaïquement, vous pouvez réutiliser son profil pour d'autres Pythies à d'autres époques.

Attributs	Attributs	Carrière :
Vigueur 0	de combat	prêtresse 4
Agilité 1	Initiative 0	Armes : aucune
Esprit 5	Mêlée 0	Protection 0
Aura 4	Tir 0	Pts de démesure 0
	Défense 0	Pts d'héroïsme : 6
		Vitalité 10

Avantages :

Marquée par les dieux (pris en compte dans son profil)

Perspicace (*dé de bonus* pour déceler mensonges et ruses)

Résistante à la magie (si elle fait 6 sur 1d6, un sort qui la cible n'a pas d'effet sur elle)

Sentir la magie (*dé de bonus* pour identifier sorts, gens, objets ou potions usant de magie)

Désavantages :

Âgée (*dé de malus* aux actions si elle n'a pas pu dormir et s'alimenter correctement)

Inquiétante (*dé de malus* dans les relations sociales)

Non-combattante (inclus dans son profil)

Équipement. Comme toute Pythie, Phémoneé n'a ni armes ni outils particuliers. Cependant, elle reste presque toujours proche du trépied d'Apollon.

Python, dragon femelle

Taille : immense.

Ordre de réaction : rival.

Environnement naturel : cavités souterraines et landes rocheuses près du versant sud du Parnasse.

Le Python est un *drakôn*, un dragon (voyez le bestiaire du livre de base de *Kosmos*) d'une taille et d'une férocité très supérieures à celles de beaucoup de ses congénères. À vrai dire, c'est le plus grand *drakôn* connu des mythes grecs, même s'il reste toujours possible qu'il y en ait d'autres dans des pays encore inexplorés.

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 17	Attaque +0
Agilité 2	Dégâts d6Bx3
Esprit 0	Défense 0
Vitalité 90	Protection 4

Son profil pourra vous servir de plusieurs manières :

☞ Si Python revient à la vie d'une manière ou d'une autre. Aucun Olympien n'a intérêt à faire cela *a priori*. D'ailleurs, les dieux eux-mêmes ne peuvent pas ressusciter les morts. Seule Gaïa pourrait faire cela : c'est la plus ancienne divinité du cosmos et serpents et dragons lui sont intimement liés. Elle le ferait pour se venger d'un affront ou se protéger. Après tout, Delphes se trouve au centre exact de Gaïa, marqué par l'*omphalos*. Et si l'*omphalos* était en réalité une porte scellant un accès aux profondeurs de Gaïa, où se trouve une caverne vieille comme le monde dans laquelle Gaïa dissimule ses secrets ? Et si des voleurs s'aventuraient à cet endroit ? Gaïa se protégerait alors en lançant ce monstre à la poursuite des intrus...

☞ On peut imaginer qu'Hadès, contrarié ou allié contre Zeus avec une divinité comme

Héra ou Arès (lui-même père de nombreux dragons), libère non pas Python mais son ombre sous la forme d'un démon vengeur, un *alastôr* (voyez le Bestiaire) qui serait moins puissant que son corps physique, mais resterait redoutable.

☞ Enfin, un sorcier particulièrement puissant capable d'évoquer les esprits ne manquerait pas de s'intéresser à la possibilité de ressusciter Python, puisque ce monstre est capable d'effrayer les dieux eux-mêmes... Une puissante magie venue d'Égypte en serait capable (une variante plus puissante du sortilège « Replacer les têtes » : voyez les sorts égyptiens d'évocation des esprits dans le supplément *La Libye*).

☞ Si vous souhaitez confronter les PJ à un autre dragon d'une puissance comparable, par exemple un congénère proche de Python qui voudrait venger la mort de son parent en attaquant le sanctuaire de Delphes. Une possibilité intéressante serait que Python ait eu un ou des enfants inconnus d'Apollon et qui auraient échappé à la mort. Un rejeton de Python, très jeune au moment de la mort du dragon, se serait enfoui dans les profondeurs de Gaïa ou exilé aux confins du cosmos pour méditer sa vengeance, et reviendrait de longues décennies après, une fois grand et fort...

☞ Si vous n'avez pas peur de changer radicalement l'histoire de Delphes, vous pouvez même offrir aux PJ la possibilité de jouer dans les tout premiers temps de l'âge héroïque et de doubler Apollon en terrassant Python eux-mêmes. Vous pouvez utiliser les personnages prêts à jouer du scénario *Enfants de Deucalion et de Pyrrha* (plus loin). Dans tous les cas, les PJ ont intérêt à être très bien préparés !



Phlégyas, roi des Lapithes et d'Orchomène

Attributs	Carrières tyran 2, noble 2, Vigueur 3
Agilité 3	Armes :
Esprit 0	lance d6+3 (pareil en tir),
Aura 1	épée d6+3
Attributs de combat	Protection 3
Initiative 0	(Armure lourde: -3 à tous dégâts ennemis mais -2 en agilité quand il la porte)
Mêlée 2	Pts de Démesure 8
Tir 2	Pts de vilénie 3
Défense 1	Vitalité 13

Avantages :

Athlète (*dé de bonus* pour activités athlétiques)

Cri de guerre (*dé de malus* aux jets d'attaque des ennemis pendant 1 round)

Tireur puissant (ajoute sa *vigueur* complète aux dégâts quand il attaque à distance)

Désavantages :

Ambition (*dé de malus* pour y résister)

Impétueux (*dé de malus* pour résister à l'envie de se mettre en colère)

Équipement : char à quatre chevaux, lances, épées, poignards, grand bouclier (-1 à toutes les attaques chaque round mais -1 en *agilité* quand il le porte), petit bouclier (-1 à une attaque par round), armure lourde (casque en bronze à panache, cuirasse en bandes de métal à la mycénienne, cnémides, mitra).

Suivants : en tant que tyran, Phlégyas peut être accompagné par jusqu'à 4 suivants Phlégyens (voyez plus loin) qui se consacrent uniquement à sa protection rapprochée. Il est bien sûr entouré de son armée par ailleurs.

Éléments de destin : Gloire guerrière, Mort par foudroiement.

Note technique. Le profil de Phlégyas est une version plus bête, plus costaude, plus belliqueuse et encore plus orgueilleuse du « Tyran orgueilleux » du livre de base de Kosmos. En revanche, Phlégyas a moins de points de vilénie (mais cela reste à ajuster selon les besoins du scénario).

Phlégyens, guerriers d'Orchomène, partisans de Phlégyas (coriaces)

Ambitieux et belliqueux comme Phlégyas, souvent brutaux, les Phlégyens sont un véritable fléau pour Orchomène et pour la région. Ils ne connaissent que la loi du plus fort ou du plus retors, et leur sens de l'honneur proclamé dissimule mal leur appétit pour les coups bas. Pour eux, tous les moyens sont bons pour obtenir puis conserver le pouvoir. Ils font la honte de la noblesse d'Orchomène. Le problème, c'est qu'ils sont bruyants, visibles, très doués pour la guerre et qu'ils se rendent populaires par leurs victoires contre les ennemis d'Orchomène, ce qui leur attire des admirateurs qui viennent grossir leurs rangs.

Par chance, ils sont moins unis qu'ils en donnent l'air : parmi eux, certains sont des guerriers naguère dotés d'un vrai sens de l'honneur qui commencent à éprouver quelques remords ; d'autres sont si vicieux qu'ils volent ou assassinent leurs propres camarades pour s'attribuer des parts de butin supplémentaires ou se rapprocher des intimes du roi. Mais l'aura de Phlégyas sait les garder assez soudés et efficaces pour former une force redoutable qui, sous son influence, ne craint même plus les dieux. Des revers au combat et la mort de leur chef les désuniraient.

Attributs	Carrière :
Vigueur 2	soldat 3
Agilité 2	Armes :
Esprit 0	lance d6+2 (d6+1 en tir)
Aura 0	Protection 2
Attributs de combat	(Armure moyenne : -2 à tous les dégâts ennemis mais -1 en agilité quand il la porte.)
Initiative 1	Cuirasse mixte en métal et en cuir protégeant la poitrine, le dos et les épaules, cnémides sur les jambes, casque en défenses de sanglier)
Mêlée 1	
Tir 1	
Défense 1	
Vitalité 8	

Thyia, première Delphienne à honorer Dionysos

Attributs	Attributs de combat	Carrières : prêtresse 4
Vigueur 0	Initiative 1	Armes : bâton d6+1
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 0
Esprit 2	Tir 1	Pts de démesure 2
Aura 3	Défense 1	Vitalité 10

Avantages :

Belle paroleuse (*dé de bonus* pour persuader et tromper),

Sympathie des humbles (*dé de bonus* dans relations avec gens pauvres)

Désavantages :

Soiffarde (quand elle est chargée d'une tâche importante par d'autres gens, si elle fait 1 sur 1d6, elle est trop ivre pour agir)

Philammon, maître aède

Attributs	Attributs de combat	Carrières : aède (= ménestrel) 5
Vigueur -1	Initiative 0	Armes :
Agilité 0	Mêlée 0	bâton d6-1
Esprit 4	Tir 0	Protection 0
Aura 2	Défense 0	Pts de démesure 2
		Vitalité 9

Avantages :

Artiste (*dé de bonus* pour créer des œuvres d'art)

Érudit (*dé de bonus* pour chercher une information dans son domaine)

Savant (inclus dans son profil)

Désavantages :

Incapable de mentir (*dé de malus* pour mentir, tromper, dissimuler)

Lent à la détente (*dé de malus* aux jets de réaction)

Thamyris, aède prétentieux, fils de Philammon

Ce profil représente Thamyris pendant la période où il est en train de succomber à la démesure.

Attributs	Attributs de combat	Carrières :
Vigueur -1	Initiative 0	aède (= ménestrel) 5
Agilité 0	Mêlée 0	Armes : bâton d6-1
Esprit 4	Tir 0	Protection 0
Aura 2	Défense 0	Pts de démesure 6
		Vitalité 9

Avantages :

Artiste (*dé de bonus* pour créer des œuvres d'art)

Fêtard (*dé de bonus* pour recueillir des informations pendant les fêtes et tenir l'alcool)

Savant (inclus dans son profil)

Désavantages :

Ambition (*dé de malus* pour y résister)

Fanfaron (ment en se mettant en avant)

Une fois puni par les Muses, Thamyris acquiert le désavantage Muet (*dé de malus* pour les relations sociales).

Équipement : bâton, besace, lyre (jusqu'à son châtiment par les Muses).



PNJ célèbres de Phocide et des environs du Parnasse

Ce chapitre détaille les profils techniques de PNJ célèbres de Phocide, Dryopie/Doride, Locride et Locride Ozole mentionnés dans le chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse ». Tous ces PNJ sont détaillés comme étant de niveau « Rival », mais vous pouvez les simplifier au besoin. Hormis quelques-uns franchement exécrables, ils se prêtent à des rôles nuancés. Selon le rôle que vous voulez leur faire tenir dans votre aventure, vous pouvez convertir leurs points d'héroïsme en points de vilénie ou l'inverse, et ajuster le nombre de points selon l'importance que vous voulez leur donner.

PNJ de Phocide

Élatos fils d'Arcas, fondateur d'Élatée

Attributs	Carrières :
Vigueur 3	noble 1, soldat 3, roi 2
Agilité 2	Armes :
Esprit 2	lance d6+3 (d6+1 si lancée),
Aura 1	épée d6+3
Attributs de combat	Protection : armure moyenne
Initiative 1	(-2 aux dégâts ennemis mais -1 en <i>agilité</i> quand il la porte.
Mêlée 2	Casque en dents de sanglier,
Tir 2	cuirasse en bronze, mitra, cnémides)
Défense 2	Points de démesure 2
	Vitalité 16
	Points d'héroïsme : 5

Avantages :

Athlète (*dé de bonus* pour courir, sauter, grimper...),
Dur à cuire (inclus dans son profil),
Montagnard (*dé de bonus* pour chasser ou survivre en montagne).

Désavantages :

Bouseux (*dé de malus* pour s'orienter et survivre en milieu urbain),

Passion pour la chasse (*dé de malus* pour y résister)

Équipement : grand bouclier (-1 à toutes les attaques ennemies chaque round, mais Élatos a -1 en *agilité* quand il s'en sert), char à quatre chevaux, petit bouclier (-1 à une attaque par round)

Suivants : Élatos peut être accompagné de jusqu'à 5 serviteurs et/ou esclaves, dont son cocher Philippos (qui conduit son char dans la mêlée). S'y ajoutent, bien entendu, les compagnons qu'il mène au combat.

Éléments de destin : fondation d'une ville (Élatée).

Philomèle fille de Pandion, princesse d'Athènes

Âgée d'environ 25 ans, Philomèle a grandi au sein de la famille royale d'Athènes. Elle et sa sœur aînée Procné ont toujours été inséparables et s'entendent comme un seul esprit réparti dans deux corps. Toutes deux grandes, bien découplées, ne rechignant jamais devant un peu d'exercice physique, elles ne se distinguent que par leur chevelure, châtain pour Philomèle, brune pour Procné. Des deux, Philomèle est la plus encline aux passions et aux élans artistiques. Son plus grand talent est le chant, car elle a une voix à séduire un dieu, mais elle s'entend à merveille à tous les petits travaux féminins comme le tissage. Paradoxalement, c'est aussi la plus obéissante envers leur père, le roi Pandion. Quand son père lui annonce coup sur coup la mort de sa sœur Procné en Phocide où elle était partie épouser Térée et sa volonté de la remarier au veuf, Philomèle obéit sans regimber malgré sa tristesse insondable et son absence complète de sentiments envers Térée.

Étant donné l'horrible destin que lui réserve la « vraie » mythologie (séquestration, viol et torture par Térée qui lui coupe la langue : voyez la présentation de la ville de Daulis dans le chapitre sur la Phocide pour connaître toute l'histoire), je recommande fortement de n'utiliser Philomèle que comme PNJ, ou alors de changer complètement son destin en lui donnant une chance d'échapper aux griffes de son persécuteur. Si vous ne souhaitez pas changer l'histoire, mieux vaut vous assurer de ne pas heurter la sensibilité de votre groupe de jeu si vous abordez des thèmes tels que séquestration, viol ou torture dans un scénario.

Attributs	Carrières :
Vigueur 0	noble 3,
Agilité 1	ménestrel (aède) 2,
Esprit 2	ouvrière 1
Aura 2	Armes :
Attributs de combat	aucune ou arme improvisée
Initiative 1	d6M+1
Mêlée 0	Protection 0
Tir 1	Points de démesure 1
Défense 0	Points d'héroïsme : 2.
	Vitalité 10

Avantages :

Amis haut placés (famille royale et nobles d'Athènes et de Corinthe),

Artiste (*dé de bonus* pour créer des œuvres d'art),

Doigts de fée (*dé de bonus* pour toute action réclamant dextérité et/ou minutie)

Désavantages :

Crédule (*dé de malus* pour discerner mensonges et idées banales),

Non-combattante (inclus dans son profil)

Équipement : deux lyres, coffres de vêtements, coffres et coffrets contenant du matériel de tissage, un petit métier à tisser démontable, vaisselle de luxe, bijoux d'or, d'argent et d'électrum, colliers de perles de verre coloré.

Suivantes : en tant que noble, Philomèle peut être accompagnée de jusqu'à 6 suivantes. Elle dispose de nombreuses servantes à Athènes. Sa vieille nourrice **Glauké**, qui lui a raconté tant de légendes quand elle était petite, est restée amie avec elle et Procné. Son homme à tout faire et garde du corps attitré, **Hiérax**, n'est

plus tout jeune non plus. Hélas, Térée manipule si bien Pandion qu'il le convainc de lui envoyer sa fille seule, arguant qu'il lui attribuera de nombreux serviteurs une fois à Daulis. C'est vrai, mais Philomèle ne s'entend pas aussi bien avec sa suivante **Coris** plus bavarde que compétente, ni avec son homme à tout faire **Cantharos**, un ancien bouvier empâté qu'elle trouve lent d'esprit et de corps. En plus, Térée les interroge presque quotidiennement pour qu'ils lui rapportent tout ce qu'elle fait, et même en étant naïve, Philomèle finira par s'en rendre compte.

Éléments de destin : Mort par métamorphose (en hirondelle).

Phocos, roi d'Élatée, unificateur de la Phocide

Phocos est avant tout un guerrier, un roi conquérant qui réussit à étendre l'influence d'Élatée sur toute la région à laquelle il donne son nom. Il y gagne une cicatrice à la joue aussi célèbre que lui. Ce n'est pas un guerrier exceptionnel, mais il a assez d'intelligence pour parachever par la diplomatie ce qu'il ne parvient pas à obtenir par la force. Pondéré et avisé au début de sa vie, il développe un certain orgueil au fil du temps, à mesure qu'il se persuade de l'importance de ce qu'il a réussi à faire. Le fait d'avoir donné son nom à une vaste région incluant le prestigieux sanctuaire de Delphes ne l'aide pas à rester modeste, et ses conseillers doivent quelquefois le ramener sur terre. Ce profil le représente au seuil de la vieillesse.

Attributs	Carrières :
Vigueur 2	noble 1, soldat 3, roi 3
Agilité 2	Armes :
Esprit 2	lance d6+2 (d6+1 si lancée), épée
Aura 2	d6+2
Attributs de combat	Protection : armure moyenne (-2
Initiative 2	aux dégâts ennemis mais -1 en
Mêlée 2	agilité quand il la porte. Casque
Tir 2	en dents de sanglier, cuirasse en
Défense 2	bronze, mitra, cnémides)
	Points de démesure 5
	Vitalité 12
	Points d'héroïsme : 5

Avantages :

Inspirateur (donne un *dé de bonus* aux tests d'attaque de ses compagnons d'armes au round suivant ; coûte 1 pt d'héroïsme au-delà de la 1^{ère} utilisation chaque jour),
 Perspicace (*dé de bonus* pour déceler mensonges et tromperies),
 Vue perçante (*dé de bonus* aux tests d'esprit pour discerner quelque chose).

Désavantages :

Amour-propre excessif (inclus dans son profil),
 Signe distinctif (cicatrice de guerre à la joue gauche)

Équipement : grand bouclier (-1 à toutes les attaques ennemies chaque round, mais Phocos a -1 en *agilité* quand il s'en sert), char à quatre chevaux, coffres débordant de richesses (bijoux, étoffes, vaisselle de céramique et de bronze...), prisonniers de guerre de diverses villes de Phocide.

Suivants : en tant que roi, Phocos peut être accompagné de jusqu'à 6 serviteurs ou servantes, dont **Plexios**, le cocher qui conduit son char. Il est bien sûr, en plus, entouré de ses compagnons d'armes et de son cercle de nobles.

Procné fille de Pandion, princesse d'Athènes

Fille aînée de Pandion, roi d'Athènes, Procné est âgée d'environ 26 ans, un an de plus que sa sœur cadette Philomèle. Toutes deux s'entendent comme si elles n'étaient qu'un seul être divisé en deux corps. Grande et bien découplée comme sa sœur, Procné s'en distingue par sa chevelure brune et par son esprit plus logique. Ce qui ne signifie pas qu'elle soit imperméable aux émotions. C'est en général Philomèle qui modère les colères de Procné. Quand Pandion offre Procné en mariage à Térée, roi de Daulis en Phocide, un homme qui a bien quinze ans de plus qu'elle, c'est encore Philomèle qui aide sa sœur à accepter le projet paternel et qui l'invite à se résigner à la perspective de mois voire d'années de séparation, alors qu'elles ont toujours vécu ensemble. Seule à Daulis, Procné a plus de mal à s'orienter et à réfléchir posément. Térée lui apparaît comme un

homme à l'éducation irréprochable, mais elle subodore une entourloupe, sans parvenir à mettre le doigt dessus. La découverte du sort fait à sa sœur va libérer chez Procné une colère et une violence qu'elle ne soupçonne pas elle-même. Voyez la présentation de la ville de Daulis dans le chapitre sur la Phocide pour leur destin par défaut dans la « vraie » mythologie.

Procné peut être utilisée comme PNJ et se prête même assez bien à faire un PJ, à cette réserve qu'elle est taillée pour les intrigues de cour et les enquêtes plus que pour le combat, la magie ou les arts.

Attributs	Carrières :
Vigueur 1	noble 3, ménestrel (aède) 2,
Agilité 1	ouvrière 1
Esprit 2	Armes :
Aura 1	aucune ou arme improvisée
Attributs	d6M+1
de combat	Protection 0
Initiative 1	Points de mesure 1
Mêlée 1	Points d'héroïsme : 5.
Tir 1	Vitalité 11
Défense 1	

Avantages :

Perspicace (*dé de bonus* pour déceler les mensonges),
 Vue perçante (*dé de bonus* pour distinguer quelque chose)

Désavantages :

Impétueuse (*dé de malus* pour ne pas se mettre en colère)

Équipement : coffres de vêtements, vaisselle de luxe, bijoux en or, argent et électrum, colliers de perle de verre coloré.

Suivants : tout comme Philomèle, Procné est très attaché à ses serviteurs athéniens, sa nourrice **Glauké** et son homme à tout faire **Hiérix**. Mais Térée convainc Pandion de ne pas les faire voyager avec elle jusqu'à Daulis, où, dit-il, il lui fournira nombre d'esclaves. Il lui attribue la suivante **Coris** et l'homme à tout faire **Cantharos**, des serviteurs qu'il a choisis moins pour leurs compétences que pour leur fidélité envers... lui. Voyez le profil de Philomèle pour les détails.

Éléments de destin :

Mort par métamorphose (en rossignol).

Térée, roi de Daulis

Térée est un roi très apprécié de sa population. Assez grand, plein d'aplomb et de prestance en dépit de sa quarantaine bien tassée, d'un abord agréable, il sait mettre quelqu'un à l'aise en quelques mots. La fine fleur de la noblesse de Phocide viendrait lui manger dans la main tant il a su nouer de bons rapports avec les nobles et les rois dont il a été l'hôte, chez eux ou chez lui.

Pourtant, cette façade affable dissimule un prédateur dangereux. Les serviteurs de Térée et certains de ses proches qui l'ont déjà vu en colère savent que son comportement peut basculer du tout au tout dès que quelque chose ou quelqu'un lui résiste. Et ce ne sont pas que des accès de colère temporaires : Térée est un pervers dont la bienveillance apparente n'est qu'une première manière de dominer, un mensonge hypocrite. Loin des regards, il est capable d'absolument tout pour parvenir à ses fins ou satisfaire ses désirs. C'est un meurtrier et un violeur en puissance qui se croit tout permis, bref, un pervers qui avance masqué. Cela ne l'empêche pas de craindre les dieux, pour l'instant. Mais tôt ou tard, il ira trop loin. En attendant, tous les autres puissants l'aiment et seraient prêts à voler à son secours s'il le leur demandait... Ses esclaves, qui connaissent son vrai visage, auraient bien des choses à dire, mais ils ont peur de lui, et qui les croirait ?

Térée est un personnage très sombre de la mythologie grecque. Voyez la présentation de la ville de Daulis pour son histoire complète, dans le chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse ». Si votre groupe de jeu ne connaît pas le mythe de Térée, ce dernier peut devenir un PNJ de « méchant » particulièrement retors. Dans la « vraie » mythologie, son destin final est lié à celui de Philomèle et Procné, mais les PJ pourraient le rencontrer avant tout cela et modifier le cours des choses. Térée étant virtuellement capable de torturer ou de violer d'autres personnages, prenez soin de ne pas aller trop loin dans la violence psychologique ou physique au cours d'un scénario sans vous assurer au préalable que cela ne heurterait pas la sensibilité de votre groupe de jeu. Même sans cela, Térée

fait un PNJ à la fois séducteur, trompeur et manipulateur qui donnera du fil à retordre aux PJ.

Par défaut, Térée possède un élément de Destin « Mort par métamorphose » et devra donc survivre jusqu'à sa mort prévue par la « vraie » mythologie grecque, sauf si vous décidez de la modifier.

Attributs	Carrières : roi 4
Vigueur 1	Armes :
Agilité 1	lance d6+2 (d6+1 si lancée),
Esprit 2	hache d6+2
Aura 3	Protection : armure moyenne :
	-2 aux attaques ennemies à
Attributs	chaque round, mais -1 en <i>agilité</i>
de combat	quand il la porte. Casque à dents
Initiative 1	de sanglier, cuirasse en bronze,
Mêlée 2	cnémides)
Tir 1	Points de démesure 3
Défense 2	Vitalité 12
	Points de vilénie : 5

Avantages :

Amis haut placés (relations dans les familles royales et la noblesse de Daulis, Élatée, Amphissa et parmi les prêtres de Delphes),
Attirant (*dé de bonus* dans les situations où l'apparence joue un rôle),
Beau parleur (*dé de bonus* pour mentir, tromper, dissimuler),
Intimidant (*dé de bonus* pour forcer quelqu'un à dire ou faire quelque chose),

Désavantage :

Impétueux (*dé de malus* pour résister),
Lubrique (*dé de malus* pour résister)

Éléments de destin :

Cannibalisme (involontaire, sur son fils Itys),
Mort par métamorphose (changé en huppe).

PNJ de Dryopie/Doride

Dryops, chef des Dryopes

Ce profil représente Dryops dans son âge mûr, au seuil de la vieillesse.

Attributs	Carrières : roi 4
Vigueur 3	Armes :
Agilité 3	lance d6+3 (d6+1 si lancée),
Esprit 1	dague d6+3
Aura 1	Protection 2

Attributs de combat	(armure moyenne : -2 aux attaques ennemies à chaque round, mais -1 en <i>agilité</i> quand il s'en sert. Casque à dents de sanglier, cuirasse en bronze, mitra, cnémides)
Initiative 1	
Mêlée 3	
Tir 3	
Défense 1	
	Points de démesure 3
	Vitalité 13
	Points d'héroïsme : 5

Avantages :

Habitudes sylvestres (*dé de bonus* pour survie en forêt),

Montagnard (*dé de bonus* pour la survie en montagne),

Peau dure (+1 en protection, même sans armure),

Récupération rapide (récupère 1 pt de *vitalité* en plus après les combats ; si blessé, récupère 1 pt de *vitalité* par jour quelles que soient ses occupations)

Désavantages :

Bouseux (*dé de malus* pour l'orientation et la survie en milieu urbain),

Passion pour la chasse (*dé de malus* pour y résister)

Équipement : grand bouclier (-1 à toutes les attaques ennemies chaque round, mais Dryops a -1 en *agilité* quand il s'en sert), char à quatre chevaux, étalon de monte (qu'il monte à cru selon la coutume grecque), troupeaux de chèvres et de moutons, animaux divers, esclaves.

Suivants : en tant que roi, Phocos peut être suivi par jusqu'à 8 suivants ou suivantes, en plus de ses compagnons d'armes. Ses principaux serviteurs sont son palefrenier **Hippodamos**, son maître des chiens **Skylax**, son intendant **Eumétrios**, son maître de chasse **Doratos** et son guérisseur **Praos**.

Dryopé fille de Dryops

Attributs	Carrières :
Vigueur 0	noble 3, médecin 3
Agilité 2	Armes : aucune
Esprit 2	Protection 0
Aura 0	Points de démesure 2
	Vitalité 11
Attributs de combat	Points d'héroïsme : 2
Initiative 1	

Mêlée 0
Tir 0
Défense 1

La fille de Dryops est une jeune femme d'une vingtaine d'années qui passe autant de temps dans les forêts de la région, à herboriser et à apprivoiser les bêtes, que dans l'entourage de son père. Incapable de faire du mal à une mouche, elle s'intéresse beaucoup à l'art de la guérison. **Praos**, le guérisseur de Dryops, lui prodigue son enseignement. Dryopé peut faire un PNJ ou même un PJ prêt à jouer (dans ce cas, elle démarre avec 0 point de Démesure ; vous pouvez ignorer ou changer son élément de Destin si vous le souhaitez).

Avantages :

Amie des bêtes (*dé de bonus* pour interagir avec les animaux),

Habitudes sylvestres (*dé de bonus* pour la survie en forêt)

Désavantage :

Non-combattante (inclus dans son profil)

Sortilèges de magie des noms maîtrisés :

Chant de guérison, Formule de protection.

Équipement : coffret contenant des simples.

Suivantes : en tant que femme noble, Dryopé peut être accompagnée de jusqu'à 3 servantes dans ses déplacements. La jeune **Myrtis**, une blonde courtaude et rondouillarde du même âge qu'elle, timide avec les hommes et plus à l'aise avec les femmes, ne la quitte pas d'un pouce.

Élément de destin : Mort par métamorphose (lors de sa rencontre avec Lotis, voyez la description de la Dryopie/Doride).

Crageus le sage, fils de Dryops

Attributs	Carrières :
Vigueur 1	noble 3, aède 2
Agilité 0	Armes : lance d6, épée d6
Esprit 4	Protection 1 (armure légère : -1 aux attaques ennemies chaque round)
Aura 1	Points de démesure 0
Attributs de combat	Vitalité 10
Initiative 1	Points d'héroïsme : 5
Mêlée 2	
Tir 1	
Défense 1	

Ce profil décrit Cragaleus âgé d'une trentaine d'années. Brun, le visage carré encadré par une courbe barbe, Cragaleus affectionne les vêtements sobres et porte peu de bijoux. Réputé pour son intelligence, sa pondération et son sens de la justice, le fils de Dryops siège au conseil royal près de son père. Il s'y est attiré l'estime et le respect de tous. Il n'aime pas se battre, mais a prouvé sa valeur chaque fois qu'il y a été contraint. Sans avoir un talent hors pair en tant qu'aède, Cragaleus sait chanter et jouer de la lyre, et il possède surtout une mémoire extraordinaire. Tout comme Dryopé, Cragaleus peut être utilisé en tant que PNJ ou en tant que PJ (en changeant son élément de destin s'il ne vous plaît pas).

Avantages :

Savant (inclus dans son profil),
 Perspicace (*dé de bonus* pour déceler mensonges et tromperies),
 Présence apaisante (*dé de bonus* pour calmer ou raisonner quelqu'un)

Désavantages :

Incapable de mentir (*dé de malus* s'il s'y essaie)

Équipement : char à deux chevaux, coffre avec vêtements, armure moyenne (prot. 2).

Suivants : Cragaleus peut être entouré par deux serviteurs. **Argion**, un esclave brun trapu, solide et terre à terre d'environ 35 ans, originaire de Locride Ozole, lui sert d'homme à tout faire. **Philyra**, une esclave d'environ 25 ans originaire de Daulis, s'occupe en théorie de ses vêtements et de sa nourriture. En pratique, les deux jeunes gens sont éperdument amoureux, mais gardent leur liaison secrète par crainte qu'elle ne décrédibilise Cragaleus, notamment auprès de son père.

Élément de destin : Mort par métamorphose (dans la vraie mythologie, Cragaleus est sollicité par Apollon, Artémis et Héraclès pour savoir qui des trois mérite de devenir le patron protecteur de la ville d'Ambracie en Épire ; il se prononce en faveur d'Héraclès, mais Apollon, dépité, le transforme en pierre).

PNJ de Locride

Ajax fils d'Oïlée

Plus à l'aise sur les champs de bataille et les pistes de course que dans la salle du conseil, Ajax a une vocation de chef de guerre plus que d'administrateur d'un royaume. Au combat, il privilégie les assauts foudroyants, en comptant sur sa rapidité et son habileté avec les armes de lancer. Il ne revêt en général que des protections légères. Sa témérité et sa rapidité lui attirent l'estime de tous ses pairs, mais son orgueil, son égoïsme et sa capacité à se croire sincèrement tout permis en agacent plus d'un. Lorsqu'Agamemnon et Ménélas rassemblent à Aulis une puissante armée dans le but de traverser la mer et d'assiéger Troie, Ajax devient le chef de guerre des Locriens. À Troie, il est surnommé « le petit Ajax », pour le distinguer de son homonyme, Ajax fils de Télamon, un colosse qui le dépasse bien d'une tête. Ce qui n'empêche pas les deux guerriers de nouer une solide amitié et de combattre dos à dos à de multiples reprises.

Attributs	Carrières :
Vigueur 3	noble 2, soldat 3
Agilité 4	Armes :
Esprit 1	lance d6+4 (d6+2 si lancée),
Aura 0	dague d6+4
Attributs de combat	Protection 1 (armure légère : -1 aux attaques ennemies chaque round. Casque à dents de sanglier, cuirasse de lin, cnémides), petit bouclier (-1 à une attaque ennemie chaque round)
Initiative 2	Points de démesure 4
Mêlée 2	Vitalité 14
Tir 4	Points d'héroïsme/ de vilénie : 5
Défense 1	

Avantages :

Athlète (*dé de bonus* pour courir, sauter, grimper, etc.),
 Inspirateur (donne un *dé de bonus* aux tests d'attaque de ses compagnons d'armes au round suivant ; coûte 1 pt d'héroïsme au-delà de la 1^e utilisation chaque jour),

Intrépide (insensible à toute peur),
Vigilant (dé de bonus aux tests de réaction).

Désavantages :

Amour-propre excessif (déjà dans son profil),
Lubrique (dé de malus pour résister)

Équipement : coffre avec cuirasse de bronze et mitra (augmentent son armure à une protection de 2 mais lui donnent -1 en *agilité*), vaisselle de luxe, collection de lances et javelines.

Suivants : Ajax peut être accompagné par jusqu'à 4 serviteurs ou servantes. Il aime s'entourer d'esclaves jeunes et jolies, en général des prisonnières de guerre, qu'il ne se prive pas de tâter quand elles passent à portée de main. Ses favorites sont **Mantissa** et **Pépix**, deux sœurs capturées lors d'un raid contre les Abantes en Eubée. Petites, les cheveux noirs, naguère promises à un destin dans la noblesse, elles le haïssent mais en ont une peur affreuse.

Deucalion le sage, sauveur des hommes

Deucalion et Pyrrha forment un couple d'humains aussi vertueux que possible : c'est la raison pour laquelle Zeus les épargne lors du Déluge. Après le cataclysme, ils s'emploient à repeupler l'humanité en jetant derrière eux « les os de leur grand-mère » (à savoir des pierres venues de Gaïa, la Terre, puisque Prométhée a utilisé l'argile venu de Gaïa pour modeler les premiers humains) et à civiliser l'humanité ainsi recréée pour un nouveau départ. Ce profil décrit Deucalion dans son âge mûr, quelques années après le Déluge.

Attributs	Attributs	Carrières :
Vigueur 2	de combat	fermier 3,
Agilité 1	Initiative 1	aède (= ménestrel) 2
Esprit 5	Mêlée 2	Armes : bâton d6
Aura 5	Tir 1	Protection 0
	Défense 2	Pts de démesure 0
		Vitalité 12
		Pts d'héroïsme : 5

Avantages :

Amis haut placés (parmi les puissants de Locride et de Phocide),
Savant (inclus dans son profil),

Présence apaisante (dé de bonus pour calmer ou raisonner les gens).

Désavantages :

Incapable de mentir (dé de malus pour mentir ou dissimuler des informations).

Équipement : bâton, besace.

Éléments de destin : a aidé l'humanité à survivre (prophétie réalisée), Descendance glorieuse.

Locros I, roi d'Oponte puis fondateur de la Locride Ozole

Locros, qui est l'un des arrière-petits-enfants de Deucalion et Pyrrha, fait partie de la famille royale d'Oponte en Locride. Il règne paisiblement jusqu'au moment où son fils, appelé Locros comme lui, accède à l'âge adulte. Les deux hommes s'entendent si mal que Locros (I) finit par s'exiler volontairement, en conviant tous ses partisans à partir avec lui. Leur errance vers le sud-ouest les amène à Delphes et, de là, jusqu'à la région où ils s'installent et qui devient la Locride Ozole. Voyez, dans le chapitre « La Phocide et les environs du Parnasse », la description d'Oponte en Locride et l'histoire de la Locride Ozole.

Ce profil décrit Locros peu avant ou peu après son installation en Locride Ozole. Âgé d'une petite cinquantaine d'années, il a déjà bien vécu mais n'est pas encore tourmenté par le déclin de la vieillesse. C'est un bon administrateur et un bon guerrier, très apprécié de ses sujets.

Attributs	Carrières :
Vigueur 2	roi 4, soldat 3, fermier 1
Agilité 2	Armes : lance d6+2 (d6+1 si lancée), dague d6+2
Esprit 2	Protection 2 (armure moyenne : -2 aux attaques ennemies chaque round mais -1 à son <i>agilité</i> quand il la porte. Casque à dents de sanglier, cuirasse en bronze, mitra, cnémides)
Aura 2	Points de démesure 3
Attributs	Vitalité 12
de combat	Points d'héroïsme : 5
Initiative 1	
Mêlée 3	
Tir 2	
Défense 2	

Avantages :

Inspirateur (donne un *dé de bonus* aux tests d'attaque de ses compagnons d'armes au round suivant ; coûte 1 pt d'héroïsme au-delà de la 1^e utilisation chaque jour),
Santé de fer (résiste à toutes maladies),
Vocation protectrice (*dé de bonus* quand il se bat pour protéger des gens vulnérables en danger immédiat ou s'il est en infériorité numérique).

Désavantages :

Impétueux (*dé de malus* pour ne pas se mettre en colère)

Équipement : grand bouclier (-1 à toutes les attaques ennemies chaque round, mais Locros a -1 en *agilité* quand il s'en sert), cuirasse mycénienne complète (prot.6 mais -2 en *agilité* s'il la porte), char à quatre chevaux, coffres de vêtements remplis de vêtements résistants, de bijoux et de vaisselle de luxe.

Suivants : Locros est entouré en permanence de jusqu'à 8 serviteurs.

Éléments de destin : fondation d'une ville (Physcé et Hyanthée, deux petites villes en Locride Ozole), descendance royale (à Oponthe d'où il est parti).

Patrocle fils de Ménaitios

Ce profil décrit Patrocle à l'âge d'environ 25 ans, une bonne dizaine d'années avant la guerre de Troie, vers la fin de sa jeunesse en Locride. Grand, beau et de noble prestance avec sa crinière brune et sa contenance calme et ferme, il n'est pas encore aussi fort et aussi bon guerrier que ce qu'il deviendra après avoir rencontré Achille et s'être battu à ses côtés en Phthie. Il a une bonne expérience de soldat, mais il se prépare avant tout à succéder à son père Ménaitios sur le trône d'Oponthe. À un moment donné (juste avant ou peu après le moment où vous le mettez en scène), il tue par accident un certain Aïanès, et, pour expier ce crime, il devra s'exiler auprès du roi Pélée en Phthie, dans le sud de la Thessalie. Voyez la description de la ville d'Oponthe en Locride.

Attributs	Carrières :
Vigueur 2	noble 3, soldat 2
Agilité 2	Armes :

Esprit 1	lance d6+2 (d6+1 si lancée),
Aura 2	dague d6+2
Attributs de combat	Protection 4
Initiative 1	(casque à dents de sanglier, cuirasse en bronze, mitra, cnémides)
Mêlée 2	Points de démesure 2
Tir 2	Vitalité 12
Défense 2	Points d'héroïsme : 5

Avantages : Amis haut placés (contacts parmi les aristocrates de Doride, Locride et Phocide), Athlète (*dé de bonus* pour courir, sauter, escalader, etc.),

Attirant (*dé de bonus* dans les situations où l'apparence joue un rôle),

Présence apaisante (*dé de bonus* pour calmer ou raisonner quelqu'un)

Désavantage :

Traqué (par certains membres de la famille d'Aïanès qui refusent de croire que sa mort était un accident et veulent le venger)

Équipement : char à quatre chevaux, coffres de vêtements et de richesses (vaisselle de luxe, lingots d'argent, de fer et de bronze), armure complète (prot. 6 mais -2 en *Agilité* en l'utilisant).

Suivants : Patrocle est accompagné par jusqu'à 3 suivants. Son vieux précepteur

Argidès le conseille et entretient ses armes et son cheval. Sa servante **Callidis**, une blonde dotée d'un fort caractère avec tout autre que son maître, s'occupe de ses vêtements, repas et richesses.

Éléments de destin : Tuer un hôte ou un ami (involontaire ; se réalise en tuant Aïanès), Amour passionnel (avec Achille).

Pyrrha la sage, sauveuse des femmes

Calme et avisée, Pyrrha mène une vie paisible avec son mari Deucalion, originaire de Locride comme elle, jusqu'au Déluge. Pendant et après ce cataclysme, elle joue un grand rôle dans la préservation puis la recréation de l'humanité. Après le Déluge, Pyrrha arpente la Grèce avec Deucalion pour la repeupler, avant de retourner en Locride où elle développe un attachement particulier pour la ville de Kynos. Elle consacre une bonne part de la fin de sa vie à éduquer les femmes de Kynos dans tous les domaines, de la couture à la recherche de la

sagesse en passant par l'art de civiliser leurs maris.

Attributs	Attributs	Carrières :
Vigueur 1	de combat	fermière 3, aède
Agilité 2	Initiative 2	(= ménestrel) 2
Esprit 5	Mêlée 0	Armes : bâton d6
Aura 5	Tir 1	Protection 0
	Défense 2	Points
		de démesure 0
		Vitalité 11
		Points
		d'héroïsme : 5

Avantages :

Amis haut placés (parmi les puissants de Locride et de Phocide),
Savante (inclus dans son profil),
Présence apaisante (*dé de bonus* pour calmer ou raisonner les gens).

Désavantages :

Incapable de mentir (*dé de malus* pour mentir à quelqu'un, même par omission).

Équipement : bâton, besace.

Éléments de destin : a aidé l'humanité à survivre (prophétie réalisée), Descendance glorieuse.

PNJ de Phthie

Kérambos, musicien orgueilleux du mont Othrys

Kérambos est un berger musicien hors pair natif du mont Othrys, en Phthie, qui vit peu après le déluge de Deucalion. Il ne s'aventure que rarement en Phocide, mais il probable que les PJ entendront parler de lui, de son vivant ou après sa mort. Kérambos a toujours vécu avec l'amitié des nymphes du mont Othrys. Il était tout enfant quand le déluge de Deucalion se déclara. Les nymphes, pour lui sauver la vie, le portèrent pour le maintenir au-dessus du niveau de l'eau, et c'est de cette façon qu'il fit partie des rares survivants⁷⁶.

Par la suite, Kérambos demeura toujours sur le mont Othrys ou dans les parages, où il vécut

comme un simple berger avec son troupeau, qui était nombreux. Il montra un tel talent en matière de musique qu'il n'eut pas de mal à être considéré comme le meilleur musicien de son temps, plusieurs générations avant Thamyris ou Orphée. Soutenu par la bienveillance des nymphes et des dieux, il inventa un modèle de flûte que les bergers n'ont jamais cessé d'utiliser depuis pour se distraire en gardant les troupeaux. Il est aussi l'un des premiers musiciens à jouer de la lyre une fois l'instrument inventé par le dieu Hermès. Kérambos jouait si bien de la lyre que les nymphes, d'ordinaire si farouches avec les humains, ne craignaient pas de se montrer à lui pendant ces moments de grâce.

Hélas, les louanges et les honneurs lui montèrent à la tête. Il finit par se montrer méprisant envers le dieu Pan qui venait en personne lui donner des conseils sur la bonne époque de la transhumance de son troupeau avant la venue de l'hiver. Il en vint à raconter des histoires insultantes aux nymphes qui lui avaient montré tant de bonté. Irritées, elles finirent par le châtier en le changeant... en scarabée. Une fin peu glorieuse pour un si grand musicien⁷⁷ !

Kérambos vit très tôt pendant l'âge héroïque. Si vous voulez le faire rencontrer aux PJ, vous pouvez faire une entorse à la chronologie, ou bien considérer qu'il a vécu une vie plus longue que la moyenne grâce à la bienveillance des nymphes. Vous pouvez aussi le faire apparaître en rêve ou sous forme de fantôme... ou encore le montrer sous sa forme de scarabée et mettre en scène des bergers des environs, ou une nymphe, pour raconter sa triste histoire.

Les nymphes du mont Othrys, qui connaissent ou ont connu Kérambos, peuvent intervenir dans une aventure où les PJ chercheraient des informations sur les détails du déluge de Deucalion (par exemple sur des survivants en dehors du mont Parnasse), ou bien sur les techniques musicales anciennes des grands maîtres des débuts de l'humanité.

Attributs	Attributs	Carrières :
Vigueur 0	de combat	aède (= ménestrel) 5

⁷⁶ Ovide, *Métamorphoses*, VII, 353-356.

⁷⁷ Antoninus Liberalis, *Métamorphoses*, 22.

Agilité 0
Esprit 3
Aura 1

Initiative 0
Mêlée 1
Tir 1
Défense 0

Armes : bâton d6
Protection 0
Pts de démesure 8
Pts de vilénie : 2.
Vitalité 10

Désavantages :

Amour-propre excessif (dans son profil),
Fanfaron (affabule pour se glorifier)

Équipement : bâton, besace, flûte, lyre.

Éléments de destin :

Destin glorieux (comme poète),
Mort par métamorphose (en scarabée).

Avantages :

Artiste (dé de bonus pour créer des œuvres d'art)

Montagnard (dé de bonus pour survivre en montagne)



Scénario. Suivez cette chèvre !



Illustration : Francesco Capra, Chèvre, 1755-1765.

Type de scénario : poursuite acrobatique, négociations et embrouillamini divin.

Époque de l'âge héroïque : toutes époques, mais de préférence après la naissance de Dionysos, sinon il faudra bricoler un peu.

Difficultés pour les PJ : efforts physiques et un brin de jugeote pour comprendre le pourquoi du comment.

Durée indicative : une séance courte (2-3 heures).

Un sacrifice important

Les PJ sont à Delphes, devant l'entrée du temple d'Apollon, en train d'offrir un sacrifice

important à Apollon ou Dionysos. À défaut, ils peuvent se contenter d'en être témoins : l'important est que les PJ soient personnellement intéressés au bon déroulement du sacrifice. Il peut s'agir de remercier Apollon ou Dionysos pour son aide au cours d'une aventure précédente, ou d'implorer sa bienveillance s'ils lui ont déplu, etc.

La victime est une chèvre. Avant le rite, l'animal a consenti symboliquement au sacrifice en frémissant quand le prêtre l'a aspergé d'eau lustrale⁷⁸. Pourtant, voici qu'au

⁷⁸ Les passionnés de religions antiques noteront

moment où le couteau s'apprête à s'abattre, la chèvre bondit et s'échappe, en déjouant tous les efforts des serviteurs pour l'en empêcher ! Des PJ observateurs peuvent remarquer :

☞ la beauté inhabituelle de l'animal, avec son poil luisant et sa bonne santé, sa barbiche et ses grands yeux limpides, qui en font une victime de choix. Signe particulier : sa corne droite, qui a une jolie forme torsadée pas fréquente et assez élégante (n'insistez pas trop sur ce détail : il ne s'agit que d'un signe particulier qui aidera les PJ à identifier l'animal parmi d'autres en cas de besoin).

☞ l'habileté hors du commun de l'animal et la chance improbable qui semble le seconder jusqu'au comique. Deux serviteurs qui veulent l'attraper en même temps se heurtent l'un à l'autre, un char arrive juste au bon moment pour obstruer le chemin à un troisième, etc. Si le sacrificateur est l'un des PJ, ses efforts pour attraper l'animal échouent automatiquement même s'ils devraient réussir. Après quelques rebondissements curieux de ce genre, les PJ devraient soupçonner que la chèvre est aidée par une divinité.

Que s'est-il passé ?

La chèvre est en réalité une nymphe métamorphosée (définitivement) en animal. Voici pourquoi.

Quelques jours avant le sacrifice, le dieu Zeus est tombé amoureux d'une nymphe des montagnes, une Oréade, qui se nommait **Orthia**. Détail important : Orthia est une « jeune » nymphe et elle n'est pas immortelle.

Deux jours avant le sacrifice, Zeus s'est montré à elle quelque part sur les flancs du mont Parnasse et l'a séduite.

Le lendemain, donc la veille du jour du sacrifice, **Héra**, l'épouse de Zeus, a été mise au courant par une autre Oréade jalouse de la bonne fortune de sa consœur. Logiquement jalouse, Héra a lancé une nuée de taons aux trousses de la chèvre. Orthia s'est enfuie et la poursuite s'est engagée. Désespérant d'échapper au harcèlement des insectes, la nymphe a fini par supplier les dieux de lui venir

en aide. Zeus, navré, s'est exécuté... en la métamorphosant en chèvre. Déçu et attristé, le dieu a laissé Orthia s'enfuir et s'en est retourné calmer son épouse. Orthia la chèvre s'est terrée dans des fourrés quelque part dans les hauteurs de la montagne. Les taons d'Héra l'ont perdue et la nuit a coïncidé avec une trêve dans la poursuite.

Durant la nuit précédant le jour du sacrifice, Zeus a dépêché Hermès avec un message pour Dionysos, en lui demandant de prendre soin de la malheureuse. Dionysos a alors confié à un groupe de satyres du Parnasse la mission de retrouver Orthia et de la lui ramener, pour qu'il lui offre une place dans son cortège dionysiaque. Ce sont eux que les PJ croisent dans la journée.

Pendant ce temps, Orthia avait mis à profit le petit matin pour se joindre discrètement au troupeau du berger Amyntas et, de là, gagner le sanctuaire d'Apollon. Elle commençait à se rassurer, libérée du harcèlement des taons. Elle ne se doutait pas qu'elle se ferait troquer et céder aux PJ en vue d'être sacrifiée !

La poursuite en montagne

Alarmés par les cris et les supplications des prêtres, peut-être soucieux de ne pas perdre un animal qu'ils ont acheté et intrigués par son agilité et sa chance hors du commun, les PJ se lancent à la poursuite d'une chèvre douée d'une forme olympique et qui file droit vers la montagne. Toute la difficulté de la poursuite vient du fait qu'une chèvre dispose d'une légèreté et d'une agilité supérieures à celles de la plupart des humains et peut passer par toutes sortes de raccourcis inaccessibles : sauts par-dessus les terrasses et les murets, escalade par-dessus des rochers branlants qui ne supporteraient pas le poids d'un homme, etc.

Voici le trajet de la chèvre par défaut : elle commence par sortir de l'enclos du temple d'Apollon vers l'est, puis remonte les terrasses vers le nord. Bondissant sur de gros rochers proches du mur, elle parvient à sauter par-dessus le mur d'enceinte. De là, elle galope sur le chemin avant d'entamer l'escalade à flanc de montagne, hors des sentiers.

que c'est un léger anachronisme par rapport aux pratiques religieuses mycéniennes.

Simuler la poursuite

En termes de règles, la poursuite est simulée de la façon suivante. Sur un brouillon, tracez une rangée horizontale de cases. Elles simuleront, de manière assez abstraite et simplifiée, la distance qui sépare la chèvre et ses poursuivants. Le temps est découpé en rounds comme pour un combat. À chaque round, les PJ doivent tenter de gagner du terrain sur la chèvre. Bien sûr, **les carrières, avantages et recours aux points d'héroïsme** sont recommandés dans cette scène.

☛ Tout PJ qui se lance *tout de suite* à la poursuite de la chèvre commence à 4 cases derrière elle. Par la suite, pour chaque round (environ 30 secondes) de retard, la chèvre gagne une case.

☛ **La chèvre avance d'une case à chaque round** (on considère qu'elle réussit ses jets automatiquement avec l'aide de Zeus).

☛ **À chaque round, un PJ qui poursuit la chèvre doit réussir un jet d'agilité Difficile (-2).** Une fois à flanc de montagne, le jet devient Très difficile (-4). Quand la chèvre s'aventure parmi les rochers presque à pic, le jet devient Impossible (-6) voire Héroïque (-8). Les carrières Chasseur, Soldat ou Voleur peuvent aider le PJ, ainsi que des avantages comme Athlète ou Montagnard (non cumulables pour la poursuite).

Si le jet est un succès normal, le PJ avance d'une case au maximum.

En cas de succès héroïque, il avance de deux cases au maximum.

En cas de succès légendaire, il avance de trois cases au maximum.

Si le jet échoue, le PJ reste dans la même case, ce qui simule le fait qu'il perd du terrain.

Un échec critique oblige le PJ à reculer d'une case : il lui est arrivé un impondérable fâcheux, une chute ou quelque chose de ce genre à la discrétion du MJ.

☛ **À chaque round, un PJ peut tenter d'autres actions** en même temps qu'il poursuit la chèvre. C'est plus ou moins facile. Parler (avec d'autres personnages ou pour formuler une Prière) ne pose pas de problème, mais suppose de lancer les dés pour le test d'agilité : si le PJ obtient un échec critique, il est trop essoufflé pour être compréhensible !

Les PJ peuvent tenter des actions de combat. Tirer sur la chèvre est une idée étrange, mais faisable... avec une difficulté Très difficile (-4) voire pire si le PJ tente de lancer une arme ou d'utiliser un arc tout en grim pant !

Un PJ plus malin peut tenter de lancer une corde, un filet ou un objet de ce type afin de piéger la chèvre à distance ou de la retarder. L'action est Très difficile (-4) voire pire selon le paysage traversé.

☛ **Au-delà de 10 cases d'écart entre la chèvre et un PJ, la chèvre sème le PJ** et la poursuite s'arrête pour lui. Si tous les PJ sont semés, ils doivent passer à une recherche d'indices pour retrouver la piste de l'animal, jusqu'à s'en rapprocher assez pour le voir à nouveau et reprendre la poursuite. Cela implique des jets d'esprit de difficulté Ardue (-1) sur les chemins ou Difficile (-2) sur les rochers où la chèvre laisse moins d'indices. La carrière Chasseur et des avantages comme Montagnard ou Vue perçante sont utiles.

☛ **Dès qu'un PJ se trouve dans la même case que la chèvre, il est parvenu à sa hauteur et peut tenter de l'agripper ou de se jeter sur elle.** Cela implique un jet d'agilité Difficile (-2) mais qui peut être rendu plus difficile si le paysage traversé complique la tâche au PJ : sur une pente dans la montagne, il devient Très difficile (-4), et si la chèvre bondit sur une pente quasi à pic, le jet devient Impossible (-6) voire Héroïque (-8). Si le PJ rate son jet, la chèvre gagne une case au round suivant. Si le PJ réussit, il arrive à agripper fermement la chèvre. Il ne lui reste plus qu'à ne pas la lâcher (jet de vigueur Facile (+1) à chaque round jusqu'à ce qu'un autre PJ lui prête main-forte et/ou qu'il ait pu ligoter l'animal).

☛ **Ligoter la chèvre** implique un jet d'agilité Difficile (-2). Un PJ ayant au moins 2 dans la carrière Assassin/Espion ou Chasseur, ou au moins 3 dans la carrière Dresseur, Fermier ou Ouvrier, réussit sans besoin de jet d'action.

☛ Des PJ musiciens de haut niveau peuvent tenter de **jouer une « musique de paix » (Exploit de musique, difficulté -5 ou -6) pour charmer l'animal** à la manière d'Orphée. L'animal doit être à portée du son, donc assez proche pour que la poursuite soit simulée avec le système de cases (c'est tout ce qui compte : même à 10 cases d'écart, cela fonctionne). Sur un Exploit réussi, la chèvre s'arrête et

commence à se diriger lentement vers le PJ musicien à raison d'une case par round. L'Exploit est à renouveler tous les 3 rounds, sans quoi le charme est rompu. La chèvre se laisse capturer, mais pas blesser ou tuer sur place. Dès que le charme est rompu, Orthia reprend la fuite.

D'imprévis en imprévis

Au fil de la poursuite, les PJ sont confrontés aux péripiéties suivantes :

☛ Sautillant toujours plus haut de terrasse en terrasse jusqu'aux Phédriades, **la chèvre entame l'ascension du flanc sud du Parnasse**, extrêmement escarpé. Emprunter le même chemin qu'elle est le meilleur moyen de se rompre le cou, à moins de réussir deux tests d'agilité de difficulté Héroïque (soit -8). Contourner la difficulté en passant par les sentiers de montagne est plus faisable, mais implique de ne pas perdre de vue l'animal et de courir bien vite, car la chèvre progresse en ligne presque droite tandis que les chemins virent de droite et de gauche en lacets multiples (trois tests d'agilité de difficulté Impossible, soit -6).

☛ Après une ascension éreintante, les PJ se hissent jusqu'à un plateau rocheux couvert d'herbe, où ils découvrent... **une harde entière de chèvres**. La bête qu'ils poursuivent s'est fondue dans la masse. Sauront-ils la reconnaître (test d'esprit de difficulté Impossible, soit -6, sachant que des avantages comme Perspicace ou Vue perçante procurent un dé de bonus) ? Ou l'amener à se révéler (en feignant d'acquiescer tout le troupeau pour l'emmener au sacrifice, par exemple) ?

☛ Quelque part dans la montagne, **une bande d'une demi-douzaine de satyres** prend en chasse la chèvre. Ils sont bien plus habiles que les PJ, avantagés qu'ils sont par leur corps dont la moitié inférieure est celle d'un bouc. Leurs intentions sont équivoques : ils s'amusent beaucoup, certains se moquent des PJ, d'autres les encouragent voire les aident en leur tendant une main secourable à l'occasion, mais les plus sérieux semblent très intéressés par la chèvre. Ont-ils l'intention de s'adonner à leur légendaire bestialité avec elle, ou ont-ils eux aussi reçu une mission ?

L'intervention des satyres doit renforcer l'inquiétude des PJ et les inciter à rattraper la bête en fuite avant les hommes-boucs. S'ils sont futés, les PJ peuvent se demander en quoi Dionysos peut être mêlé à cette affaire, voire lui adresser une Prière pour se le concilier, ce qui peut les aider à atteindre leur but. Si les satyres attrapent la chèvre avant les PJ, ils l'emmènent toujours plus loin dans la montagne, ce qui alarmera probablement les PJ. Ces derniers peuvent héler les chèvre-pieds ou les rattraper afin d'entamer des négociations. Un combat est une possibilité, mais risque de contrarier Dionysos si les PJ malmènent trop ses satyres (s'ils en tuent un, le dieu sera franchement fâché : il demandera une punition temporaire, par exemple que le coupable se mette au service du sanctuaire pendant un an, ou une réparation en biens matériels précieux). Dès que les choses se calment, le satyre le plus âgé, un nommé **Guéloïon**, sert de porte-parole au groupe. Discuter avec les satyres est un moyen de comprendre ce qui se passe (voyez plus loin).

☛ Au moment où les choses semblent bien assez compliquées comme cela, **cinq taons de bonne taille (gros comme des frelons)** surgissent d'un fourré et prennent en chasse la chèvre. En dehors de leur taille, ce sont des taons tout ce qu'il y a de plus normaux, le genre que toute tête de bétail redoute (et tout berger aussi, car un animal piqué s'affole aussitôt). Les insectes ne s'en prennent qu'à la chèvre, sauf si les PJ les attaquent, auquel cas ils les harcèlent tout autant. Chaque attaque par un ou plusieurs taons fait 1 point de dégâts. Leurs apparitions et leurs piqûres à l'improviste justifient d'augmenter d'un ou deux points la difficulté des jets de dés pour s'accrocher à la paroi malgré la douleur soudaine des piqûres. Les taons sont envoyés par Héra pour tourmenter la chèvre (voyez plus loin), mais ils n'ont pas de pouvoirs particuliers et peuvent être tués ou repoussés comme des insectes habituels. Il leur arrive de perdre la piste de la chèvre quand elle se cache et de mettre quelques heures à la retrouver. De plus, ils n'entrent pas dans les sanctuaires (qu'il s'agisse de temples ou d'espaces sacrés), sauf ceux consacrés à Héra. L'enjeu n'est pas tel que la déesse aille jusqu'à se permettre d'intervenir dans les lieux

consacrés à ses confrères et consœurs de l'Olympe. Cela explique qu'ils n'aient pas poursuivi la chèvre jusqu'au temple d'Apollon, et ils ne le feront pas si les PJ la ramènent là-bas.

La poursuite et ses péripéties sont l'occasion pour les PJ d'accomplir des exploits de rapidité et d'agilité pour rattraper et maîtriser la fameuse chèvre. Utilisez les règles des points d'héroïsme à cette fin. Libre aux PJ de recourir également à des Prières pour obtenir des interventions divines en leur faveur. Les PJ casse-cou peuvent même tenter des Exploits.

Et si les PJ ne suivent pas la chèvre ?

Les PJ peuvent laisser la chèvre s'enfuir et préférer troquer une autre victime. Dans ce cas, distillez les informations sur l'animal grâce aux prêtres, aux prêtresses et au berger Amyntas (voyez « S'informer à Delphes »). Cela devrait convaincre les PJ qu'ils n'ont pas eu affaire à une chèvre ordinaire. Amyntas et les prêtres d'Apollon leur demandent de les aider à récupérer l'animal. Les PJ doivent donc retrouver la trace de la chèvre dans la montagne en repérant quelques indices. Difficile sur des rochers ! Au moment où ils désespèrent, faites-leur croiser Orthia poursuivie par les satyres (voyez « la poursuite en montagne »).

Les interventions divines

Les prouesses d'acrobatie de la chèvre pendant le scénario sont rendues possibles par l'aide que lui apporte **Zeus** par le biais de discrètes interventions divines. Au cours du scénario, le dieu des dieux peut intervenir jusqu'à 5 reprises pour aider Orthia. Il le fait en général en utilisant le pouvoir de modification du résultat d'un jet de dés, soit en changeant un échec en réussite, soit en changeant une réussite ordinaire en réussite automatique.

Zeus ne cherche pas à retarder les actions des PJ, sauf si ces derniers tentent de tuer la chèvre (soit pendant la poursuite, soit en reprenant le sacrifice).

La déesse **Héra** n'intervient que par le biais de la nuée de moustiques. Elle est fâchée et

jalouse de Zeus, mais la métamorphose de la nymphe a apaisé sa colère en partie. Elle poursuit Orthia par vengeance car elle s'estime bafouée par la survie de la maîtresse de son époux.

Héra ne place aucun obstacle sur la route des PJ tant qu'elle peut croire qu'ils vont reprendre le sacrifice et tuer Orthia. À la fin de l'aventure, si elle voit qu'ils n'en font rien, elle risque de leur en vouloir au cours de futurs scénarios...

Bien entendu, d'autres divinités peuvent intervenir au cours du scénario si les PJ se sont attiré leur bienveillance ou leur animosité dans leurs précédentes aventures.

S'informer à Delphes

Les PJ peuvent tout à fait se séparer en deux groupes et/ou laisser des suivants à Delphes (ou les envoyer à la poursuite de la chèvre tandis qu'eux-mêmes restent à Delphes, auquel cas les suivants échouent à rattraper la bête).

Il faut dire qu'il y a des informations intéressantes à trouver à Delphes. Interrogé, **Amyntas**, le berger qui a fourni la chèvre, avoue à contrecœur qu'elle n'était pas dans son troupeau et qu'il l'a « trouvée » mêlée à ses autres bêtes le matin même au moment où il les recomptait avant de descendre vers le sanctuaire. Il suppose qu'il s'agit d'un animal égaré qui a rejoint son troupeau pour y trouver nourriture et sécurité. Oui, il aurait pu chercher à qui elle appartenait, mais puisqu'elle a choisi spontanément son troupeau à lui, il se disait que les dieux étaient d'accord pour qu'il la garde... (C'est un prétexte de mauvaise foi : en vérité, le berger, qui ne roule pas sur l'or, était trop heureux de récupérer gratis une tête de bétail supplémentaire. Pourtant, il a raison : c'est un dieu qui a guidé la chèvre jusqu'à sa harde.)

Les prêtres d'Apollon se perdent en conjectures sur la cause de cette fuite inattendue. Ils n'ont pas remarqué de signes de courroux divin. La personne en charge du sacrifice, un prêtre du nom de **Théagène**, explique que, rituellement, on asperge d'eau lustrale tout animal sur le point d'être sacrifié. L'animal doit frissonner sous l'effet de l'eau,

ce qui indique symboliquement qu'il approuve le sacrifice. Mais, reconnaît Théagène d'une voix lente, « la chèvre n'avait quand même pas l'air très partante ». Il faut dire, admet-il, que « frissonner quand on vous asperge d'eau froide, ça arrive souvent ».

Les prêtresses de Dionysos, elles, pourront faire remarquer aux PJ l'aide surnaturelle dont l'animal semble avoir bénéficié. N'importe quelle divinité peut en être à l'origine, aussi bien Apollon que Zeus ou d'autres. Mais puisque Dionysos est très lié aux chèvres et aux boucs, il n'est pas impossible qu'il y ait mis du sien.

Dénouement

Le dénouement ne doit bien entendu pas être l'accomplissement du sacrifice. Si les PJ rattrapent la chèvre et qu'ils reprennent le sacrifice interrompu sans prendre la peine de réfléchir, une averse brutale fait comprendre aux prêtres que la victime n'est décidément pas au goût des dieux et ils arrêtent tout en attendant de consulter Apollon et les autres dieux sur leurs volontés.

Un recours à un moyen de divination, soit par une Prière des PJ, soit par un rite accompli par les prêtres, apprend à tout le monde que l'animal n'est pas destiné à finir sur un autel et qu'il faut la ramener dans la montagne pour lui rendre sa liberté.

Si les PJ se chargent d'aller libérer Orthia dans la montagne, ils reprennent leur escalade avec une chèvre toujours disposée à s'enfuir à la première occasion. Hélas, les taons les retrouvent dès qu'ils sortent de l'enclos sacré et, cette fois, les taons harcèlent aussi bien les PJ que la chèvre.

Pour se débarrasser des taons, les PJ disposent de plusieurs solutions :

☛ Adresser une Prière à une divinité comme Zeus en sa qualité de Chasse-mouches (le dieu est régulièrement prié par les bergers dans ce but).

☛ Porter du laurier donné par un prêtre d'Apollon, qui les place sous la protection du dieu. Cela implique que les PJ aient de bonnes relations avec le dieu de Delphes.

☛ Confectionner des torches dont le bois et l'enduit combustible contiennent des substances répulsives.

☛ Mettre au point une mixture de Magie des plantes capable de servir de répulsif.

À eux de se montrer inventifs. Des PJ prévoyants peuvent consulter les prêtres à ce sujet et recevoir quelques conseils (voire des rameaux de laurier).

Négociateur avec les satyres. En supposant que les PJ parviennent à reprendre la route de la montagne, ils finissent par apercevoir le groupe des satyres qui les attend. Guélioïon leur explique la situation. Au sein du cortège de Dionysos, Orthia sera à l'abri des velléités de vengeance d'Héra. Le plus raisonnable est de laisser les satyres emmener la chèvre... et de se faire tout petit pour ne pas avoir l'air de trop s'opposer à Héra.

Une fois remis leurs émotions, les PJ n'ont plus qu'à troquer une autre victime pour le sacrifice, qu'ils n'ont pas intérêt à oublier. Et ils auront peut-être fait d'autres promesses à d'autres divinités pendant leur aventure...

Les unions de Zeus ne restent jamais stériles. Quelques mois plus tard, à l'abri des bois et des fourrés du Parnasse, Orthia la chèvre met bas un enfant qui s'avère être un satyre. Un satyre fils de Zeus, dont les parents doivent une faveur aux PJ. Ce personnage pourrait devenir un PNJ allié des PJ qui sont venus en aide à sa mère, ou même servir en tant que PJ dans de futures aventures.

Expérience et récompenses

☛ Cette aventure peut modifier les relations des PJ avec pas moins de trois divinités : Zeus (selon la manière dont ils traitent Orthia), Dionysos (selon la manière dont ils traitent les satyres) et la divinité à laquelle ils devaient offrir le sacrifice initial, selon la manière dont ils parviennent ou non à le mener à bien avec une victime différente.

☛ Si Zeus est satisfait des PJ, il considère qu'il leur doit une petite faveur. Au cours d'une future aventure, il pourra faire une intervention divine en leur faveur : soit une intervention bénéficiant à tout le groupe, soit une intervention bénéficiant au PJ le plus en difficulté, mais pas une intervention par PJ. Il

peut s'agir de tout type d'intervention divine détaillé dans les règles de Kosmos, de la modification de jet de dés à l'intercession auprès d'une autre divinité à l'avantage des PJ (dans ce dernier genre de cas, les intéressés ne seront peut-être même pas au courant, mais constateront un rebondissement inexplicable en leur faveur).

☞ Si les PJ se comportent correctement avec les satyres, Dionysos ne leur manifeste pas sa gratitude directement (il considère que c'est normal de respecter les créatures de son cortège). En revanche, le peuple des satyres lui-même, parmi lequel les nouvelles circulent vite, adoptera une attitude bienveillante envers les PJ lors de leur prochaine rencontre avec lui (même s'il s'agit d'autres satyres que ceux de ce scénario).

☞ Les prêtres, prêtresses et villageois de Delphes seront très sensibles au comportement des PJ dans le sanctuaire et dans ses alentours immédiats. Si les PJ brutalisent ou rudoient le personnel du sanctuaire ou même les bergers (Amyntas inclus), le grand-prêtre d'Apollon pourra leur rappeler, de manière plus ou moins diplomate selon leur statut social, qu'on ne fait pas n'importe quoi dans le sanctuaire.

☞ Les PJ gagnent les 2 points d'expérience habituels à l'issue d'une aventure, à ajuster selon la manière dont ils s'en tirent.

Ajuster la difficulté et la longueur du scénario

Pour corser la difficulté du scénario, vous pouvez utiliser les pistes suivantes :

👉 Héra n'envoie pas cinq taons, mais une nuée d'une trentaine de taons qui n'hésitent pas à s'en prendre aux PJ.

👉 Les jeunes satyres sont si lubriques qu'ils désobéissent à Guélioïon et cherchent à violer Orthia sous sa forme de chèvre. (Assurez-vous que ce type de péripétie ne heurtera pas la sensibilité de votre groupe de jeu avant d'y avoir recours.) Ils n'y arriveront pas de toute façon : selon que vous voulez assombrir l'aventure ou non, soit Zeus fait tomber la foudre devant les satyres au dernier moment, soit Orthia leur échappe en se jetant dans le

vide et se tue. Les PJ n'en sachant rien, ils vont devoir protéger la chèvre. Rappelez-vous que si un ou plusieurs satyres sont blessés ou tués, les PJ auront des comptes délicats à rendre aux autres satyres de la montagne et à Dionysos...

Pour rallonger le scénario, vous pouvez effectuer la modification suivante. Les PJ ne rencontrent qu'un seul satyre : Guélioïon. Les autres se sont égaillés dans la nature sans lui obéir et ont complètement oublié leur mission (Dionysos leur passera un savon plus tard, mais les PJ n'en sauront rien). Bref, Guélioïon est dans ce beaux draps. Vieux et fatigué, il est incapable de ramener seul une chèvre en pleine forme et de mauvaise humeur jusqu'au cortège de Dionysos. Il demande donc aux PJ de l'accompagner. Le cortège se promène actuellement sur les sommets du Parnasse, sans qu'on sache exactement où puisqu'il se déplace sans cesse. Voilà qui promet des heures d'escalade ardue aux PJ. Libre à vous d'agrémenter le voyage d'une ou plusieurs rencontres plus ou moins agréables. Par exemple, si les PJ arrivent à se débarrasser des taons, Héra rend visite à Gaïa et la convainc d'engendrer des Gegeneis qu'elle lance contre les PJ (voyez le chapitre « Peuples lointains ou merveilleux » dans le livre de base de Kosmos). Leur nombre est à votre discrétion selon le nombre et la puissance des PJ.

Profils des PNJ

Orthia transformée en chèvre (« coriace »)

Orthia a conservé son esprit de nymphe, mais son corps est celui d'une chèvre banale, un peu plus agile que la moyenne.

Attributs	Attributs de combat
Vigueur 2	Attaque +0
Agilité 2	Dégâts d6M
Esprit 3	Défense 1
Aura 1	Protection 0
	Vitalité 12

Ordre de réaction : coriace.

Amyntas le chevrier (« coriace »)

Attributs	Attributs de combat	Carrière : fermier (berger) 2
Vigueur 1	Initiative 0	Armes : bâton
Agilité 1	Mêlée 0	d3+1, pierres d3
Esprit 0	Tir 1	Protection 0
Aura 0	Défense 0	Points de démesure 3
		Vitalité 7

Guéloïon, vieux satyre

Attributs	Attributs de combat	Carrière : aède 3, danseur 1
Vigueur 1	Initiative 1	Armes : aucune (arme improvisée d3).
Agilité 2	Mêlée 1	Protection 0
Esprit 3	Tir 0	Points de démesure 2
Aura 0	Défense 2	Vitalité 11

Avantages : Athlète (*dé de bonus* pour courir, sauter, grimper, etc.),

Attrayant (*dé de bonus* dans toutes les situations où l'apparence compte).

Désavantages : Âgé (*dé de malus* pour toute action physique fatigante s'il n'a pas pu se reposer convenablement la veille),

Lubrique (*dé de malus* pour réprimer ses propres désirs sexuels).

Équipement : phorminx (lyre) en bandoulière, besace en cuir contenant des fruits et une flûte de Pan.

Les autres satyres (niveau « coriace »)

Attributs	Attributs de combat	Carrières :
Vigueur 1	Initiative 1	chasseur 1, danseur 1
Agilité 2	Mêlée 0	Armes :
Esprit 0	Tir 1	aucune (arme improvisée d3)
Aura 0	Défense	Points de démesure 3
	Protection 0	Vitalité 7

Les taons (niveau « piétaille »)

Les taons ne sont pas faits pour mettre réellement les PJ en danger, ni même Orthia, d'ailleurs. Ils sont là pour les harceler et les pousser à se déplacer. Les taons ne deviendraient réellement dangereux que si l'un des personnages restait trop longtemps exposé à des piqûres multiples, par exemple s'il perdait conscience.

Attributs 0	Dégâts : 0 ou 1 ou 2
Attributs de combat 0	(à déterminer avec un d3)
	Protection 0
	Vitalité 10



Scénario. Le jour où les aèdes balbutièrent

Type de scénario : mission d'enquête à Delphes et dans ses environs, embrouillamini divin.

Époque de l'âge héroïque : peut être joué à toutes les époques.

Difficulté pour les PJ : assez élevée (les PJ devront être diplomates avec les PNJ divins).

Durée indicative : à vue de nez, une ou deux séances selon les choix des PJ.

La « vraie » mythologie ne connaît aucune histoire de relation amoureuse entre le dieu Apollon et l'une des Muses. C'est pourtant l'occasion rêvée d'impliquer les PJ dans la vie sentimentale du dieu, à leur corps défendant.

Cette aventure peut rester courte ou connaître des complications, selon la manière dont les PJ aborderont le problème. Elle est particulièrement adaptée à un groupe de PJ comprenant au moins un ou une PJ artiste, par exemple un aède ou une musicienne, mais peut se jouer sans cela.

Par défaut, ce scénario met en scène **Calliope**, la Muse de la poésie épique. Mais, selon l'activité du ou de la PJ artiste et vos envies ou besoins, vous pouvez changer la Muse concernée. Vous pouvez consulter le chapitre « Les divinités de Phocide et la Trame », plus haut, pour plus de détails sur les Muses.

Image : Joseph Fagnani, *Calliope*, 1869.

Entrée en matière

Les PJ arrivent au sanctuaire de Delphes. Ils peuvent y venir pour divers motifs liés à leurs aventures précédentes (pour faire des offrandes ou un sacrifice à Apollon ou Dionysos ou à d'autres divinités du Parnasse)



ou simplement pour consulter l'oracle. Au moment où ils arrivent, tous les prêtres et serviteurs du sanctuaire s'affairent à terminer les préparatifs du concours de musique et de poésie en l'honneur d'Apollon qui se donne là toutes les quelques années (voyez « Le calendrier religieux de Delphes » dans le chapitre « Le sanctuaire de Delphes à l'âge héroïque ») et qui commence dans moins d'une heure. Si les PJ comptent parmi eux un personnage d'aède confirmé, ce dernier peut s'inscrire à la dernière minute pour y prendre part (il s'agit de composer un hymne à Apollon racontant les aventures du dieu sur le mode épique). Sinon, ils peuvent se contenter d'assister à la compétition, qui est publique et aura lieu en plein air.

Une petite foule s'est rassemblée dans l'enceinte et aux environs, sous l'ombre des Phétriades, près de la source Castalie. Le concours commence, mais le premier aède à se présenter (un vieil homme malingre aux cheveux blancs dénommé **Grémion de Corinthe**) est pris d'un trac inhabituel : il balbutie quelques mots et finit par rester coi. L'inspiration l'a fui. Honteux, il se fond dans la foule d'où s'élèvent des murmures effarés : c'est un aède expérimenté et bien connu, normalement à l'abri de ce genre de problème de débutant. Une candidate se présente après lui (**Mégara de Lesbos**, une femme d'une quarantaine d'années au chignon châtain)... mais, à son tour, elle ne parvient pas à trouver ses mots. Les uns après les autres, tous les candidats (au nombre d'une bonne vingtaine) échouent à entonner leur poème.

Si un PJ tente de déclamer un poème épique dans le cadre du concours, tous ses efforts échouent alors que, la veille, tout allait bien. Même chose si quelqu'un s'y essaie avant le concours ou plus tard. En termes de règles, vous annoncez au joueur ou à la joueuse que l'action entreprise par son personnage échoue, sans même lui laisser la possibilité de tenter un test avec les dés. L'inspiration l'a fui ! Devant cette défaillance injuste des dieux, le PJ doit faire un **jet de Mesure** et, en cas d'échec, il gagne 1 point de Démesure. (Si le PJ a des raisons de croire que les dieux le punissent pour une action faite pendant une précédente aventure ou avant le concours, il n'a pas d'impression d'injustice et ne fait donc pas de jet de Mesure.)

Pour toute la durée du scénario, tous les PNJ de poètes ou de poétesses qui récitent des épopées se trouveront dans la même situation.

Les prêtres d'Apollon sont blêmes d'inquiétude. Les concours en l'honneur d'Apollon sont un rituel religieux, au même titre que les offrandes et les sacrifices : il faut les mener à bien pour honorer le dieu correctement, sans quoi il risque fort de s'en offenser. Et personne n'a envie d'être la cible d'Apollon en colère !

Le grand-prêtre d'Apollon, **Euphronios fils d'Apollonios** (un homme calme, grand et droit, au visage ridé et grisonnant) entame un conciliabule précipité avec ses confrères. Puis,

Les PJ et Apollon

Par l'intermédiaire de la Pythie, de leurs talents divinatoires et de leurs nombreuses relations, les prêtres d'Apollon à Delphes ont entendu parler des aventures précédentes des PJ. Si les PJ ont résolu avec brio **Le Fléau de Sigynna** (l'un des scénarios du livre de base de Kosmos), c'est cet exploit qui incite le grand-prêtre à leur demander de l'aide. Le scénario **La Tristesse des sauterelles**, dans le supplément *La Libye*, est une autre occasion pour les PJ d'avoir eu affaire à Apollon au cours de leurs voyages. Malgré la distance, la Pythie est au courant de tout.

la mort dans l'âme, il annonce le report du concours au lendemain, le temps de tirer la situation au clair. Tandis que la foule se disperse, il vient trouver les personnages : il les a reconnus, ayant entendu parler d'eux après leurs exploits passés. Il leur demande de l'aider à comprendre ce qui se passe, en se renseignant au village de Crissa et au besoin dans la région. La situation lui paraît déroutante, car ni les intuitions de la Pythie, ni l'examen des entrailles des victimes des sacrifices, ni l'observation des signes habituels n'ont rien montré d'anormal avant l'ouverture du concours, et les aèdes qui se sont présentés ne sont pas les premiers venus : jamais au grand jamais il n'était arrivé qu'autant de poètes et de poétesses se trouvent muselés par une absence d'inspiration subite !

Pendant qu'ils parlent, une rumeur alarmante est d'ores et déjà en train de se propager comme une traînée de poudre : tous les poètes semblent avoir perdu l'inspiration pour leurs épopées du jour au lendemain !

Ce qui s'est passé

Les poètes et poétesses ont bien perdu l'inspiration – cependant, seuls ceux qui pratiquent le genre de l'épopée sont concernés. Pourquoi ? Tout commence une fois de plus avec les tours joués par la déesse **Aphrodite** aux dieux et aux mortels. Aphrodite a fait tomber amoureux le dieu **Apollon** de la

Muse **Calliope**, la Muse de la poésie épique. Celle-ci n'est pas intéressée. Et pour cause : quelques semaines plus tôt, Aphrodite a fait tomber Calliope amoureuse d'un simple mortel, un jeune berger du nom d'**Argydès** qu'elle a rencontré en se promenant sur les flancs de la montagne un jour qu'il faisait paître son troupeau dans les parages.

Là où les choses se gâtent, c'est qu'Apollon, lassé de ses échecs amoureux et porté comme souvent à des stratégies impulsives, a décidé de passer outre. Instruit par ses précédentes mésaventures avec les nymphes, il a compris qu'il ne parviendrait à rien en tentant de violer son nouvel amour. Mais le plan sur lequel il s'est arrêté n'est pas vraiment un modèle de respect du consentement non plus : la veille du début de l'aventure, il a enlevé Calliope et la retient sur l'Olympe contre son gré au lieu de la laisser danser sur le mont Parnasse avec ses sœurs, en espérant finir par la séduire. La Muse, triste et en colère, proteste donc en refusant de continuer à inspirer les poètes aussi longtemps qu'elle sera retenue captive.

Si les PJ ne font rien, les choses vont se terminer mal pour le couple. Dépité et jaloux, Apollon, comprenant qu'il ne fera pas céder la Muse, va retourner sa colère contre Argydès. Le soir du jour où Argydès se présente aux PJ, Apollon profite d'un moment où le berger reste seul pour se montrer à lui sous la forme d'un jeune prince archer, éclater en reproches jaloux et le tuer de ses flèches sans autre forme de procès.

Découvrir le pourquoi du comment

Se renseigner à Delphes

Les PJ vont devoir découvrir l'origine du problème. La chose la plus simple à faire consiste à se renseigner à Delphes et dans les environs.

🏛️ **Se renseigner sur les divinités liées à la poésie.** En réussissant des tests d'*esprit*, ou bien en ayant recours à des connaissances, ou encore en questionnant les prêtres ou en rendant visite à des poètes, les PJ peuvent se (faire) rappeler que les poètes pratiquant la

poésie épique doivent leur inspiration à l'une des Muses en particulier : Calliope. La Muse est-elle courroucée ?

🏛️ **Les candidats et candidates malheureux des jeux** sont en train de se disperser. Certains, comme **Grémion de Corinthe**, repartent en renonçant à concourir, dépités et honteux d'avoir donné le spectacle de leur incapacité à improviser. D'autres s'en retournent vers Crissa, le village de Delphes, où ils sont les hôtes des villageois. **Mégara de Lesbos** est de ceux-là : elle a demandé l'hospitalité à **Callibothrys**, une Thyiade (prêtresse de Dionysos) qui vit au nord-est du village dans une maison d'allure modeste que les villageois indiquent aux PJ sans difficulté. La poétesse les reçoit un peu sèchement en les prenant pour des curieux intempestifs, puis se rassérène s'ils lui expliquent leur enquête. Pour eux comme pour d'autres candidats, les PJ vont devoir faire preuve de tact : les candidats sont piqués dans leur dignité et beaucoup se sentent humiliés. Ils peuvent décrire aux PJ ce qui s'est passé : d'habitude, ils n'ont pas de mal à improviser des vers après leur longue et difficile formation d'aèdes qui développe leur mémoire et leur créativité, mais là, rien ne venait. « La Muse nous a abandonnés ! » soupirent-ils.

Ils ne mentionnent pas d'emblée le nom de Calliope, mais ne tardent pas à parler d'elle si les PJ pensent à leur demander « Quelle Muse ? ». Tous les aèdes en connaissent l'ascendance, les noms et les attributions dans le détail. Les Muses sont les filles de **Zeus** et de **Mnémosyne**, la déesse Mémoire. Parmi celles qui peuvent intéresser les PJ, **Calliope** s'occupe de l'épopée, c'est-à-dire de la poésie « en grand style » qui narre les aventures des dieux et des héros. **Érato** s'occupe de la poésie lyrique et amoureuse, **Euterpe** inspire les musiciens, **Melpomène** les chanteurs, **Terpsichore** les danseurs.

Les aèdes sont tous très inquiets. Cette perte d'inspiration des poètes représente une véritable menace pour l'ordre du monde. Car si les poètes n'ont plus d'inspiration pour les épopées, ils n'ont plus moyen de glorifier les héros et de faire connaître leurs exploits, ce qui signifie que les héros n'auront plus aucun intérêt à faire le bien puisque leurs exploits ne

seront plus chantés, et qu'ils ne fourniront plus de modèles de bonnes actions aux autres mortels. L'humanité risquera alors de retomber dans ses errements immoraux d'avant le déluge de Deucalion, et de s'attirer derechef la colère des dieux. C'est tout le processus de civilisation et l'avenir même de l'humanité qui sont en péril ! Cette vision des choses est quelque peu catastrophiste, mais les aèdes ont raison sur un point : la situation n'est pas à prendre à la légère.

☪ Les bergers et chevriers de la plaine et de la montagne vivent dans des cahutes de pierre à toits de branchages plats, à moins d'une demi-heure de marche du sanctuaire. Par exemple, **Agrios et Philyra** vivent dans la plaine et gardent leur troupeau dans la journée. **Bactrion**, lui, arpente les terrasses et les flancs du Parnasse entre la hauteur du sanctuaire et celle de l'ancre Corycien. Beaucoup ont l'habitude de jouer des airs de musique au pipeau ou à la flûte de Pan en chantant leurs amours heureuses ou déçues. Ils n'ont rencontré aucune difficulté récemment, et peuvent même agrémenter la journée des PJ en leur jouant quelques airs.

Les PJ peuvent ainsi découvrir que tous les artistes ne sont pas affectés par ce problème. Seuls les poètes composant des épopées (le « grand » genre poétique, celui pratiqué plus tard par Homère et Hésiode) ont perdu l'inspiration, mais pas ceux qui pratiquent la poésie amoureuse, ni les musiciens, ni les peintres, sculpteurs, danseurs, etc.

Interrogés sur les divinités qui les inspirent, les bergers et chevriers évoquent les Muses en général et ajoutent que chacune a son domaine propre, mais ils se grattent la tête avec embarras lorsqu'il s'agit de savoir laquelle s'occupe de quoi exactement. « C'est aux aèdes et aux prêtres qu'il faut demander ce genre de chose... », finissent-ils par soupirer.

☪ Les PJ peuvent voyager dans la région en poussant jusqu'au port de Cirrha au sud, ou jusqu'à Amphissa à l'est, ou ailleurs en Phocide si le cœur leur en dit. Dans chacune de ces villes, ils peuvent rencontrer d'autres PNJ d'aèdes et plus généralement d'artistes (à

vous de les improviser) en vous fondant sur les PNJ typiques du livre de base de Kosmos et du présent supplément) qui leur permettront d'arriver, par des entretiens différents, à des conclusions similaires.

La visite d'Argydès

Pour découvrir les malheurs de Calliope, les PJ vont devoir entrer en contact avec Argydès. Ce dernier, peu après l'emprisonnement de Calliope, s'est mis en route pour Delphes où il est arrivé un jour avant les PJ. Quelques heures après l'échec du concours de poésie, Argydès parvient à interroger les prêtres sur son cas, et ceux-ci le réorientent vers les PJ. Le lendemain du début de l'aventure, Argydès vient trouver les PJ là où ils sont, soit à Delphes, soit sur leur route, soit dans la ville ou le village où ils sont en train d'enquêter.

Le berger a entendu dire qu'ils cherchent des informations et il est prêt à leur confier son secret, mais il les supplie de ne pas ébruiter l'histoire car il craint le courroux d'Apollon. Il les implore de l'aider, en leur promettant un modeste paiement à la mesure de ses moyens de simple pâtre. Il leur raconte alors son histoire (voyez l'encadré « Le récit d'Argydès »).

En terminant son récit, Argydès recommande aux PJ de prier les Muses pour leur demander leur aide afin de fléchir Apollon ou d'obtenir un secours des autres dieux. Calliope, elle, n'a pas pu avoir de communication avec ses sœurs depuis son enlèvement.

Entrer en relation avec les Muses

À partir du moment où les PJ prient les Muses, cela déclenche les événements suivants :

☪ Si un PJ du groupe exerce une autre activité artistique dont la Muse ne soit pas impliquée dans l'affaire avec Apollon, la Muse apparaît en rêve au PJ et demande au groupe de venir la trouver au sommet du mont Parnasse. Là, elle apparaît exceptionnellement aux mortels et les met au courant de la situation avant de leur confier le soin de persuader les dieux de libérer Calliope.

Le récit d'Argydès

« Il y a un mois environ, un après-midi, je m'étais écarté de mon troupeau pour chercher un mouton égaré quand j'ai rencontré près d'un bosquet une jeune femme de mon âge. Elle s'est présentée sous le nom de **Calli**, simple fille de berger. Sa beauté divine aurait suffi à me rendre amoureux d'elle. Mais elle m'a séduit plus encore par sa conversation et son amour des mythes et des histoires. Je lui en ai raconté quelques-unes, de mon mieux. Je revois ses beaux yeux fixés sur moi pendant qu'elle m'écoutait... Elle m'en a raconté à son tour, bien mieux que moi ! Elle m'a laissé brusquement, disant qu'elle devait retourner auprès de ses sœurs qui vivent loin dans la montagne. Cela m'a étonné car je ne voyais pas où elle pouvait vivre, mais le Parnasse est si vaste et si plein de recoins...

« Je n'aurais jamais espéré la revoir, mais elle est revenue, plusieurs fois, à quelques jours d'intervalle, puis tous les jours. Nous passions les après-midis ensemble près de mes moutons, à discuter ou à ne rien dire. J'ai joué de la musique pour elle, de mon mieux. Au bout de deux semaines, elle m'a confié qu'elle m'aimait. Je ne connais pas assez de mots pour vous dire mon bonheur.

« Il y a deux jours, alors qu'elle m'avait promis de revenir, elle n'est pas venue. La journée s'est étirée comme un supplice du Tartare. Le soir, je n'ai pas pu fermer l'œil. Quand j'ai fini par m'endormir, peu avant l'aube, Calli m'est apparue en rêve. Elle m'a révélé qu'elle était une déesse, Calliope, l'une des neuf Muses, la Muse des épopées. Elle m'a dit qu'elle venait d'être enlevée par le dieu Apollon, qui est amoureux d'elle et est jaloux de moi. Vous m'imaginez, moi, simple berger, devenu le rival d'un dieu ? Quel horrible destin !

« Apollon retient Calliope sur l'Olympe. Il espère la séduire. Mais elle m'aime et elle réprouve ce procédé tyrannique. Alors, elle a cessé d'inspirer les aèdes. Vous comprenez maintenant pourquoi le concours a échoué. Je vous en prie, aidez-moi ! Que puis-je faire ? Je ne peux pas m'opposer à un dieu ! Pourtant, il faut libérer Calliope ! Aidez-moi à libérer ma bien-aimée, je vous en supplie ! »

☪ **Si aucun autre PJ du groupe n'est artiste**, vous pouvez aiguiller les PJ vers les Muses en leur faisant rappeler par des PNJ (Argydès, par exemple) que ce sont elles qui inspirent les artistes (et pas seulement Apollon) et qu'elles doivent donc avoir eu des problèmes.

Et si les PJ consultent la Pythie ?

Si les PJ ont l'idée logique de consulter l'**oracle de Delphes**, ce dernier leur fait une réponse inhabituellement sèche : « Mêlez-vous de vos amours et laissez aux dieux les leurs ». pour comprendre comment interpréter Cette réponse, une discussion avec les prêtres et prêtresses d'Apollon s'imposera. Eux-mêmes s'avouent surpris par cette réponse, qui n'est pas fréquente. Ils rappellent aux PJ que l'oracle n'exprime pas nécessairement l'avis de tous les dieux, mais seulement celui d'Apollon, bien qu'en général le fils de Zeus agisse en accord avec son père (mais pas

toujours). Mieux vaut ne pas trop insister : Apollon amoureux ne connaît plus le calme.

Démarches divines

Les PJ feront bien de s'adresser à d'autres divinités.

☪ Un bon choix possible est **Zeus**, père d'Apollon. Prié avec une offrande convenable, il leur enverra un présage par un rêve la nuit suivante. Il leur apparaîtra sous la forme d'un vieil homme et leur exprimera son approbation... pour qu'ils trouvent eux-mêmes un moyen de raisonner son fils ! (Zeus pourra servir de « filet de sécurité » aux PJ dans cette aventure s'ils se mettent Apollon à dos, mais il ne va pas faire tout le travail à leur place, ce serait un *deus ex machina* trop facile ! Ne le faites intervenir qu'au dernier moment, par exemple si Apollon est si fâché qu'il apparaît arc en main, prêt à tuer les PJ de ses flèches... Dans ce cas, Zeus, contrarié, fait tomber la

foudre devant le dieu, qui se calme d'un coup, disparaît sans mot dire et renonce à la Muse. Mais le dieu des dieux ne récompense pas les PJ.)

☪ **Mnémosyne, la déesse Mémoire**, mère des Muses, est une déesse qu'il serait très malin de prier en sollicitant son aide au sujet de sa fille. Si les PJ y pensent, Mnémosyne entreprend aussitôt des démarches auprès de Zeus, qu'elle parvient à fléchir en quelques heures afin qu'il rappelle Apollon à l'ordre. Les poètes retrouvent l'inspiration et Mnémosyne se joint aux Muses pour remercier les PJ (voyez « Récompenses »).

☪ Mais les PJ peuvent aussi s'adresser à **Aphrodite**, car c'est bien la déesse de l'amour qui a fait tomber amoureux Apollon en personne. Le plus simple est de lui adresser une prière directement, mais ils peuvent vouloir l'assortir d'une offrande dans un de ses sanctuaires de la région (elle n'a pas de grand temple en Phocide, mais de petits sanctuaires un peu partout : le plus proche est à Cirrha, à quelques heures de route). L'argument-phare à trouver est : c'est bien joli de faire tomber les gens amoureux, mais l'affaire prend des proportions telles qu'elle menace l'ordre du monde. Aphrodite acceptera de les aider, mais les PJ risquent d'apprendre à leurs dépens le goût immodéré de la déesse pour les situations compliquées. La solution qu'elle trouvera risque fort d'impliquer les PJ dans une intrigue amoureuse. La déesse, pour lever le problème, détournera les sentiments d'un des personnages du triangle amoureux sur une nouvelle personne, qui ne sera autre qu'un ou une des PJ ! En plus, ils auront une dette envers elle pour de prochaines aventures.

Un choix délicat

Si les PJ cherchent des moyens plus prudents de régler le problème, ils peuvent aussi tenter de dissuader Argydès en l'enjoignant à oublier sa Muse bien-aimée. Ce serait un parti prudent ! Mais dans ce cas, c'est Calliope qui leur apparaîtra en rêve en les suppliant de l'aider. D'une manière ou d'une autre, les PJ vont se retrouver confrontés à un dilemme : soit ils aident la Muse et contrarient Apollon, soit ils ne l'aident pas et contrarient non pas

seulement la Muse amoureuse mais aussi ses huit sœurs... Ils vont devoir redoubler de diplomatie et d'intelligence pour ne pas finir avec une divinité sur le dos !

Dénouements possibles

Le scénario peut connaître plusieurs fins toutes intéressantes en termes narratifs.

☪ **Une fin possible est qu'Apollon renonce à ses amours pour Calliope**, soit sermonné par son père ou par le fait d'autres divinités comme Aphrodite, ou encore après tractations avec les PJ. Plus les PJ s'impliquent directement auprès d'Apollon, plus le dieu leur en gardera rancune. Il n'est pas en courroux contre eux, mais risque de se montrer « froid », moins réceptif à leurs prières au cours des prochaines aventures.

☪ **Si les PJ se montrent peu diplomates avec Apollon, les conséquences peuvent aussi être intéressantes.** D'une part, ils s'attirent l'inimitié du dieu, qui leur mettra des bâtons dans les roues lors d'une future aventure. D'autre part, la Muse, épuisée par sa captivité, supplie les dieux de lui permettre d'échapper à Apollon : Zeus accepte et... métamorphose la Muse en une plante inconnue jusque là (par exemple une fleur qui se nommera la calliopée). Il n'y a plus que huit Muses ! Les PJ s'en rendent compte en constatant que les artistes relevant du domaine de la Muse métamorphosée n'ont toujours pas retrouvé l'inspiration ! À Delphes, les prêtres sont dans le désarroi le plus total, car l'oracle se tait. Que faire ? La nature ayant horreur du vide, Zeus part en quête d'une future nouvelle Muse pour remplacer celle qui vient d'être transformée. Il pourra s'agir d'une nymphe... ou même d'une artiste mortelle dont le dieu des dieux pourrait tomber amoureux. L'une des PJ ? Une PNJ à protéger ? Gageons que les PJ seront aux premières loges pour le remplacement de la Muse. Ils pourraient, par exemple, recevoir un oracle d'Apollon relayant les volontés de Zeus : ce dernier, pour leur faire expier leur morgue envers Apollon, leur mande de voyager dans un pays lointain pour aller chercher la PNJ en question et l'amener jusqu'au sommet du mont Parnasse, où Apollon et les Muses l'attendent pour lui

octroyer l'apothéose et l'intégrer parmi ses nouvelles sœurs.

☪ **Si Argydès meurt**, Calliope, désespérée, souhaite mourir mais en est incapable puisqu'immortelle. Furieuse contre Apollon, elle refuse plus que jamais d'inspirer les poètes, ce qui reviendrait à nourrir la gloire du dieu meurtrier. Elle quitte le Parnasse et erre de par le monde sous la forme d'une femme divinement belle mais muette et en deuil. Zeus, très inquiet, sermonne Apollon et recourt à des mortels pour retrouver la Muse disparue : pourquoi pas les PJ ? Ces derniers devront alors retrouver Calliope dans un pays plus ou moins lointain à votre discrétion, et la convaincre de se fier au jugement de Zeus pour punir Apollon. Seuls les PJ ont une chance de faire revenir la Muse des épopées. Sinon, Zeus se mettra en devoir de trouver une autre déesse à même de remplir ce rôle.

☪ **Si jamais Argydès meurt par la faute des PJ**, Calliope ne les inspirera plus jamais (tant pis pour un éventuel PJ aède). Les autres Muses seront en froid avec eux jusqu'à ce qu'ils leur accordent des honneurs particuliers ou réussissent à leur rendre un service au cours d'une future aventure.

Récompenses

☪ **Si toutes ou une partie des Muses sont satisfaites des PJ**, elles les convient à monter non loin du sommet sud du Parnasse. Là, elles leur apparaissent, vêtues de robes et portant en main leurs attributs. Si **Mnémosyne** est présente, elle a l'apparence d'une femme en robe longue au visage troublant, âgé mais qui semble sans âge, et aux yeux d'une infinie profondeur. Devant cette théophanie impressionnante, tous les PJ perdent 2 points de démesure (seulement 1 point si seule une partie des Muses est présente). Les Muses remercient les PJ, puis leur effleurent le visage du bout du doigt avec un sourire céleste avant de paraître s'évaporer dans les airs. Tous les PJ gagnent l'avantage « Artiste ». Si un PJ l'a déjà, il gagne à la place 1 point dans la carrière « ménestrel (aède) ».

☪ Le grand-prêtre d'Apollon, **Euphronios**, pourra se montrer plus ou moins satisfait de l'aide des PJ. Sauf en cas de bévue majeure, il

sait se montrer reconnaissant et les invite à revenir le voir pour être ses hôtes : il leur fera les honneurs de sa modeste demeure au village. Si Apollon est très satisfait des PJ, le grand-prêtre leur remet à chacun une couronne de laurier et un rameau de laurier, symboles de la protection du dieu. Plus prosaïquement, le grand-prêtre leur remet à chacun une superbe coupe de bronze d'une valeur de deux bœufs. Si les PJ n'ont pas obtenu de résultats extraordinaires, il ne leur remet à chacun qu'une coupe de céramique peinte d'une valeur d'un demi-bœuf (ce qui reste un luxueux présent).

☪ Les PJ gagnent en outre les 2 points d'expérience habituels à l'issue d'un scénario, à ajuster selon la manière dont ils se sont débrouillés.

Profils des PNJ

Argydès, pauvre berger amoureux

Attributs	Attributs de combat	Carrière :
Vigueur 0	Initiative 1	fermier (berger) 2, dresseur 2, ménestrel 1
Agilité 2	Mêlée 1	Armes :
Esprit 1	Tir 2	bâton d6, pierres d6M
Aura 1	Défense 1	Protection 0
		Points de démesure 1
		Vitalité 10

Avantages :

Ami des bêtes (*dé de bonus* pour interagir avec les animaux),

Artiste (*dé de bonus* pour créer des œuvres d'art)

Désavantage :

Naïf (*dé de malus* pour comprendre qu'on lui ment ou qu'on lui suggère une idée absurde)

Équipement : bâton, besace contenant ses provisions et son pipeau, chlamyde (manteau) de laine pour les nuits froides, chapeau tressé à larges bords, sandales.

Compagnon animal : **Tachys**⁷⁹, un grand chien de berger au poil noir, fidèle et intelligent (au

⁷⁹ Tachys : prononcez : « Takiss ».

besoin, utilisez le profil d'un Chien domestique du livre de base de Kosmos).

Euphronios, fils d'Apollonios, grand-prêtre d'Apollon à Delphes

Attributs	Attributs de combat	Carrière :
Vigueur 0		prêtre 4
Agilité 0	Initiative 0	Armes :
Esprit 4	Mêlée 0	bâton d6
Aura 2	Tir 0	Protection 0
	Défense 1	Pts de démesure 2
		Pts d'héroïsme : 2
		Vitalité 8

Avantages :

Érudit (peut retrouver des mythes et légendes en lien avec les régions qu'il connaît),

Perspicace (*dé de bonus* pour déceler ruses et mensonges),

Sentir la magie (*dé de bonus* pour identifier sorts, gens, objets ou potions usant de magie)

Désavantages :

Chétif (inclus dans son profil),

Non-combattant (inclus dans son profil).

Équipement. Les prêtres ne portent pas d'armes. Ils sont amenés à manipuler des couteaux sacrificiels, mais ce serait impie de les souiller en s'en servant comme d'armes.



Scénario. Le fugitif du mont Parnasse

Type de scénario : poursuite improbable et PNJ plus ou moins retors.

Époque de l'âge héroïque :

peut être joué à toutes les époques.

Difficulté pour les PJ :

moyenne, plus délicate vers la fin.

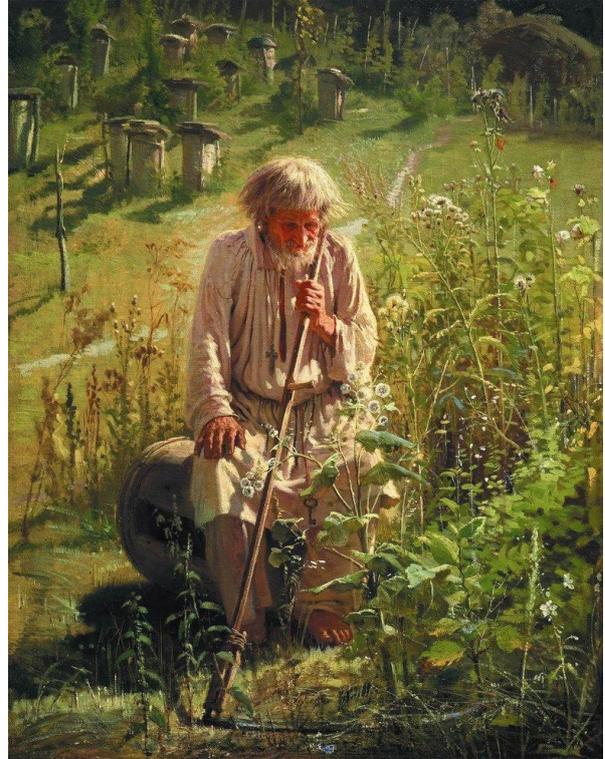
Durée indicative : courte (une séance, deux au maximum selon les choix des PJ).

Le scénario en quelques mots. De passage près du mont Parnasse, à deux pas du sanctuaire de Delphes, les PJ rencontrent un vieil homme, Aguéras, qui se joint à eux en s'affirmant menacé. Il s'avère que le vieillard est harcelé par un nombre croissant d'abeilles, qui commencent à s'en prendre également aux PJ. Peu après, tous sont rejoints par la fille du vieil homme, Aglaé, qui les supplie de l'aider à convaincre son père, un peu sénile, de rentrer à la maison, non loin de là. En réalité, le père et la fille ont volé du miel aux Thriaï, les déesses-abeilles qui vivent sur le flanc du mont Parnasse. Ils le transportent dans un pot scellé censé contenir les cendres de l'épouse d'Aguéras. Ils sont persuadés (à tort) qu'en le consommant régulièrement ils deviendront immortels. Aguéras peut être raisonné mais Aglaé est prête à toutes les tromperies pour conserver le miel, quitte à empoisonner les PJ ou à les poignarder la nuit s'ils lui mettent trop de bâtons dans les roues.

Image : Ivan Kramskoï, *Apiculteur*, 1875.

Les lieux et les déesses

Cette aventure se déroule sur le mont Parnasse, dans les environs immédiats de Delphes. Au MJ d'imaginer les raisons pour lesquelles les PJ voyagent dans la région. Elles sont multiples : ils peuvent rendre visite à un parent, un ami ou une connaissance, ou tout simplement être venus consulter l'oracle de Delphes. Dans ce dernier cas, ce scénario peut même s'insérer au milieu d'un autre



pendant lequel les PJ auraient besoin de consulter l'oracle. La rencontre initiale se produit alors pendant le voyage des PJ vers Delphes ou alors qu'ils en partent.

Les trois **Thriaï** sont les moins connues des divinités liées au mont Parnasse. Elles vivent dans une caverne à mi-hauteur, l'Antre corycien. Pour faire jouer ce scénario, il est conseillé de lire d'abord ce qui concerne les Thriaï dans le chapitre « Les divinités du Parnasse » et la description de l'Antre corycien dans le chapitre « Le mont Parnasse ».

Ce qui s'est passé

Aguéras est un pauvre paysan qui vit tout près de Delphes, dans une cahute à une seule pièce située au pied du mont Parnasse, du côté sud-est. Il a une fille, **Aglaé**, âgée de 16 ans. La femme d'Aguéras, **Glukéra**, est morte et a été brûlée il y a plusieurs mois.

Aguéras est d'une allure et d'une contenance très humbles mais il a développé une obsession pour la recherche de l'immortalité,

par peur malade de la mort. Il a tant monté la tête à sa fille avec ses discours sans fin sur l'injustice de la mort qu'il lui a communiqué sa peur et son obsession, alors même qu'elle est jeune et a la vie devant elle. Tous deux sont persuadés que le miel des Thriaï, les déesses-abeilles du mont Parnasse, peut les rendre immortels s'ils en consomment en abondance pendant quelques semaines, puisque c'est une nourriture divine (ils se trompent : contrairement au nectar et à l'ambrosie servis sur l'Olympe, le miel n'a aucun pouvoir particulier... mais les PJ vont avoir du mal à s'en assurer).

Une heure environ avant la rencontre d'Aguéras avec les PJ, Aguéras et Aglaé ont dérobé du miel aux Thriaï. Le vieillard pense que cela le rendra immortel. C'est plus précisément Aglaé qui s'est chargée du larcin pendant qu'Aguéras détournait l'attention des Thriaï en faisant mine de les consulter pour bénéficier de leurs pouvoirs de divination. Aglaé s'est approchée des ruches sacrées et, à l'aide d'un pot contenant des brandons faits d'un bois choisi pour produire beaucoup de fumée, a réussi à étourdir les abeilles pendant qu'elle déroba un rayon de miel. De retour chez elle, elle a transféré le miel dans le pot. Mais le père et la fille se sont disputés à qui goûterait le miel divin, le père arguant qu'il était le plus vieux et avait donc davantage besoin de devenir immortel, la fille soutenant que le miel lui revenait puisqu'Aguéras avait eu la lâcheté de lui laisser commettre le vol. Aguéras a été assez fort malgré son grand âge pour brutaliser sa fille et lui arracher le pot des mains avant de s'enfuir de la maison.

Les Thriaï, courroucées par le vol du miel, ont envoyé une nuée d'abeilles à la poursuite des deux fugitifs dès que la fumée s'est dissipée. Les abeilles ont retrouvé Aguéras et Aglaé dans leur maison et commençaient à s'y introduire quand Aguéras en est sorti. Sur le comportement de ces abeilles, voyez plus loin « Ce que font les abeilles envoyées par les Thriaï ».

Depuis, Aguéras fuit un peu au hasard, poursuivi à la fois par Aglaé et par la colère des Thriaï. Il se rend bien compte que les piqûres d'abeilles sont très mauvais signe. Il ne sait pas que tout ce que les abeilles voient, les Thriaï le voient aussi, et qu'il n'a aucune chance de

garder le miel hors de leur portée longtemps sans y laisser la vie. Il ignore, surtout, que le miel des Thriaï n'a aucunement le pouvoir de rendre immortel...

Quant à Aglaé, elle est aussi harcelée par les abeilles et est en outre furieuse contre son père, qu'elle poursuit afin de reprendre le pot de miel et de le goûter enfin pour accéder à un statut d'immortelle bien mérité. Moins harcelée qu'Aguéras depuis qu'il lui a volé le pot, elle le suit à bonne distance, mais restera quelque temps à guetter les réactions des PJ pour tenter de savoir à quoi s'en tenir à leur sujet avant de se décider à venir les trouver à son tour.

L'enjeu

Sans intervention des PJ, Aguéras et Aglaé finissent par ouvrir le pot, goûter le miel et se faire aussitôt piquer à mort par un essaim d'abeilles furieuses. Le problème des PJ, c'est qu'ils vont se trouver au mauvais endroit au mauvais moment, et qu'Aguéras va les embarquer dans son histoire. Car les abeilles des Thriaï auront tôt fait de considérer les PJ comme des complices des voleurs. Les PJ ne tarderont pas à maudire Aguéras (puis Aglaé) mais ils risquent d'en baver s'ils ne découvrent pas rapidement le fin mot de l'affaire : piqûres d'abeilles, courroux des Thriaï et d'autres divinités plus puissantes que ces dernières pourraient appeler à leur aide, au hasard Apollon. Ils n'ont pas beaucoup à gagner dans cette histoire (l'amitié des Thriaï, qui sont des divinités mineures), mais ils ont beaucoup à perdre !

Un objet : le pot et son contenu

Aguéras prétend que le pot contient les cendres de son épouse Glukéra. C'est faux, car ce n'est pas du tout dans les coutumes habituelles de la région de garder les cendres dans une urne à la maison.

En réalité, le pot contient du miel de qualité divine dérobé aux Thriaï en personne sur le mont Parnasse, tout près de Delphes, à quelques jours de voyage de là où les PJ ont

rencontré le vagabond. Leur miel confère une santé éclatante et un surcroît de beauté et de vigueur pour une durée de trois jours à quiconque en absorbe (en termes techniques : +1 en *vigueur* et en *aura*). Le miel rend également la personne très éloquente et talentueuse en matière de poésie et de musique (*dé de bonus* pour tout jet d'action dans ces activités). Tout PJ qui tient le pot même quelques instants se trouve poursuivi par un ou plusieurs insectes, qui cessent de l'importuner s'il lâche le pot ou le laisse à quelqu'un d'autre.

En termes de scénario, le pot est un « McGuffin » : un enjeu trompeur destiné à faire grimper la tension dramatique et à faire agir les personnages. Objectivement, le pot n'a aucun pouvoir et aucune importance réelle : il contient du bon miel, c'est tout. Les Thriaï elles-mêmes ne sont pas attachées à son contenu : c'est le vol qu'elles veulent punir.

🔪 Pourquoi Aguéras et/ou Aglaé n'ont-ils pas déjà goûté le miel afin de devenir immortels et de ne plus craindre les abeilles ? Aguéras n'a pas cessé d'être harcelé par les abeilles depuis qu'il possède le pot. Chaque fois qu'il a voulu faire une halte pour ouvrir le pot, les abeilles ont eu le temps de le rattraper et, sous le nombre croissant de piqûres, il a dû reprendre sa route à la hâte. Il a beau être persuadé que consommer le miel le rendra immortel, il ne connaît pas bien la quantité de miel qu'il doit ingérer ni le temps qui s'écoulera avant qu'il n'accède à l'immortalité. Il cherche donc avant tout un refuge sûr où se cacher pendant assez longtemps pour goûter le miel. Mais il n'avait pas prévu que les abeilles se montreraient si persévérantes et si pugnaces même après des heures de marche à s'éloigner du Parnasse, et il est affolé.

🔪 Et si quelqu'un ouvre le pot et mange un peu de miel ? Les abeilles concentrent leur fureur contre lui dès qu'elles peuvent l'atteindre et entreprennent de le piquer à mort, ce qui prouvera qu'il n'est pas du tout devenu immortel.

Si un PJ est tenté de manger du miel dans l'idée que cela peut le rendre immortel, faites-lui faire un test de mesure : s'il est réussi, le PJ « sent » physiquement le courroux des Thriaï à travers les abeilles et s'abstient. Sinon, le personnage risque la mort. Il peut cependant

s'en sortir à l'aide des règles habituelles de *Barbarians of Lemuria* pour ce genre de cas (en utilisant des points d'héroïsme pour activer les capacités « Défier la mort » ou « Juste une égratignure », par exemple). Selon ses relations avec les divinités, il se peut qu'une divinité intervienne pour le sauver, mais cela reste à votre discrétion selon le degré de puissance de cette divinité par rapport aux Thriaï et la situation de l'aventure à ce moment.

Si un PJ est tenté de goûter le miel, mais dans un contexte où il pense avoir affaire à du miel normal, décrivez-lui le comportement des abeilles qui se rassemblent autour de lui, s'agitent et lui infligent des piqûres (-1 point de vitalité). S'il persiste, recourez à un test de mesure comme au paragraphe précédent, avec les mêmes conséquences.

🔪 Et si le pot se brise ? Le miel se répand à terre. Aguéras et Aglaé sont terriblement affligés, convaincus d'avoir perdu le moyen d'accéder à l'immortalité. Si le pot a été brisé par un autre personnage, ils lui en veulent assez pour méditer son meurtre (y compris au point de se retourner l'un contre l'autre si l'un est persuadé que l'autre est responsable de la perte du miel). Les abeilles, elles, continuent de harceler le père et la fille jusqu'à ce que ces derniers soient retournés devant les Thriaï (ou qu'on les y ait amenés de force) pour implorer leur pardon.

Les événements à partir de l'arrivée des PJ

🔪 Ce que font les Thriaï

Les Thriaï ne sont pas des divinités très puissantes. Elles n'ont pas d'omniscience et ne savent pas automatiquement où se trouve Aguéras ni où il cache leur miel. En revanche, elles ont envoyé des abeilles à sa poursuite dans toutes les directions, et elles voient par les yeux de toutes les abeilles de Grèce (ou peut-être du monde).

Les Thriaï possèdent également des pouvoirs de divination qu'elles mettent à profit dans leurs recherches. Elles savent à l'avance que les PJ vont intervenir. En pratique, le MJ peut faire réagir les Thriaï comme si elles savaient à

l'avance leurs plans. Dès que les PJ essaient d'aider Aguéras, les abeilles vont commencer à s'en prendre à eux aussi, et vice-versa dès qu'ils décident de ne plus l'aider. Cependant, les Thriaï ne savent pas exactement le détail des intentions des mortels ni de leurs actes, étant moins puissantes en divination qu'Apollon. Par exemple, si les personnages essaient de cacher le miel quelque part, elles sauront qu'ils essaient de le cacher, mais pas où ni comment.

Ce que font les abeilles envoyées par les Thriaï

L'ambiance générale à rechercher pour ce scénario est celle d'un film fantastique inquiétant comme *Les Oiseaux* d'Hitchcock, où des animaux dispersés se mettent subitement à encercler et attaquer les personnages en fonction d'un but énigmatique. La présence des abeilles et leurs piqûres sont au début un détail négligeable, puis les coïncidences s'accumulent, le nombre des abeilles augmente, jusqu'à faire basculer l'histoire dans le fantastique et montrer aux PJ que des divinités mécontentes sont à l'œuvre. Cependant, ce scénario n'atteint jamais les proportions terrifiantes de la fin de ce film, sauf si les personnages s'y prennent vraiment très mal.

☞ C'est que les abeilles des Thriaï ne sont pas en nombre illimité. Au début de l'aventure, Aguéras est poursuivi par quelques centaines d'abeilles et Aglaé par quelques centaines d'autres. Les abeilles ne cherchent pas à le tuer mais à le harceler et elles ne sont pas kamikazes, ce qui explique qu'il ne se soit pas fait tuer directement sous un grand nombre de piqûres. Elles cherchent à l'effrayer pour qu'il rende le miel aux déesses. Aguéras s'est plusieurs fois fait piquer bêtement en essayant d'écraser des abeilles.

☞ Les abeilles ont l'ordre de laisser leur chance aux mortels (qu'il s'agisse d'Aguéras et d'Aglaé ou des PJ). Elles adoptent une stratégie d'intimidation progressive en se rassemblant de plus en plus nombreuses autour des fugitifs, ce qui dure un bon quart d'heure. Une fois qu'elles sont plusieurs centaines, elles commencent à harceler leurs

victimes : elles leur volent autour par dizaines en obstruant leur vue, jusqu'à les contraindre à marcher à toute petite vitesse. Elles leur frôlent la peau et la tête, passent sous leur nez ou juste devant leurs yeux ou près de leurs oreilles, se posent sur leur peau nue mais sans piquer tout de suite, etc. Les abeilles ne piquent qu'une fois de temps en temps, pour se rappeler au bon souvenir des personnages qu'elles poursuivent.

☞ Chaque fois qu'un personnage qu'elles suivent passe hors de leur vue (en pénétrant dans un bâtiment, par exemple), les abeilles se dispersent afin de chercher un moyen d'entrer à sa suite et de surveiller les environs pour voir si le personnage ne sort pas par une autre issue. Une fois le personnage retrouvé, elles mettent quelque temps à toutes se rassembler près de lui.

☞ Il est possible de gagner du temps et un peu de tranquillité en cachant le pot à l'intérieur d'autre chose (un sac, une boîte). Les abeilles pourront finir par le retrouver à l'odeur (elles ont un odorat spécialisé), quoique plus difficilement, sauf si les PJ pensent aussi à cacher l'odeur (le vagabond n'y pensera pas).

☞ Toute abeille attaquée fuit et revient dès le danger passé. Si elle se fait agresser sans possibilité de fuir, elle contre-attaque et pique, ce qui revient à se sacrifier puisqu'une abeille qui a piqué meurt quelques instants après. Si tout un groupe d'abeilles est piégé (dans un coin de pièce, par exemple), tout le groupe se sacrifie pour terrasser l'ennemi et la situation devient mortellement dangereuse pour les personnages qui ont eu cette mauvaise idée.

☞ Si tout le groupe d'abeilles se fait étourdir ou tuer, les Thriaï utilisent les abeilles déjà présentes dans les environs pour repérer et suivre les personnages. Elles envoient un autre groupe d'abeilles sacrées à leur poursuite au bout d'un temps variable. Si les personnages sont encore dans les environs du mont Parnasse, les renforts arrivent en un petit quart d'heure. S'ils ont l'idée de s'éloigner rapidement (en char, par exemple), les abeilles mettent un peu plus de temps, mais jamais plus d'une heure. Bref, les personnages n'ont jamais beaucoup de répit avant de voir arriver des abeilles en nombre intimidant.

☞ Les PJ, en réalité, ne seront jamais autant en danger qu'Aguéras ou Aglaé, car ces derniers retiennent l'attention des Thriaï et de leurs envoyées avant tout autre. Mais si les PJ se montrent violents avec les abeilles, s'ils en écrasent trop ou se mettent en tête de trouver un moyen de les exterminer, ils risquent d'avoir affaire à un essaim entier à leurs trousses et de devoir entrer très vite dans un bâtiment bien fermé.

Les grandes étapes du scénario

Une rencontre en chemin

L'aventure commence au printemps, sur la route du sanctuaire de Delphes, dans la campagne dominée au nord par la haute silhouette du mont Parnasse, alors que les PJ parviennent en vue du temple et devinent, de loin, l'impressionnante faille des Phétriades. Le temps est beau, la campagne fleurit, la faune et la flore prospèrent, les oiseaux chantent et les insectes bourdonnent. C'est un temps à réjouir tout homme de la campagne et à inspirer les aèdes. (La saison peut être modifiée au besoin, mais ne peut pas être l'hiver : il faut que les abeilles soient actives.)

Sur un petit chemin de terre, les PJ rencontrent Aguéras, un vieil homme maigre, ridé, à la barbe blanche respectable, aux vêtements en haillons et aux forces limitées, qui court à en perdre haleine. Il implore les PJ de le protéger. Il n'osera pas leur réclamer du pain, mais dévore avidement tout ce qu'ils lui présentent.

Outre les vêtements qu'il a sur le corps, un bâton de marche et un sac de voyage en mauvaise toile, Aguéras n'a pour seul bien qu'un pot en céramique très ordinaire, fermé par un bouchon de bois scellé à la cire, qu'il n'ouvre jamais et qu'il tient en général rangé dans le sac. Le pot est assez lourd et n'émet aucun bruit, ce qui ne donne aucun indice sur son contenu. Ne le mettez pas en avant outre mesure tant que les PJ ne s'y intéressent pas : ce sera à eux d'avoir l'idée de se demander ce qu'il contient, tôt ou tard.

Les PJ pourront remarquer peu à peu les indices suivants :

☞ Aguéras a l'air craintif (pourquoi ?).

☞ À chaque halte ou chaque fois qu'il a été obligé de courir ou de s'agiter, Aguéras entrouvre son sac pour vérifier que le pot est en bon état. Mais il ne l'ouvre jamais. Il en prend soin et ne laissera personne le porter à sa place, alors que l'objet paraît lourd.

☞ Aguéras porte des marques de piqûres à plusieurs endroits du corps (et n'aime pas voir qu'on les remarque).

Aguéras se présente comme un pauvre paysan veuf dont la femme, Glukéra, est morte un an plus tôt. Leur fille, Aglaé, a mangé tout leur bien avec ses goûts de luxe, robes, maquillages, repas, cadeaux à des amies, etc. Quand elle a voulu prendre l'urne où se trouvent les cendres de sa femme afin de la vendre pour en tirer de l'argent, Aguéras, indigné, a refusé... et elle l'a chassé de sa propre maison. Il prétend ne pas lui en vouloir et dit qu'il se rend chez des cousins éloignés en Étolie, à l'ouest de Delphes, où on pourra le loger et lui donner du travail. Il y a environ une heure, il a fait une mauvaise rencontre : une bande de brigands qui ont voulu lui voler le peu qui lui reste et l'ont poursuivi.

Si des PJ s'interrogent sur l'histoire d'Aguéras :

☞ **Sur l'histoire de sa femme et de l'urne :** un PJ ayant au moins 1 point de carrière en Prêtre ou en Aède peut se rendre compte assez facilement (test d'esprit Facile (-4)) que ce n'est pas du tout dans les coutumes de la région de garder l'urne contenant les cendres d'un proche dans une maison. Si les PJ lui font remarquer ce détail, Aguéras déclare que sa femme n'était pas du pays, qu'elle avait des parents thraces et qu'elle tenait à être préservée de cette façon. Pour vérifier cette histoire de coutume thrace, un PJ peut réussir un jet d'esprit Impossible (-8) pour vérifier ce point plus épique, ou bien les PJ peuvent consulter un PNJ compétent sur le sujet (par exemple un prêtre du sanctuaire de Delphes) : les PJ peuvent alors se rendre compte que c'est faux.

☞ **Sur l'histoire des brigands :** il n'y a aucun brigand en vue au moment où les PJ rencontrent Aguéras. Dans la plaine rocailleuse à l'herbe basse et disparate, la vue porte loin, mais il reste possible de se cacher derrière les bosquets d'arbres et les grosses

pierres qui se dressent un peu partout. Les PJ peuvent se contenter d'ouvrir l'œil ou refaire en sens inverse et les armes à la main le chemin qu'Aguéras dit avoir accompli : ils ne trouvent rien. Et pour cause : il n'y a aucun brigand, seulement une invention d'Aguéras pour justifier sa course folle due en réalité aux abeilles.

Et si les PJ essaient de laisser Aguéras à son triste sort et de passer leur chemin ?

¶ Lors de la toute première rencontre, si les PJ ne sont pas spécialement généreux (par exemple s'ils sont pressés, s'ils veulent jouer un mépris de roi ou de nobles envers cet homme pauvre, si l'un d'eux a le désavantage « Arrogant » et/ou de nombreux points de démesure, etc.), ils peuvent tout à fait traiter Aguéras par le mépris, le repousser sur le bas-côté et passer leur chemin. Dans ce cas, le vieillard leur court après et se jette aux pieds du PJ qui a l'air le plus riche et le plus puissant. Il se place en position de suppliant, prosterné, touchant les pieds du PJ avec les mains et le front. Un personnage ainsi supplié ne peut pas refuser sans commettre une impiété : s'il refuse, Aguéras pourrait en demander justice aux dieux. Mais un PJ en pleine démesure ou simplement très bête peut refuser quand même.

Dans ce cas, improvisez la suite de l'étape avec une série de mauvais présages (temps pluvieux, corbeaux volant vers la gauche...). Puis faites-leur rencontrer une nouvelle fois Aguéras : hâve, épuisé, en haillons, le corps boursoufflé et sanguinolent, le vieillard court vers eux et s'effondre à leurs pieds en leur tendant le pot. Il expire en les fixant avec des yeux exorbités : « Ne laissez pas ma fille vous la prendre... Elle est là... L'immortalité ! Prenez-la ! » Tous les PJ font un test de mesure pour résister à l'envie de prendre le pot et de l'ouvrir. Si au moins l'un d'eux s'empare du pot, les abeilles les prennent en chasse.

¶ Si les PJ commencent par aider Aguéras avant d'essayer de lui fausser compagnie dans un second temps, c'est trop tard pour eux : les abeilles les harcèlent assez pour leur



faire comprendre que l'espèce de malédiction qui frappe le vieillard les a « contaminés » et qu'ils n'auront d'autre choix, pour voyager tranquilles, que de percer le secret du vieillard. Dès qu'ils rejoignent Aguéras ou Aglaé, les PJ ne sont plus au centre de l'attention des abeilles, qui s'en prennent à lui en priorité (ce qui peut devenir un dilemme pour les PJ).

Image : Abeilles et miel, illustration d'un *Tacuinum sanitatis*, manuscrit Casanatense 4182, XIV^e siècle.

Poursuivis par les abeilles

Laissez aux PJ le temps de discuter de leur destination et de la route à suivre : elles n'ont en réalité aucune importance puisque les événements qui vont survenir en route vont bientôt les contraindre à s'occuper d'Aguéras en interrompant ce qu'ils auront prévu.

En effet, au fil de la route, les PJ attentifs peuvent se rendre compte qu'Aguéras paraît attirer à lui les abeilles qu'ils rencontrent sur leur chemin (pas les autres insectes). À vous d'introduire le sujet d'abord en tant que détail parmi d'autres éléments de description, avant de monter peu à peu en puissance : Aguéras se fait piquer une fois, puis plus tard une autre fois par une deuxième abeille, etc.

Dans un premier temps, Aguéras essaiera de cacher ses mésaventures aux PJ quand il le peut : il dissimule ses piqûres, reste stoïque quand il se fait piquer afin que l'événement

passé inaperçu, etc. Il se contente de presser les PJ de continuer leur route, surtout s'ils s'arrêtent pour bivouaquer en plein air. Aguéras ne se détend vraiment que si les PJ entrent dans un bâtiment fermé (ou une pièce d'un bâtiment dont toutes les issues soient closes).

Interrogé au sujet de sa curieuse tendance à attirer la colère des abeilles, Aguéras prétend d'abord que ce n'est rien, que ce doit être dû aux abeilles de la région ou à l'abondance d'insectes en cette saison. Si les PJ insistent, Aguéras fait mine d'avouer : il s'est fait piquer plusieurs fois ces derniers jours mais il ne sait pas du tout pourquoi. (Il ment : il le sait très bien.) Il n'accepte aucune aide pour comprendre à quoi sont dues ses piqûres, car il estime que ce ne sont que des coïncidences pénibles, mais il accepte des remèdes (d'un PJ ou PNJ guérisseur, par exemple) ou des protections contre les piqûres.

Il est vraisemblable que les PJ aideront Aguéras d'une manière ou d'une autre, au moins en acceptant qu'il les accompagne sur leur route, en discutant avec lui, en lui donnant à manger, ou même en tentant de le protéger contre les abeilles. Dans tous ces cas, les abeilles vont commencer à s'intéresser à eux, et pas en bien. Dès lors que les PJ ont eu une interaction non hostile avec Aguéras, ils se font piquer par des abeilles, l'un après l'autre, au fil du voyage. Distillez cela comme un détail (humoristique au besoin... au début) en mettant en avant d'autres aspects du voyage, comme la discussion avec Aguéras ou la destination initiale des PJ, avant de leur faire comprendre que cela peut devenir réellement pénible, en enlevant 1 point de vitalité à un PJ puis à un autre au bout de quelques scènes.

Quelles que soient les actions des PJ et la direction qu'ils prennent, le harcèlement d'Aguéras par les abeilles monte en puissance de quart d'heure en quart d'heure, jusqu'à ce qu'il devienne impossible aux PJ de ne pas

Où il devient intéressant d'évoquer quelques détails de l'architecture grecque antique

Le livre de base de Kosmos vous fournit des informations sur les habitations. Voici quelques détails utiles à rappeler, car ils diffèrent de l'architecture actuelle :

- **Dans la Grèce de Kosmos, les vitres n'existent pas.**

Le verre est trop rare et trop précieux pour qu'on puisse doter les maisons de vitres (sans parler des techniques nécessaires pour fabriquer de grandes plaques de verre). Même les palais en ont rarement. Les fenêtres sont donc fermées par des rideaux ou de fines peaux tannées afin d'être translucides, ou encore des volets en bois... et tout cela comprend des trous, échancrures, déchirures ou rainures largement suffisantes pour laisser passer une ou plusieurs abeilles. Il reste possible de colmater les interstices à l'aide de tissus, de chiffons ou encore de cire, de boue, d'argile, etc. mais cela implique de trouver les matériaux nécessaires en quantité suffisante, et de n'oublier aucun trou. Au passage, les clous en métal ne se trouvent que chez le forgeron du village. On peut utiliser des chevilles en bois ou se servir de bijoux tels que des broches pour improviser des fixations.

- **La fumée des foyers est évacuée par des cheminées qui ne sont jamais fermées.** Une abeille entrera sans problème par une cheminée éteinte, mais hésitera à l'emprunter s'il s'en dégage de la fumée, car la fumée étourdit les abeilles. Faute d'autre moyen d'entrer, elle attendra du renfort avant que le groupe ou l'essaim ne s'engouffre en masse dans le conduit.

- **Les portes** des bâtiments modestes et même de bâtiments plus luxueux sont faites en bois et leurs battants laissent presque toujours subsister un interstice entre le bas du battant et le seuil.

- **Les Grecs anciens adoraient les bâtiments dotés de colonnades, de portiques** et d'autres dispositifs du même genre qui fournissent un abri contre la pluie mais laissent entrer l'air, la fraîcheur... et les insectes.

remarquer ces « détails » anormaux. Les abeilles deviennent plus nombreuses, volent autour d'Aguéras et des PJ en bourdonnant *crescendo*. Quand leur nombre devient tel qu'elles forment un petit nuage qui commence à ressembler à un essaim en vol, Aguéras cède

à la peur et part en courant tout en hurlant aux PJ : « Au secours ! Aidez-moi, par tous les dieux ! »

Quelques mésaventures possibles

☞ Une abeille s'aventure dans les plis des vêtements d'un PJ ou sous son armure, ou même dans son casque.

☞ Une abeille se dissimule dans les provisions que les PJ transportent et elle ressort lors de la halte suivante, au moment où ils croient s'être enfin débarrassés de leurs poursuivantes.

☞ Si les PJ se déplacent en char ou sur des montures : quand le harcèlement devient vraiment pénible, une abeille pique l'une des bêtes, qui s'emballe et part au galop à toute vitesse. Le conducteur ou le cavalier doit réussir un test d'agilité Impossible (-6) pour la calmer. Si le cavalier est à terre ou si le char est vide, les PJ dépités voient s'éloigner leurs animaux paniqués... Un PJ peut tenter de rattraper les bêtes à la course, mais cela implique un test de vigueur Héroïque (-8).

Comment se protéger des abeilles ? Les armes et les armures ne servent à rien contre les abeilles. S'envelopper de plusieurs couches d'étoffe (un péplos de femme long et un manteau d'hiver en laine, par exemple, ou plusieurs vêtements du même genre accumulés) offre une protection plus efficace, mais difficile à rendre étanche, car il faut bien respirer et voir devant soi. Sans compter qu'on a vite chaud sous une telle accumulation de couches de tissus.

Les moyens les plus raisonnables sont, du moins fiable au plus fiable :

☞ **Se réfugier sous l'eau :** les abeilles ne peuvent pas aller dans l'eau. A priori, plonger dans une rivière ou un lac est un bon moyen de ne plus se faire harceler ou piquer. Mais il est difficile de tenir plus de quelques minutes. Et les abeilles, qui ne sont pas bêtes, finissent assez vite par repérer l'embout extérieur d'un indispensable tuba confectionné par les personnages pour respirer sous l'eau...

☞ **S'enfermer dans un bâtiment en colmatant les issues :** faisable mais très difficile : tests de difficulté Impossible (-6) pour repérer et boucher toutes les issues, voire Héroïque (-8),

à votre appréciation selon le lieu choisi et les matériaux disponibles pour boucher les issues.

☞ **Allumer un feu et rester près de la fumée, voire dans la fumée :** facile à faire, il suffit de prendre par exemple du bois humide (fraîchement coupé et qu'on n'a pas laissé sécher dans un espace de stockage). Mais c'est un expédient dangereux au-delà de quelques minutes, car on peut s'asphyxier (chaque personnage doit réussir un test de *vigueur* de difficulté croissante, en commençant par Moyenne (0), puis plus difficile d'un cran par quart d'heure : en cas d'échec, perte d'1 point de *vitalité* + 1 pour chaque test précédent raté consécutivement). La fumée étourdit les abeilles, mais elles se rassemblent et, au bout d'une heure au plus, sont assez nombreuses pour tenter une attaque-suicide où quelques-unes survivront assez pour piquer les personnages et leur faire perdre encore quelques points de *vitalité*.

☞ **Prier une divinité favorable au personnage et/ou se réfugier dans un sanctuaire et enlacer l'autel d'une divinité favorable au personnage.** Aguéras, en dépit de sa capacité à mentir, n'osera (et ne voudra) pas essayer un expédient aussi risqué avant d'y être absolument contraint par les attaques d'abeilles. Il sait qu'il ne trompera pas les dieux sur le bien-fondé de sa requête et préfère de loin essayer de trouver tout seul un recoin où échapper à la colère des Thriai. Les PJ, en revanche, sont assurés de réussir à attirer l'attention d'une divinité sur leur sort, pour peu qu'ils s'adressent à une divinité qui leur est favorable (ou, à défaut, qui ne soit pas fâchée contre eux) à ce moment de leurs aventures. Le sanctuaire d'Apollon à Delphes est tout proche et paraît tout indiqué, mais ils peuvent aussi trouver dans les environs un sanctuaire à Zeus et, en face, un autre consacré à Héra. Vous pouvez ajouter un sanctuaire consacré à d'autres divinités selon vos besoins et ce qui pourrait être intéressant pour votre groupe de jeu.

Une Prière formulée correctement (avec une promesse d'offrande crédible) fonctionne après quelques instants : les abeilles ne s'avancent plus jusqu'aux personnages qui ont prié, mais se contentent de bourdonner autour d'eux et de les suivre partout où ils

vont (ou de les attendre si elles n'arrivent pas à accéder à eux).

Hors de la vue des PJ, l'effet d'une telle Prière est le suivant : la divinité priée se rend en quelques instants auprès des Thriaï, s'entretient avec elles et ne tarde pas à apprendre le problème. Tout dépend ensuite du comportement des PJ. S'ils n'ont pas commis de violences de masse envers les abeilles, ils obtiennent une trêve des dards. Sinon, rien ne change et ils sont condamnés à chercher d'autres solutions en restant harcelés par les insectes mellifères...

Si les PJ n'ont pas commis d'impair de taille envers les abeilles, toute divinité ayant un peu d'autorité (Zeus, Héra, Apollon...) demande aux Thriaï d'épargner Aguéras, Aglaé et les PJ le temps que ces derniers agissent et se renseignent.

🪵 Porter du laurier sur soi : le laurier, plante d'Apollon, possède des pouvoirs hors du commun (voyez le chapitre « Pharmaka et autres substances remarquables »). Si un ou plusieurs PJ sont coiffés de laurier ou ont une branche de laurier à la main au titre de trophées pour avoir participé à des épreuves juste avant l'aventure, ou parce que la Pythie leur en a offert, ils sont protégés contre les piquûres. Les abeilles se contentent de les entourer et de les suivre, ce qui devrait suffire en soi à les intriguer. Si les PJ n'ont pas de laurier mais cherchent des plantes ou substances susceptibles de servir de répulsif, un personnage ayant au moins 2 points dans des carrières comme Magicienne ou Prêtre peut faire un test d'esprit de difficulté Ardue (soit -1 au test) pour se souvenir de cette information. Cueillir du laurier exprès à titre de répulsif a le même effet que de formuler une Prière à Apollon en l'implorant de repousser les abeilles : le dieu s'intéresse alors aux PJ et réagit comme s'ils l'avaient prié (voyez plus haut). Si Apollon ne juge pas les PJ légitimes pour porter du laurier, ou si les PJ ont donné du laurier à Aguéras et/ou Aglaé, les feuilles se flétrissent entre leurs mains et tombent en poussière (et ils feraient bien de s'inquiéter) ; s'ils consultent l'oracle de Delphes, il inclura dans sa réponse des reproches pour s'être servis mal à propos de la plante d'Apollon.

L'arrivée d'Aglaé

Aglaé est partie à la recherche de son père. Elle croise la route des PJ quelque temps après le début de l'aventure. Son arrivée n'est pas déterminée par les actes des PJ : c'est un rebondissement programmé que vous ferez intervenir dès que les PJ auront commencé à avoir affaire aux abeilles, par exemple après la première attaque d'ampleur.

Aglaé se présente comme venue persuader son fou de père de revenir à la raison. Il a quitté leur pauvre cahute sur un coup de colère, dit-elle.

Si les PJ, accordant crédit aux propos d'Aguéras, reprochent à Aglaé d'avoir voulu vendre le pot contenant les cendres de sa mère, Aglaé nie avoir eu un projet pareil. Un PJ attentif (test d'esprit Très difficile (-4) ou réussite automatique si le PJ a l'avantage Perspicace ou Vigilant) peut observer sa surprise, qu'elle dissimule vite en trouvant une réplique vraisemblable. En réalité, elle ne comprend bel et bien rien à cette histoire de cendres. Logique, puisque c'est une invention pure et simple d'Aguéras, destinée à expliquer qu'il garde précieusement le pot avec lui et à dissuader quiconque de l'ouvrir.

Aglaé joue auprès des PJ le rôle de la fille humble et attentionnée qui s'occupe de son père un peu sénile. En réalité, elle est bien pire que lui. Partageant l'obsession de son père pour l'immortalité, elle est prête à tout pour s'emparer du pot de miel divin. Elle cherche à se débarrasser de son père en le faisant passer pour sénile. Mais, dans le pire des cas, elle sera prête à tout, y compris à s'en prendre aux PJ par la ruse, pour garder le miel. Elle fera mine de les accompagner mais essaiera de les faire tuer par fourberie d'une manière ou d'une autre.

Dans un premier temps, Aglaé va tâcher de faire en sorte que le pot de miel revienne dans la cahute qu'elle partage avec Aguéras. Elle supplie donc les PJ de l'aider à raccompagner Aguéras à la maison, en se présentant comme faible, impuissante et à la merci des sautes d'humeur du vieillard. Les abeilles les harcèlent de plus en plus sur le chemin. Une fois parvenue là avec le pot, Aglaé incite les PJ à repartir aussitôt « pour ne pas abuser du

temps de ces seigneurs et dames», alors même que les abeilles les guettent au dehors et que le soleil se couchera bientôt. Si Aguéras est encore en bons termes avec les PJ, il s'oppose à sa fille et décrète que les PJ dormiront chez lui. Aglaé fait bonne figure mais s'impatiente sous cape. Si les PJ essaient de repartir, tout de suite ou une fois la nuit venue (pour profiter du fait que les abeilles, normalement, dorment la nuit), ils sont repris en chasse par les abeilles et doivent finalement se replier vers un bâtiment, soit la maison, soit un autre bâtiment des parages (une autre maison isolée, ou le village, ou le sanctuaire).

La maison d'Aguéras et Aglaé. C'est une pauvre cahute à une seule pièce (utilisez le plan de la Maison pauvre typique fourni à la fin de *Kosmos*). L'avantage est qu'il n'y a qu'une porte et une fenêtre qui peuvent se calfeutrer ou se boucher.

Une main dans la nuit. On dort entassés dans la pièce exiguë. La nuit est d'autant moins confortable que les PJ à loger sont nombreux. Demandez aux PJ comment ils s'organisent pour la nuit : penseront-ils à garder l'œil sur l'extérieur mais aussi sur l'intérieur ? Aguéras, lui, dort en chien de fusil, recroquevillé autour de son sac de voyage contenant le pot. Pendant la nuit, Aglaé tente de dérober le pot à Aguéras. Le vieillard, qui somnolait sans dormir tout à fait, pousse de grands cris qui réveillent tout le monde et accuse sa fille. Il est épuisé, en colère, parfaitement sincère et il a raison, mais son aspect de vieillard dépenaillé roulant des yeux paniqués ne plaide pas en sa faveur. Aglaé, habituée à garder tout son aplomb contre son père, proteste à son tour à grands cris qu'elle en a assez de ce père que l'avarice a rendu fou et qui voit des traîtres partout. Elle simule très bien (test d'esprit Impossible (-6) pour déceler qu'elle n'est pas sincère).

Que faire pour sortir de cet imbroglio ?

La suite des événements dépendra en grande partie des actions des PJ et de la manière dont vous, MJ, choisirez de faire réagir Aguéras et

Aglaé. Le dénouement réclamera nécessairement une part d'improvisation, mais voici quelques éléments concernant les principales réactions possibles des PJ.

Consulter l'oracle de Delphes

Tôt ou tard, les PJ envisageront que ces attaques d'abeilles aient pour cause la colère d'une divinité. Puisqu'ils se trouvent sur le mont Parnasse à deux pas de Delphes, il est probable qu'ils vont se demander si Apollon a quelque chose à voir dans cette affaire. Un moyen simple d'en savoir plus consiste à aller consulter l'oracle, avec une offrande appropriée (une victime sacrificielle, par exemple un agneau, que l'on peut troquer sur place, et pourquoi pas un objet à consacrer dans le temple, par exemple un vase précieux ou une pièce d'armure prise à un ennemi). Un seul PJ peut se présenter au temple et recevoir l'oracle. Cela n'empêche pas les PJ de se concerter sur la question qu'ils veulent adresser à la Pythie.

En théorie, la réponse de l'oracle dépend de la question précise posée par le PJ. Impossible de tout prévoir, mais les oracles ci-dessous sont assez généraux pour pouvoir être donnés en réponse à plusieurs questions. Pour une question comme « **Pourquoi Aguéras est-il poursuivi par les abeilles ?** » ou « **Quelle divinité envoie les abeilles ?** » ou « **Aguéras a-t-il offensé une divinité ?** », la Pythie rend aux PJ l'oracle suivant : « Ce n'est pas à moi que tu as affaire, mortel, mais à mes voisines. Répare le tort qui leur a été fait et tout ira bien pour toi. »

Les voisines en question sont les Thriaï, nettement moins connues que la Pythie. Les PJ peuvent le découvrir en prenant le temps d'interroger les prêtres du sanctuaire et les bergers de la région. Si vous voulez corser cette petite enquête, rien de plus facile : il y a d'autres déesses dans la région qu'on peut qualifier de « voisines » d'Apollon. Les PJ apprennent ainsi que :

🏛 Le mont Parnasse est l'une des montagnes où les Muses viennent danser au son de la musique jouée par Apollon en personne. Aucun mortel ne peut assister à ces spectacles

enchanteurs, à moins que les divinités ne l'aient choisi.

☪ La région compte naturellement de nombreuses nymphes, Oréades des montagnes et Dryades et Hamadryades dans les bois et les forêts, ainsi que quelques Naiades dans les cours d'eau et les rivières. La source Castalie, à Delphes, a sa nymphe, mais elle ne se montre pas aux mortels.

Si vous le souhaitez, l'oracle de Delphes peut fournir aux PJ un moyen d'obtenir des indices supplémentaires si jamais ils piétinent. Dans ce cas, une deuxième consultation donne l'oracle suivant :

« Ce qu'Aguéras perdra bientôt, il veut le garder pour toujours. Ce que sa fille perdra dans de longues années, elle veut tant le garder qu'elle se risque à le perdre. Ce qu'Aguéras n'a pas, il l'a pris. Sa fille veut voler après avoir été volée. »

Cette énigme se comprend ainsi :

Ce qu'Aguéras perdra bientôt, il veut le garder pour toujours : la vie.

Ce que sa fille perdra dans de longues années, elle veut tant le garder qu'elle se risque à le perdre : la vie.

Ce qu'il n'a pas, il l'a pris : le pot de miel des Thriai.

Sa fille veut voler après avoir été volée : Aglaé veut dérober le pot de miel à Aguéras. Aguéras a envoyé Aglaé le voler avant de le lui prendre, ce qu'elle considère comme un vol.

L'énigme est assez ardue pour donner du fil à retordre aux PJ. Même s'ils ne la comprennent pas en entier, elle attirera de toute façon leur attention sur Aguéras et Aglaé, la relation entre père et fille et l'idée générale d'un vol, ce qui devrait les aider à avancer.

Les PJ devront se contenter de ces deux indices, à moins que vous n'ayez envie de leur en ménager d'autres à volonté.

Attention cependant : l'oracle de Delphes n'est pas un centre d'appels et le dieu pourrait s'impatisser ou ridiculiser les PJ s'ils reviennent le solliciter trop souvent. Auquel cas ils obtiennent la réponse suivante :

« Il ne faut rien de trop et cela vaut pour les oracles comme pour le reste. Qu'as-tu à revenir sans cesse me questionner, mortel ? Je vais finir par croire que tu joues au lieu d'être sérieux, ou l'inverse. »

Les PJ auront peut-être l'idée d'envoyer **Aguéras lui-même dans le temple pour interroger la Pythie**. L'oracle lui tient alors des propos menaçants : « Comment oses-tu te présenter devant moi après ce que tu as fait ? Retourne d'où tu viens et répare ta faute ou il t'en cuira ! »

Les PJ ne peuvent pas accompagner Aguéras dans le temple et le vieil homme essaie d'en tirer parti : il prétend que la Pythie ne l'a pas accepté car il n'est qu'un paysan. Mais la rencontre avec la Pythie a sapé le peu d'assurance qu'Aguéras avait acquise pour mentir : les PJ n'ont pas grand-mal à s'apercevoir qu'il bredouille, rougit et a le regard fuyant. En le cuisinant un peu, ils peuvent lui faire avouer le véritable oracle et la nature de la faute qu'il a commise. Ils peuvent alors essayer de le convaincre de rendre le miel, occasion de comprendre les motivations d'Aguéras.

Rechercher des informations dans les environs

Si vous avez peu de temps à consacrer à la partie ou si vous ne voulez pas être contraint de trop improviser, vous pouvez utiliser le harcèlement par les abeilles comme un moyen de limiter les déplacements des PJ pour les restreindre à la zone couverte par le plan de Delphes. Dans ce cas, dès qu'ils s'éloignent trop, un essaim d'abeilles les prend en chasse et les oblige à rebrousser chemin en quatrième vitesse. Attention cependant à ne pas abuser de cette ficelle pour que votre groupe de jeu n'ait pas l'impression qu'on ne lui laisse rien faire !

Malgré les abeilles qui les poursuivent, les PJ peuvent se déplacer dans les environs sur de courtes distances avant que le harcèlement ne redevienne pénible. De ce fait, ils auront sûrement l'idée d'interroger les habitants des environs. Vous pouvez leur faire rencontrer des PNJ :

☪ sur la route elle-même (de la même manière qu'ils rencontrent Aguéras).

☪ dans les maisons isolées des environs (il y en a quelques-unes, assez espacées, souvent peu visibles à cause des arbres et des rochers).

☞ au village de Delphes, à un quart d'heure de route à pied à l'ouest du sanctuaire d'Apollon. Sur la route et dans les maisons isolées, les PJ croiseront des voyageurs ou des bûcherons. Au village de Delphes vivent les prêtres et prêtresses du sanctuaire, les serviteurs qui y travaillent, ainsi que les artisans qui nourrissent, vêtent et équipent ce petit monde. On y trouve ainsi une forge, un menuisier, un potier et un tanneur.

Auprès des bûcherons, des serviteurs et des artisans, les PJ peuvent apprendre **les informations de base suivantes** :

☞ Il y a des abeilles sauvages dans la région mais pas d'apiculture.

☞ Il n'y a jamais eu de problème d'invasion d'abeilles dans la région, ni d'invasion d'insectes. Cela peut se produire avec les mouches ou les moustiques dans les régions marécageuses, mais le mont Parnasse n'est pas un marécage.

☞ Une divinité liée aux abeilles ? Oui, il y a les Thriaï, ce sont des déesses-abeilles. Non, elles ne ressemblent pas à des abeilles normales. Elles résident quelque part dans la montagne, mais où exactement, mystère.

☞ Aguéras et sa fille vivent depuis longtemps dans une cahute à une petite heure de marche au sud du mont Parnasse. Ils n'ont jamais causé de problème jusqu'à présent.

☞ Il n'y a pas de brigands sur le mont Parnasse. Des voleurs se postent régulièrement sur les routes pour tenter de rançonner les voyageurs qui viennent consulter l'oracle, mais aucune rumeur sur la présence de bandits de ce genre n'a couru dans les parages ces derniers temps.

Les informations suivantes plus détaillées, elles, ne sont connues que des prêtres et prêtresses de Delphes :

☞ Les Thriaï résident dans l'Antre corycien, une caverne sur le flanc sud du mont Parnasse, à quelque hauteur au-dessus du sanctuaire de Delphes. Elles ont l'apparence de femmes-abeilles âgées.

☞ Les Thriaï possèdent des ruches dans l'Antre corycien.

☞ Les Thriaï sont habituellement pacifiques et même bien disposées envers les humains, dès lors qu'on leur prodigue les honneurs qui leur sont dus. Elles ne sont pas bien exigeantes :

offrandes de fruits, de fleurs, de gâteaux, au mieux de statuettes ou de bijoux, etc.

Restituer le pot aux Thriaï

Une solution raisonnable consiste à prier les Thriaï et à se mettre en route pour l'Antre corycien afin de leur rendre leur bien en mains propres. Cela vaudra aux PJ la reconnaissance et la faveur de ces divinités. Mais pour cela, il faut convaincre Aguéras. Celui-ci fera tout pour garder le miel, y compris ruser en faisant croire qu'il est convaincu. Aglaé, elle, est prête à aller plus loin et à attenter à la vie des PJ par la ruse.

Qu'ils aient convaincu Aguéras ou qu'ils aient réussi à s'emparer du pot et à le garder en dépit des ruses d'Aglaé, les PJ prennent la route de l'Antre corycien, qui s'ouvre dans le flanc du mont Parnasse un peu plus haut que les terrasses où s'est perché le sanctuaire de Delphes. Ils peuvent se contenter de déposer le pot sur l'autel à l'entrée de la caverne et formuler une prière expliquant leur geste. S'ils s'avancent vers les profondeurs de l'antre, les trois Thriaï viennent à leur rencontre en personne : trois femmes vieilles et ridées, vêtues de robes modestes et austères, mais nimbées d'une aura de majesté indescriptible. Aux PJ d'adopter un comportement digne et respectueux envers ces divinités à l'apparence vénérable.

Si Aguéras est présent à ce moment, il comprend l'impiété de son vol et s'effondre à terre en sanglotant. Il se prosterne aux pieds des déesses et les supplie de lui pardonner. Ce qu'elles font :

« Pauvre vieil homme, déclare l'une des Thriaï, nous étions en colère contre toi, mais ton chagrin et ton repentir sincère éveillent notre pitié. Nous acceptons tes excuses. Va, et n'offense plus les dieux de ta région. »

Si Aglaé est présente, elle a un temps d'hésitation, puis imite les gestes de son père, sans rien dire. Les Thriaï lui pardonnent à elle aussi.

Si les PJ terminent l'aventure en bons termes avec les Thriaï. Les Thriaï remercient chaleureusement les PJ. En récompense, elles font voler vers chaque PJ une abeille qui lui dépose sur les lèvres un peu de miel divin. Ce

miel apaise toutes les piqûres des PJ et leurs autres maux (en termes de règles, les PJ retrouvent tous leurs points de vitalité perdus pendant ce scénario). Puis elles s'adressent à eux de nouveau : « Vous êtes désormais des amis des Thriaï. Si vous souffrez de la faim, où que vous soyez, priez-nous et nos filles subviendront à vos besoins. » Cela signifie qu'au cours d'une future aventure, si les PJ manquent de vivres, ils pourront prier les Thriaï de les aider. Peu de temps après, des abeilles surgiront de l'horizon et leur apporteront, directement sur leurs lèvres, du miel et de la gelée royale équivalant à un bon repas qui rendra ses points de vitalité à tout le groupe. Les Thriaï considéreront leur dette levée une fois cela fait.

Si Aglaé est présente lors de la restitution du pot, les Thriaï adressent également aux PJ cette phrase sibylline : « Ce n'est plus des abeilles que vous devrez vous méfier à présent, mais bel et bien d'une femme. » L'oracle est vague : il vise à prévenir les PJ de se méfier d'Aglaé.

L'ultime tentative d'Aglaé. En effet, même dans cette éventualité, Aglaé ne renonce pas à son projet fou. Mais avant tout elle cherche à se venger des PJ. Sitôt les PJ redescendus hors de la vue des Thriaï, Aglaé leur propose de les héberger pour la nuit dans la maison qu'elle partage avec Aguéras. Quelle que soit la réponse des PJ, Aglaé tentera de les assassiner avec un couteau de cuisine pendant leur sommeil au cours de la nuit suivante, soit chez elle, soit en les suivant discrètement s'ils ont préféré passer leur chemin.

Le destin d'Aglaé. Quelle que soit l'issue de la tentative, deux options s'ouvrent à vous :

☪ Soit Aglaé peut mourir pendant l'aventure. Auquel cas elle peut finir soit tuée par les PJ, soit, si vous préférez une fin plus spectaculaire, victime du châtement des Thriaï. Dans ce dernier cas, au moment où Aglaé s'apprête à poignarder l'un des PJ (ou au moment où ils viennent de la surprendre dans sa tentative), une nuée d'abeilles fond sur elle et la pique mortellement. La jeune femme périt en gémissant.

☪ Soit vous gardez Aglaé comme possible « méchante » pour une future aventure. Dans ce cas, laissez les PJ tenter de la maîtriser, de la tuer ou de la capturer, puis utilisez ses

points de vilénie pour la soustraire à un châtement légitime. Vous pouvez aussi laisser planer le doute sur son sort, par exemple en la montrant en train de fuir, poursuivie par une nuée d'abeilles furieuses, jusqu'à ce qu'elle plonge dans un fleuve ou se précipite du haut d'une falaise. Aglaé, horriblement défigurée par les piqûres ou par ses blessures, entreprend une vengeance de longue haleine en s'initiant à la magie et devient une magicienne qui recroisera la route des PJ tôt ou tard.

Expérience. Les PJ gagnent 2 points d'expérience s'ils ont réussi l'aventure sans se brouiller avec une divinité quelconque, mais un seul s'ils ont contrarié les Thriaï et/ou Apollon. Ils gagnent un point d'expérience supplémentaire pour chacun des accomplissements suivants : réussir à concevoir des ruses pour se cacher efficacement des abeilles ; découvrir toute la vérité sur ce qui s'est passé ; sauver la vie à Aguéras.

Ajuster l'ambiance du scénario

Jouer en mode horreur ou pulp. Si vous souhaitez jouer ce scénario dans une ambiance franchement horrifique ou plus *pulp*, vous pouvez augmenter peu à peu le nombre d'abeilles envoyé jusqu'à atteindre des quantités dignes de films comme *Les Dix Commandements* de Cecil B. De Mille ou *La Momie* de Stephen Sommers (1999). Mais attention à ne pas malmener la vraisemblance : les Thriaï ne sont pas Zeus, elles n'ont pas des pouvoirs illimités... et il faut que les PJ puissent survivre !



Profils des PNJ

Comme vous le verrez, Aguéras et Aglaé n'ont pas des profils bien dangereux, loin de là. L'intérêt du scénario pour les PJ consiste avant tout à comprendre ce qui se passe et à se dépêtrer de ces deux PNJ bien embarrassants. Quant aux abeilles, leur aspect technique est détaillé plus haut dans le corps du texte.

Aguéras, vieillard fugitif (niveau « Rival »)

Attributs	Attributs	Carrière : fermier 4
Vigueur -1	de combat	Armes : bâton d6M
Agilité 0	Initiative 0	Protection 0
Esprit 2	Mêlée 0	(aucune armure)
Aura 0	Tir -1	Pts de démesure : 7
	Défense 0	Pts de vilénie : 0
		Vitalité 12

Trait régional : Delphien.

Avantages :

Dur à cuire (pris en compte dans son profil),
Montagnard (dé de bonus pour chasser, pister, etc. dans ce paysage).

Désavantages :

Âgé (dé de malus pour toute action fatigante s'il n'a pas eu un repos correct),

Obsession : ne pas mourir (dé de malus pour la surmonter).

Langue maîtrisée : grec.

Aglaé, fille retorse d'Aguéras (« Rivale »)

Attributs	Attributs	Carrière : fermière 4
Vigueur 0	de combat	Armes : poignard d6M
Agilité 1	Initiative 1	Protection 0
Esprit 1	Mêlée 0	(aucune armure)
Aura 1	Tir 0	Pts de démesure : 7
	Défense 1	Pts de vilénie : 2
		Vitalité 10

Trait régional : Delphienne.

Avantage : Belle parleuse (dé de bonus pour embobiner quelqu'un),

Désavantage : Obsession : ne pas mourir (dé de malus pour la surmonter)



Amorces d'aventures à Delphes

Un moteur à missions : au service d'Apollon

Et voilà, ce que les PJ redoutaient est arrivé : l'un d'eux a cédé à la Démonstration, dit un mot de trop au sujet d'un dieu ou dérobé un trésor dans un temple, etc. Bref, il a commis un acte de Démonstration sérieux.

Autre possibilité : un PJ a commis un meurtre – peut-être pour de « bonnes » raisons, mais cela reste un meurtre, condamnable par la justice des dieux et des hommes.

Dans ces deux types de situations, une punition possible peut consister à aller se mettre au service du sanctuaire de Delphes pour une durée limitée, par exemple un an (ou bien, si vous préférez quelque chose de plus vague : « jusqu'à ce que tu te sois racheté par de belles et nobles actions »). Selon la gravité de son crime, le PJ peut être réduit en esclavage et devenir un simple serviteur du sanctuaire avec balai et tâches ménagères pénibles, ou bien il peut mettre son courage guerrier au service de la protection du sanctuaire et/ou placer ses connaissances ou ses talents artistiques au service des prêtres. Les autres PJ, soit par relation de parenté, d'amour ou d'amitié, soit parce qu'ils ont commis les mêmes excès ou le même crime, viennent avec lui. C'est le prétexte idéal pour quelques scénarios « à mission » où les PJ restent au même endroit – Delphes – pour jouer une ou plusieurs aventures liées à la région. Ils peuvent ensuite repartir une fois la durée impartie écoulée, ou bien lorsqu'ils se sont distingués par leur bravoure.

L'attaque de brigands

Type de scénario : combat épique et drame psychologique avec dilemme.

Époque de l'âge héroïque : peut être joué à toutes les époques.

Difficulté pour les PJ : moyenne (la diplomatie avec les PNJ divins à la fin peut être délicate).

Durée approximative : assez courte (une ou deux séances selon la durée du combat initial).

Une défense héroïque. Les PJ se trouvent à Delphes, dans le sanctuaire, au moment où celui-ci est attaqué par une bande de brigands déterminés à piller les offrandes accumulées dans le temple. C'est l'occasion pour les PJ formés aux carrières militaires de briller par leurs exploits. Malheureusement, les brigands sont assez nombreux pour couper la route aux renforts venus du village. Les PJ vont devoir s'organiser pour protéger une enceinte assez vaste, peu fortifiée et défendue par une vingtaine de soldats à peine, contre une bande de plus de 40 voleurs capables d'attaquer à plusieurs endroits à la fois. Vous pouvez ajuster le nombre des voleurs en fonction de celui des PJ, mais prévoyez un combat à 1 contre 10 au bas mot, en utilisant les règles de piétaille pour que les PJ puissent accomplir des prouesses dans leur défense de Delphes.

Un brigand au grand cœur. En prêtant attention aux conversations entre les soldats et les prêtres, les PJ peuvent apprendre plusieurs informations déterminantes :

☞ Le chef des brigands, **Bassaros**, est originaire du village et connaît très bien les lieux.

☞ La Pythie actuelle est une femme assez jeune (la trentaine) originaire de la région.

☞ La Pythie actuelle n'est autre qu'**Hespéria**, la fille de Bassaros. Elle a été choisie par les prêtres à l'âge de 30 ans après avoir été possédée plusieurs fois par Apollon dès ses seize ans et après avoir montré de grands talents de divination et une vive intelligence. C'est la plus jeune Pythie depuis longtemps. Mais Hespéria n'avait aucune envie de devenir Pythie, car la Pythie vit séparée de sa famille. Elle perd d'ailleurs son nom : on ne l'appelle plus que « la Pythie ». Le dieu et les prêtres ne lui ont guère laissé le choix.

Le projet de Bassaros n'est pas seulement de piller le temple (ça, c'est l'argument qu'il a donné à ses hommes pour s'assurer de leur soutien) : c'est de soustraire sa fille à sa charge de Pythie. Au cours de l'attaque, si les brigands arrivent à entrer dans le temple, Bassaros laisse ses hommes piller les richesses consacrées à l'entrée et s'engouffre en trombe jusqu'au fond de l'édifice, pour y enlever sa fille. Hespéria est trop bouleversée et secrètement trop heureuse d'échapper au destin pesant qui s'était abattu sur elle pour s'opposer à lui très activement, mais dès qu'elle aura un peu de temps pour réfléchir, elle sera terrifiée à l'idée de la colère du dieu. Bassaros a l'intention de partir se cacher hors de Grèce avec sa fille, par exemple en Égypte ou en Libye.

Face au dilemme et face aux dieux. Normalement, pour défendre le sanctuaire, il faut aussi défendre la Pythie. Il va de soi qu'attaquer le sanctuaire et piller les richesses du temple sont des sacrilèges très graves qui vont éveiller la colère d'Apollon et de Dionysos. Enlever la Pythie vaudrait à Bassaros et à toute sa famille, Hespéria incluse, de finir rongés en quelques jours par une peste fulgurante qu'Apollon leur envoie dès le lendemain de l'attaque.

Que vont faire les PJ ? Trouveront-ils un compromis avec Bassaros, l'ex-Hespéria et les dieux ? Tueront-ils Bassaros sans complexe, quitte à briser le cœur de sa fille ? Aideront-ils Hespéria à se rebeller contre le destin ? Ils peuvent en appeler au sens de la justice de Zeus et de sa fille Athéna, ou tenter de jouer du caractère plus humain de Dionysos pour modérer la colère potentiellement meurtrière d'Apollon. Des prêtres ou prêtresses pourront le leur conseiller : « Il n'y a qu'un dieu pour arrêter un autre dieu ».

La survie de Bassaros sera l'enjeu le plus délicat du scénario. Aux yeux d'Apollon, on n'attaque pas un sanctuaire, même pour « libérer » son enfant. Si les PJ prennent son parti et veulent le sauver, ils pourront en appeler à d'autres divinités, principalement Athéna ou Dionysos, qui seront plus compréhensives. Cela pourrait se terminer par un véritable procès en bonne et due forme avec Apollon en accusateur et Athéna ou Dionysos à la défense ; soyez attentifs aux

arguments des PJ avant de décider quelle divinité l'emporte.

Une autre possibilité risque de peser sur l'avenir des PJ : si Hespéria meurt ou quitte la Grèce, ou si les PJ insistent pour qu'elle ne redevienne pas Pythie, les dieux réclameront peut-être que ce soit l'une des PJ qui devienne la nouvelle Pythie et demeure à Delphes pour tout le reste de sa vie... même si rien ne l'a préparée à un tel destin. (Le ou la MJ veillera à concilier cette issue possible avec d'éventuels éléments de destin non résolus de la PJ concernée. Certains de ces éléments peuvent se résoudre plus tard, une fois la PJ devenue Pythie, hors de la vue des autres PJ ou lors de futures retrouvailles avec les autres PJ.)

Les secrets de l'ancienne Parnassos

Type de scénario : quête de secrets immémoriaux, fortes probabilités de combat.

Époque de l'âge héroïque : peut être joué à toutes les époques, après le déluge de Deucalion.

Difficultés pour les PJ : déplacements en montagne, démêler qui veut quoi, possibles combats nocturnes.

Durée indicative : au moins deux ou trois séances.

En Phocide, il court toutes sortes de rumeurs au sujet du Déluge et du mont Parnasse⁸⁰ :

🏛️ L'une de ces rumeurs affirme qu'en cherchant au bon endroit sur les flancs du mont Parnasse et en creusant, on retrouverait les ruines de l'antique Parnassos, la toute première ville, submergée par le Déluge (voyez le chapitre « Histoire du mont Parnasse »), et que ses ruines contiendraient des richesses fabuleuses. Des objets en métaux précieux, or, argent, cuivre et bronze, certes ; mais peut-être aussi un savoir ancien, peint sur les flancs des vases de céramique ou sculpté sur des bas-reliefs. Des secrets qui

⁸⁰ Cette idée de scénario brode à partir d'un passage de Pausanias, *Description de la Grèce*, X, 6.

peuvent intéresser les aèdes et les magiciennes.

⌚ Mais qu'on n'espère pas mettre la main sur tout cela si facilement ! Une autre rumeur prétend qu'il est impossible de trouver ces ruines sans se concilier d'abord la bienveillance de Séléné, la déesse de la Lune, qui aurait été chargée par Zeus de veiller sur ces vestiges... elle et les loups qui rôdent la nuit dans la montagne.

⌚ Une troisième rumeur évoque de violentes disputes survenues entre les héros de la ville de Parnassos au moment du Déluge. Certains disent que Parnassos et la plupart des citoyens étaient devenus orgueilleux et mauvais comme la majorité des mortels de cette époque, tandis que Lycoreus faisait partie des rares à être restés justes, comme Deucalion et Pyrrha. Lycoreus n'aurait su convaincre qu'une petite partie des habitants de quitter la ville. Le reste de la foule, sur ordre du roi Parnassos, aurait tenté de les empêcher de partir. Artémis et la déesse Séléné auraient alors envoyé une meute de loups qui, dociles aux demandes de Lycoreus, auraient encerclé et protégé les exilés dans leur retraite vers le sommet du mont. Parnassos et le reste de la population seraient morts en défiant les flots et en maudissant les dieux (au grand dam de Poséidon, père de Parnassos).

⌚ Problème : d'autres gens disent que c'était l'inverse et que Lycoreus était mauvais tandis que Parnassos était resté juste, ce qui explique que la ville de Lycoreia ait été abandonnée après le Déluge. (Ils se trompent. Les gens de Lycoreia sont simplement redescendus après le Déluge parce que la vie au sommet du Parnasse était très rude et qu'on ne pouvait pas y produire beaucoup d'aliments à part en élevant des chèvres ! Quant à Parnassos, il avait bel et bien cédé à la démesure.)

⌚ Enfin, d'autres gens disent que, puisque l'humanité avait sombré dans la déchéance morale juste avant le Déluge, il n'y a rien de bon à tirer des ruines de cette époque-là, à part des ennuis (ils ont raison, mais par hasard : ils n'ont pas vraiment d'arguments pour étayer leur intuition).

Chercher des traces du Déluge de Deucalion sur les flancs du Parnasse n'est pas impossible. À plusieurs endroits de Grèce, des paysans,

des bergers montrent aux voyageurs de passage d'étranges restes pétrifiés dans la roche des montagnes ou les flancs des falaises ou des plateaux rocheux : des algues et des coquillages qui ne devraient pas se trouver si loin de la mer, les squelettes de grands poissons bien trop éloignés des côtes, et même des restes de plantes inconnues de nos jours, plus grandes que tout ce que nous connaissons. Une recherche attentive et patiente sur les flancs du Parnasse permettrait de trouver un endroit, à mi-hauteur du versant est, où ces vestiges abondent. On trouve, à proximité, de grandes pierres ayant appartenu à un rempart, et des tuiles appartenant aux toits de maisons aux allures de palais profondément enfouies dans un sol meuble gorgé de vestiges de plantes et d'animaux marins. C'est le site de l'ancienne Parnassos. Mais il n'est possible de chercher (et *a fortiori* de creuser) parmi ces vestiges que la nuit, à la lumière de la lune, car les pierres et les restes de squelettes et de plantes fossilisés ne sont décelables qu'à cette lumière, quand leurs silhouettes blanchâtres se détachent, légèrement luisantes, sur le reste de la paroi. Des PJ casse-cou et particulièrement doués peuvent explorer encore plus haut. Non loin du sommet, du côté ouest, à un endroit extrêmement escarpé et difficile d'accès, on peut retrouver les ruines de Lycoreia. Et tout en haut de la montagne, sur un plateau attendant au sommet du plus haut pic, gisent de grandes planches de bois fossilisées autrefois arrimées entre elles à l'aide de chevilles de bois. Ce sont les restes de l'arche de Deucalion et Pyrrha.

Impliquer les PJ. Les PJ pourraient vouloir découvrir les trésors de Parnassos afin de servir une juste cause (aider un personnage ou un peuple dans le besoin, rebâtir leur propre ville ou en fonder une quelque part, etc.), ou parce qu'un PJ artiste cherche une inspiration unique pour une future œuvre d'art, ou qu'un PJ pratiquant la magie recherche des mixtures, sorts ou secrets rares.

Ils vont être confrontés à deux factions aux buts radicalement opposés :

La nymphe Cléodora, qui est immortelle, est (logiquement) toujours en vie. Terrassée par l'engloutissement de Parnassos, elle s'est laissée gagner par le dépit, l'envie et la

recherche d'une vengeance. Elle en veut à Poséidon d'avoir laissé mourir son fils et cherche à provoquer la chute de Zeus, ou au moins de Poséidon. Elle ne se montre plus aux mortels sous sa véritable apparence, mais peut aider les mortels soit discrètement avec ses pouvoirs divins, soit en se présentant à eux comme une vieille bergère de la montagne. Elle a déjà persuadé **un groupe de nobles venus d'Élatée** pour consulter l'oracle. Elle les a attirés par la perspective de trésors à découvrir et veut les guider tout en leur distillant sa propre vision de l'histoire de la submersion de la ville afin de leur demander de devenir son bras armé en échange. Les Élatéens sont cupides et peu scrupuleux. Ils se trouvent dans la montagne un peu avant les PJ et ne cherchent pas du même côté en même temps, mais finiront par se croiser, si possible au moment le plus dramatique. Pour ces PNJ de rivaux, vous pouvez mettre (ou remettre) en scène les trois frères Chrysidés du scénario « Trois lions pour Hédoné » ou certains d'entre eux, ce qui permet d'en faire des ennemis récurrents sur deux scénarios en utilisant leurs points de vilénie pour leur permettre de s'échapper.

Quant à Cléodora, outre sa beauté, son éloquence, son intelligence et sa capacité à se métamorphoser pour se déguiser, elle a aussi la capacité d'influer sur les bêtes sauvages, notamment les lions de la région. Seuls les loups échappent à ses pouvoirs car les dieux favorisent son ennemie Lycodamie dans ce domaine (voyez ci-dessous).

Lycodamie (la « dompteuse de loups ») n'est autre que la dernière descendante de Lycoreus. Elle est la dépositaire d'une mission confiée à son ancêtre par Artémis et Séléne en personne peu après le Déluge : s'assurer que les ruines de Parnassos restent à jamais inviolées, ainsi que les trésors et secrets qu'elle renferme. Ces ruines et tous les objets qu'elles renferment ont été maudits par Zeus au moment du Déluge et tout mortel qui les déterre s'attirera la malchance et la fatalité. Lycodamie a quelques amis et partisans de confiance à qui elle a appris la mission ancestrale ; la plupart sont des descendants d'amis de Lycoreus qui l'ont aidé dans les premiers temps après le Déluge. Lycodamie essaiera d'arrêter les PJ s'ils veulent

s'aventurer dans les ruines. Mais s'ils sont mus par une juste cause, elle hésitera et cherchera un compromis... ce qui peut être risqué pour tout le monde si Cléodora et les Élatéens en profitent pour emporter des objets maudits avec eux un peu partout !

Les orphiques de Delphes

Type de scénario : enquête et maintien de la paix sociale avec PNJ gouroutisant.

Époque de l'âge héroïque : deuxième ou troisième époque.

Difficultés pour les PJ : relations sociales avec les PNJ.

Durée indicative : très adaptable (1 à 3 séances environ selon l'ampleur donnée à l'intrigue)

Au cours de la deuxième époque de l'âge héroïque, l'orphisme arrive à Delphes (voyez l'Histoire du mont Parnasse, plus haut).

La présence des orphiques suscite des tensions récurrentes avec les prêtres d'Apollon et les prêtresses de Dionysos. Il ne se passe pas de semaine sans qu'on observe, dans les rues du village ou même dans l'enceinte du sanctuaire, un débat enflammé entre l'orphéotéleste **Acarnios** et/ou quelques-uns de ses partisans et un prêtre d'Apollon ou une Thyiade ou même de simples villageois.

Depuis son installation à Crissa, l'orphisme se répand peu à peu. Bien que toujours très marginal, il alimente les inquiétudes des villageois, dont certains prétendent que les dieux sont courroucés par cette secte.

D'autres reprochent à Acarnios son fanatisme et ses entourloupes visant à s'enrichir. Ces tensions pourraient bien aller jusqu'à la rixe ou jusqu'à l'assassinat.

Et si vous plongiez les PJ au cœur de ce débat brûlant ?

Voici quelques éléments pour préparer un scénario :

• **Apollon et Dionysos** n'ont rien pour et rien contre l'orphisme. Orphée était un grand aède et il n'y a rien de mal à prétendre perpétuer ses enseignements. En revanche, ils sont prêts à punir tout acte de démesure (une personne qui se prétend dieu ou prétend parler à leur place, ou toute agression injustifiée). L'oracle

de Delphes restera toujours tortueux, comme à son habitude.

☞ **Acarnios** n'est réellement pas net. C'est une personnalité manipulatrice, hypocrite et profiteuse, qui tend à utiliser son statut d'orphéotéleste pour se faire accorder toutes sortes d'avantages matériels et séduire quelques jolies femmes et quelques beaux jeunes hommes. Sa position de pouvoir lui monte à la tête au fil du temps. En outre, sa conception de l'orphisme est assez glauque : il insiste beaucoup sur la souillure intrinsèque de l'humanité (que les orphiques pensent née de la cendre des Titans foudroyés par Zeus) et

veut imposer à ses fidèles une conception de la vie faite de privations incessantes... auxquelles il déroge lui-même régulièrement.

☞ **Les autres orphiques**, sans être parfaits, ne sont pas de mauvais bougres pour la plupart, hormis un ou deux types fanatisés et violents.

☞ **Du côté des prêtres d'Apollon et des prêtresses de Delphes**, vous pouvez mettre en scène deux ou trois personnes qui, détestant l'orphisme, essaient de monter la tête aux autres afin de chasser tous les orphiques de la région. Mais comme les dieux ne se prononcent pas, ils n'ont pas d'argument solide.



Scénario en Phocide.

Trois lions pour Hédoné



Image : Statue grecque de lion faisant partie d'une paire. 300 av. J.-C. Wadsworth Museum, Hatford (CT).

Type de scénario : escorte et protection d'un PNJ, intrigue de cour et combat final.

Époque de l'âge héroïque : peut être joué à toutes les époques.

Difficultés pour les PJ : cerner la nature et les buts des PNJ, relations sociales à la cour d'Élatée, combat contre un adversaire protégé par Arès.

Durée indicative : moyenne à longue (3 séances voire plus).

La folle des montagnes

Pour poser les bases de ce scénario, il est bon que tout ou partie des PJ comptent parmi leurs amis et/ou anciens hôtes un certain **Asménos fils de Sidéris**. Asménos est un noble proche du roi d'Élatée en Phocide. C'est un

guerrier d'une force et d'une bravoure peu communes, mais aussi un homme bon et généreux qui fait la guerre sans amour du carnage. La richesse et l'influence ne l'ont pas corrompu, sans doute parce qu'il a connu un train de vie plus modeste à ses débuts. Sans être pauvre, il n'a atteint la richesse que grâce à la dot de sa femme, **Harmata**. Le couple s'aimait, chose rare dans une société fondée sur les mariages arrangés. Il y a cinq ans, Harmata est morte subitement une nuit et Asménos est demeuré inconsolable. Le ou les PJ se souviennent d'avoir dû l'aider à surmonter ce deuil difficile, ce qui a fortifié leur amitié. Asménos ne s'est d'ailleurs pas remarié alors que cela se fait en général après deux ou trois ans. Ils ont eu le temps d'avoir

deux fils, **Aphobos** et **Hésychos**, et une fille, **Hédoné**.

L'aventure commence lors d'un passage à Delphes ou dans un village de Phocide proche du mont Parnasse. En pleine montagne entre le sanctuaire et le village de Crissa (sur les terrasses de Delphes, par exemple), les PJ rencontrent une jeune femme folle à lier, hantée par des délires et des hallucinations qui la terrifient. La peur et le chagrin qui déforment les traits de la jeune femme ont de quoi émouvoir les tempéraments les plus endurcis et l'intensité du mal qui la ronge peut inquiéter les cœurs les mieux accrochés. La jeune femme marche au hasard, sautille de ci de là et paraît inconsciente des risques qu'elle prend à tituber sur l'extrême bord du sentier, à deux pas du vide.

Aux PJ de prendre en charge la jeune femme comme ils pourront. Elle a les yeux dans le vague, ne répond pas aux questions et semble à peine consciente de la présence d'autres personnes autour d'elle. La soigner ne donne rien, et d'ailleurs il est difficile de l'examiner et de lui administrer un traitement sans l'amener d'abord dans un endroit sûr et calme. Le plus sensé paraît être la ramener vers le village ou le sanctuaire, au choix, quitte à partir en quête d'informations à son sujet une fois là-bas.

Les PJ arrivent à leur destination lorsqu'ils sont rattrapés par une brave vieille femme en chignon et robe sommaire, vêtue comme une servante du temple, qui transpire abondamment et paraît hors d'haleine. Elle se présente sous le nom d'**Ariballis**. Elle remercie les PJ avec des exclamations inquiètes et désespérées, s'excuse pour le dérangement et se met en devoir de ramener la jeune femme jusqu'à une maison de Crissa. Elle a l'air de bonne volonté, mais complètement dépassée et, qui plus est, épuisée. Elle est rouge après ses efforts (elle a couru plus qu'elle n'en a l'habitude) et paraît honteuse, surtout si certains PJ sont nobles ou ont l'air riches, mais elle répondra volontiers à leurs questions dans tous les cas.

Qui est donc la jeune folle? Devineresse? Oracle possédé par un dieu? Hélas, non. **Hédoné** est la fille d'Asménos. Il y a une dizaine de jours, elle est venue à Delphes avec son père et ses deux frères pour consulter la Pythie sur l'opportunité de se remarier après

la mort de son épouse Harmata cinq ans plus tôt. Sur le chemin du retour, dans la montagne, elle a vu sa famille massacrée sous ses yeux par deux énormes lions qui ont éventré son père et déchiré la gorge à ses frères. Elle a réussi à s'enfuir, sans doute aidée par une divinité, mais son esprit ne s'en est pas remis: elle alterne les états de stupeur, les hallucinations et les cauchemars, elle est incapable de prendre soin d'elle-même et elle n'a plus de famille.

Hédoné a été recueillie par les prêtres de Delphes. Ils l'ont logée chez une vieille servante du temple, **Ariballis**, qui vit dans une bicoque à demi en ruines dans la partie nord-est du village de Delphes. Les efforts des prêtres pour la soigner se sont avérés vains jusqu'à présent et son hôtesse improvisée au village n'en peut plus après dix journées consacrées à prendre soin de la folle et dix nuits interrompues par les cris terrifiés d'Hédoné aux prises avec ses cauchemars. Nul doute que les amis de feu Asménos, à Élatée, sauraient mieux s'en occuper.

Si les PJ se proposent de prendre en charge Hédoné, Ariballis se montre soulagée, mais leur demande d'aller trouver le grand-prêtre du sanctuaire d'Apollon, **Euphronios fils d'Apollonios**, afin d'obtenir son accord. Dans l'intervalle, Hédoné reste chez Ariballis qui ne la quitte plus.

Euphronios fils d'Apollonios est un homme calme, grand et droit, au visage ridé et grisonnant. Il rencontre les PJ à l'entrée du temple d'Apollon, à l'ombre des colonnes. Euphronios prend le temps de demander aux PJ qui ils sont, d'où ils viennent et quelle est leur famille. S'ils ont réalisé quelques exploits, il en a entendu parler (par la Pythie, ou des aèdes, ou des voyageurs, ou encore des connaissances communes) et n'hésite plus à leur confier la jeune femme.

Les PJ se voient donc confier le soin de ramener Hédoné jusqu'à Élatée. Depuis Delphes, cela réclame au moins quatre ou cinq jours de voyage, selon la route adoptée (passer par les hauteurs de la montagne s'avère plus court à vol d'oiseau, mais tout le contraire en allant à pied – chevaux et chars, quant à eux, ne seront pas à la fête).

La mission est simple en principe, moins en pratique. Ce n'est pas facile de voyager dans la

région en compagnie d'une femme folle susceptible de se mettre à hurler, de s'enfuir en courant ou de se mettre à tabasser les PJ parce que ses visions les lui font prendre pour des bêtes féroces ! Sans parler de la terreur qui la prend à la vue de véritables animaux sauvages, ou chaque fois que quelqu'un fait preuve de violence ou élève un peu trop la voix. Parmi ses délires, Hédoné ne cesse d'évoquer un certain « troisième lion », qui la fait hurler d'effroi.

Le rôle des dieux dans ce scénario

L'attitude des divinités dépend bien sûr des relations que les PJ entretiennent avec elles, mais voici leurs comportements par défaut.

Apollon n'a pas un grand rôle dans cette affaire : il se contente de dire la vérité par la bouche de son oracle.

Athéna, en revanche, est très active. Depuis des générations, elle protège la famille des Sidérides, dont Hédoné est désormais la seule survivante. Athéna n'a rien pu faire pour Asménos et ses fils, dont le destin était fixé par les Moires, mais elle compte bien sauvegarder la lignée. C'est elle qui a aidé Hédoné à se sauver des lions et qui l'a confiée aux prêtres d'Apollon en prenant l'apparence de la vieille Ariballis. Dès lors que les PJ prennent Hédoné sous leur protection, ils agissent sous l'égide d'Athéna, qui les soutiendra dans cette aventure.

Une troisième divinité intervient dans ce scénario : **Arès**. Le dieu de la guerre protège les Chrysidés, les ennemis jurés des Sidérides à Élatée (voyez plus loin). Arès et Athéna rivalisent dans cette ville par l'intermédiaire des deux familles. La mort d'Asménos et de ses fils arrange beaucoup Arès, qui va en profiter pour avancer ses pions et tenter d'éradiquer la seule survivante des Sidérides, c'est-à-dire Hédoné, avant qu'elle ne puisse perpétuer la lignée.

Athéna et Arès sont prêts à soutenir leur camp favori, y compris au combat. Après quelque temps, toutefois, **Zeus** interviendra... pour leur dire de cesser d'intervenir, afin de laisser la bravoure des héros et la balance des destins

(autrement dit, les résultats des jets de dés) décider de l'issue de cette histoire.

Guérir Hédoné

Les PJ peuvent choisir de prendre la route d'Élatée directement en comptant sur le fait que leurs bons soins seront généreusement payés de retour (ce n'est qu'en partie vrai, mais nous verrons cela plus loin). Toutefois, il est possible qu'ils se demandent s'il y a moyen de soigner Hédoné avant d'arriver là-bas. Si l'un ou l'une des PJ a au moins 1 point dans la carrière « guérisseur », il peut tenter de diagnostiquer Hédoné et de se souvenir d'un remède possible moyennant un test d'esprit Très difficile (-4), en prenant en compte un éventuel dé de bonus procuré par l'avantage « Érudit ». Si le ou la PJ possède au moins 3 en « guérisseur », il n'y a pas besoin de jet pour se souvenir du renseignement nécessaire. À défaut, les PJ peuvent se renseigner : à Delphes, ils peuvent poser la question aux prêtres, par exemple à Euphronios. Sinon, les difficultés de faire route en compagnie d'une folle leur feront certainement venir en tête ce type d'interrogation.

Euphronios ou d'autres prêtres d'Apollon (ou bien un PNJ guérisseur ou guérisseuse) détiennent l'information qu'ils recherchent. Il y a bel et bien une chance de guérir Hédoné : lui administrer de l'hellébore. Le problème est que l'hellébore est un *pharmakon* puissant dont l'utilisation est risquée pour les patients, qui peuvent tout aussi bien être empoisonnés que guéris. En outre, il existe plusieurs types d'hellébore, la blanche et la noire. Seuls des guérisseurs très chevronnés sont capables de déterminer comment bien soigner Hédoné.

Aucun guérisseur à Delphes ou dans ses environs immédiats ne dispose de ce précieux savoir. En revanche, le port d'Anticyra est réputé être le meilleur endroit de la région pour les malheureux qui ont besoin d'être soignés avec cette plante. Cette ville, d'ailleurs, est plus proche de Delphes qu'Élatée : environ deux jours de voyage vers le sud puis l'est, en contournant le mont Kirphis par l'ouest et le sud.

Si les PJ consultent l'oracle sur la façon dont ils peuvent guérir Hédoné

Tout dépend de leurs relations avec Apollon. S'ils sont en bons termes avec le dieu, l'oracle leur fait une réponse énigmatique, mais dont la signification revient sensiblement au même que ce que leur dit Euphronios : Hédoné peut être guérie avec de l'hellébore. Voici une réponse énigmatique en cas de besoin : « Ta démarche est louable, et je veux t'encourager avec un bon conseil. Je suis une fleur, mais je ne suis pas à donner aux plus fragiles. Je suis blanche et noire. Je ne suis pas ici, mais je ne suis pas loin. Donnez-moi à Hédoné : elle retrouvera son esprit, mais elle perdra peut-être son corps. Seul Zeus ne perd jamais aux dés. »

Si les PJ ne sont pas en bons termes avec Apollon, l'oracle se contente de leur répondre assez sèchement : « Ne me fais pas perdre mon temps, mortel. Mes prêtres ne prononcent pas de paroles en l'air. Ils t'ont assez bien renseigné, je crois. »

Si les PJ veulent guérir Hédoné eux-mêmes

Si l'un ou l'une des PJ possède de l'hellébore et de solides connaissances pour s'en servir, les PJ peuvent tenter de guérir Hédoné eux-mêmes. Encore feraient-ils bien de comprendre les conséquences d'un éventuel échec : leur patiente risque sa vie et les PJ devront rendre des comptes à Euphronios. Si ce dernier n'a rien à leur reprocher quant à leurs préparatifs, il leur demande de rester assister aux funérailles de la malheureuse, qui n'avait plus de famille. S'il découvre que la mort de sa protégée est due à un manque de discernement des PJ, il les tance vertement et peut leur imposer une autre mission « pour se racheter auprès d'Apollon et de l'âme d'Hédoné ».

Hédoné peut être guérie par un personnage ayant de nombreux points dans la carrière Médecin ou dans la carrière Magicienne. Pour confectionner un remède, il faut disposer d'une dose de fleurs d'hellébore, soit blanche, soit noire. Hédoné guérira plus facilement avec de l'hellébore noire : un PJ guérisseur

peut le déterminer moyennant un test d'esprit Impossible (-6) ; un PNJ guérisseur d'Anticyra le saura. Cependant, la première chose à savoir est la provenance de l'hellébore. Si elle provient d'Anticyra, le remède est de meilleure qualité et Hédoné a de meilleures chances de guérir. Voici un tableau des difficultés du test de *vigueur* qu'Hédoné doit réussir selon le remède exact qu'on lui administre :

Provenance / Type	Hellébore blanche	Hellébore noire
Hellébore d'Anticyra	Très difficile (-4)	Difficile (-2)
Hellébore d'autres provenances	Impossible (-6)	Très difficile (-4)

Quel que soit le remède administré, il entraîne des effets secondaires très inquiétants pendant quatre à six heures. L'hellébore blanche provoque des accès de toux violents, fait venir des crachats de glaire et des vomissements. L'hellébore noire confère de terribles maux de ventre, des diarrhées et une soif dévorante. Pendant tout ce temps, Hédoné ne fait rien d'autre que se tordre de douleur et pousser des gémissements pitoyables. Les prêtres et Ariballis sont très inquiets.

Si le test de *vigueur* est réussi, ces effets cessent après environ quatre à six heures : le regard d'Hédoné cesse d'errer dans le vague, elle dévisage les PJ et leur demande : « Où suis-je ? » Les PJ peuvent alors en apprendre davantage sur son histoire : voyez « La prophétie des trois lions », plus loin.

Un détour par Anticyra

Le chemin jusqu'à Anticyra ne réserve pas de mauvaise surprise aux PJ, en dépit des frayeurs et de la fatigue supplémentaires induites par la santé d'Hédoné. Si vous souhaitez pimenter le chemin, vous pouvez inquiéter les PJ en leur faisant entendre le rugissement lointain d'un lion dans les collines (lion qui ne s'intéresse pas à eux et reste introuvable) et mettre en scène une rencontre avec une bête sauvage autre qu'un lion, par

exemple un ours, ou bien une paire de brigands.

Anticyra, dont vous trouverez une description générale plus haut dans le chapitre sur la Phocide, n'est une ville ni grande, ni riche. Même le marché couvert où l'on vient troquer les *pharmaka* comme la célèbre hellébore et rechercher les services des meilleurs guérisseurs garde des proportions bien modestes par rapport à ce que les PJ peuvent avoir connu dans de grandes villes anciennes comme Mycènes, Thèbes, Argos ou même Corinthe. D'ailleurs, ce marché ne se tient que deux jours dans la semaine. Mais ces jours-là, l'endroit grouille de monde du petit matin jusqu'aux ultimes rayons du soleil.

Les maisons, petites, sont faites pour la plupart de torchis et de bois sur des fondations de pierre, avec des toits-terrasses. Elles forment des pâtés de maison serrés séparés par des rues étroites et tortueuses. Le marché couvert occupe toute la longueur d'une de ces rues et il lui arrive de se ramifier jusqu'à occuper une ou deux cours intérieures les jours où les exposants sont plus nombreux que d'habitude. Ce marché est composé d'étals protégés du soleil par des auvents d'étoffe et des tentures montés sur des piquets de bois, beaucoup prolongeant l'entrée d'une maison. Des marchands proposent toutes sortes de denrées plus ou moins rares et improbables, toutes censées œuvrer à la santé des malades. La distinction avec un marché ordinaire n'est pas toujours évidente, car certains commerçants vantent (non sans raison) les vertus de leurs fruits, légumes ou graines variées. Ailleurs, les *pharmaka* proprement dits vont des simples (des herbes médicinales) jusqu'à la vieille femme louche qui prétend être allée cueillir elle-même ce brin de *prométhéion* aux pieds du Titan enchaîné sur le mont Caucase (c'est une menteuse). Entre les deux, on trouve de nombreux ingrédients utiles aux guérisseurs et, pour certains, aux magiciennes et aux invocateurs. De manière générale, les *pharmaka* destinés aux guérisseurs sont fiables, mais les ingrédients que l'on vante comme magiques sont pour la plupart des exagérations ou des arnaques pures et simples, qui ne convaincront pas les magiciennes un tant soit peu sagaces.

Les PJ peuvent en profiter pour faire du troc et s'équiper dans ce domaine, mais ils ont intérêt à connaître leur affaire pour ne pas se faire arnaquer. Posséder des points dans la carrière « guérisseur », « magicienne » ou « invocateur » est indispensable pour distinguer l'argument de vente solide de l'affabulation. Un avantage comme « Perspicace » s'avère très utile.

Aller chez les PJ pour soigner Hédoné

Les PJ peuvent aussi ramener Hédoné chez eux pour la soigner confortablement avant d'entreprendre le voyage jusqu'à Élatée. Plusieurs raisons peuvent les y pousser : par exemple, s'ils vivent non loin de Delphes et/ou s'il y a parmi eux des rois ou reines ou des membres d'une famille dirigeante. Dans ce cas, même si les PJ ne passent pas par Anticyra, vous avez moyen d'introduire le personnage de l'escroc Leptos (voyez plus loin) d'une manière différente. Leptos peut faire partie des suivants des PJ, ou bien simplement il réside dans leur ville. Les PJ peuvent le connaître ou avoir entendu parler de lui, mais n'ont pas encore eu assez affaire à lui pour se rendre compte de sa fourberie. Dans tous les cas, il s'arrange pour être chargé de soigner Hédoné.

Aller directement à Élatée

Si les PJ ne souhaitent pas faire le détour par Anticyra et préfèrent se rendre directement à Élatée, ils peuvent chercher un guérisseur là-bas. C'est tout à fait faisable, mais les choses sont plus difficiles pour eux. D'une part, ils doivent prendre soin d'Hédoné pendant une route plus longue. N'hésitez pas à la faire se mettre en danger à plusieurs reprises (si les PJ échouent à la sauver, elle survit malgré tout grâce à une coïncidence curieuse qui n'est autre que le signe de l'aide d'Athéna). D'autre part, une fois à Élatée, le retour d'Hédoné est très vite remarqué par les Chryssides et leurs partisans (voyez plus loin « La prophétie des trois lions »). Ces derniers jubilent en apprenant la folie d'Hédoné, mais déchantent en entendant parler des PJ et de leur tentative pour la guérir. Ils s'arrangent donc pour faire rencontrer aux PJ un faux guérisseur dans le

but d'administrer à Hédoné de l'hellébore de la mauvaise sorte, afin de s'assurer qu'elle restera folle toute sa vie. Vous pouvez réutiliser le personnage de Leptos dans cette branche du scénario.

Un traitement coûteux

Leptos l'esroc

C'est pendant les recherches des PJ à Anticyra qu'entre en scène un guérisseur peu scrupuleux, **Leptos**. Cet homme d'une cinquantaine d'années, replet, aux cheveux grisonnants et au visage couturé de rides, porte la barbe avec un air de respectabilité parfaite, en complète contradiction avec ses intentions véritables. Il a des compétences réelles en matière de soins, mais pas assez pour un cas aussi ardu que celui d'Hédoné. Il y a pire : parmi les enseignements de ses maîtres, ceux qui consistaient à se mettre au service des patients et à ne jamais leur faire de mal l'ont toujours chagriné. Pour lui, un malade est une occasion de s'enrichir, le plus possible et le plus longtemps possible, quitte à prolonger la maladie ou à en provoquer une s'il n'y en a pas. Administrer un poison discret et non mortel d'une main pour le soigner avec un remède de l'autre, et garder les deux mains libres pour récolter pendant de longs mois un salaire indûment gonflé, voilà une tactique qu'il a employée à de nombreuses reprises. Ajoutez à cela un aplomb difficile à ébranler et une ruse certaine, et cela donne un maître ès duperies.

Leptos repère les PJ sur le marché couvert d'Anticyra. Il s'arrange pour les rencontrer à un moment où ils discutent avec un autre guérisseur, par exemple **Septrion**, un homme maigrelet d'environ 25 ans aux cheveux blonds et au teint pâle. Septrion aborde les PJ le premier en leur offrant ses services, et commence à leur dire des bêtises sur les différents types d'hellébore, en se trompant dans les effets secondaires et les dosages. Il est sincère, mais incompetent. Leptos surgit alors et rabroue son jeune collègue en le corrigeant d'un ton sévère. Les PJ qui ont des connaissances en matière de *pharmaka* peuvent vérifier sans peine qu'il a raison. Il engage alors les PJ à se fier à lui et promet de

guérir Hédoné. Il propose un paiement modeste : la valeur d'un bœuf chaque semaine. C'est très peu par rapport à ce qu'on demande aux PJ ailleurs (3 à 4 bœufs tout de suite et au moins un bœuf par jour si le traitement doit se prolonger).

Chez Leptos

S'il obtient leur accord, il les emmène dans sa maison, qui est toute proche : une maison assez spacieuse, avec pas moins de quatre pièces différentes autour d'une petite cour intérieure et un toit-terrasse, le tout moitié en pierre et moitié en torchis avec une façade à colombages. Il y aura une chambre pour les PJ et une pour Hédoné, tandis que Leptos se réserve une salle pour son cabinet de travail, où il dort, et une dernière pièce sert de salle commune. Leptos a une esclave, **Myrrhina**, une femme rousse aux nombreuses taches de rousseur, les cheveux tressés noués en chignon sous une coiffe serrée. Elle est âgée d'une grande trentaine d'années mais, usée par le travail, elle en paraît quarante. Aimable et réservée, elle se charge de prendre soin de la toilette et des repas de la patiente. Aucune ambiguïté possible dans les intentions de Leptos : il ne risque pas d'attenter à la pudeur d'Hédoné.

Leptos explique avoir besoin de plusieurs jours pour examiner le comportement d'Hédoné en détail et comprendre la nature du mal, puis confectionner un remède adapté. Pendant ce temps, les PJ peuvent sortir ou rester dans la maison, à leur guise. Après deux ou trois flâneries sur le marché couvert et une ou deux promenades dans les collines ou au bord de la mer, ils risquent de trouver vite le temps long : il n'y a pas grand-chose à voir à Anticyra. Leptos fait tout pour leur donner le change : irréprochable, il passe beaucoup de temps dans son laboratoire à travailler et laisse Myrrhina se charger auprès de la patiente de toutes tâches qu'un homme ne saurait accomplir sans s'attirer des reproches.

En réalité, Leptos ne cherche qu'à changer les PJ en poules aux œufs d'or en se faisant grassement payer pour ses faux soins. Au bout de trois jours, il entame un traitement utilisant deux potions herbacées, « pour assainir le corps de la patiente, apaiser et préparer son

métabolisme à l'action de l'hellébore ». Selon lui, administrer l'hellébore tout de suite à Hédoné dans l'état de faiblesse où elle se trouve reviendrait à la tuer. Il administre donc à la malade deux potions, une le matin et une le soir. Comme à son habitude, Leptos confectionne en réalité deux préparations différentes : un poison léger le matin et un antidote le soir. Tout cela maintient Hédoné dans un état de faiblesse relative assez stationnaire, qui peut durer... indéfiniment.

Les PJ peuvent ne pas vouloir se déplacer eux-mêmes à Anticyra, mais envoyer des suivants chercher l'hellébore ou quérir un guérisseur. Dans ce cas, décrivez aux PJ une longue absence des suivants, distillez des nouvelles incertaines : leurs serviteurs leur expliquent avec embarras qu'Hédoné est dans un état stationnaire, que le traitement est plus long que prévu, et leur demandent de quoi payer le guérisseur, pendant des semaines... Bien sûr, Leptos roule les suivants des PJ dans la farine pour se faire payer toujours plus. Les PJ finiront par devoir aller eux-mêmes à Anticyra pour mettre bon ordre à cette affaire.

Confondre Leptos

Si les PJ se renseignent discrètement auprès d'autres guérisseurs à Anticyra ou ailleurs, ils ne trouvent dans un premier temps rien de vraiment louche.

☞ Un traitement préparatoire n'est pas nécessaire pour administrer de l'hellébore à quelqu'un.

☞ Mais un tel traitement n'est pas non plus absurde dans l'état où ils ont récupéré Hédoné et il est tout à fait vrai que l'hellébore est un remède risqué. Leptos prend probablement toutes les précautions pour éviter qu'elle ne succombe au choc de l'action de l'hellébore.

☞ L'hellébore proprement dite agit peut prendre jusqu'à une semaine pour agir (mais jamais plus).

Si les PJ ont un guérisseur ou une guérisseuse de bon niveau parmi eux, Leptos se méfie car ils sont en mesure de contrôler la composition des potions qu'il administre à Hédoné. Il agit donc de manière un peu différente. Il laisse les PJ vérifier tout ce qu'ils veulent quant à son travail, allant jusqu'à les inviter à venir le voir travailler dans sa salle s'ils le désirent. S'il voit

que les PJ s'intéressent à la composition des potions, il n'inclut pas le poison dans ces dernières. Il tente alors de l'administrer à Hédoné en allant la voir ou en envoyant Myrrhina la voir à d'autres moments de la journée, en cachette des PJ. Ces derniers n'ont alors une chance de comprendre son manège qu'en surveillant systématiquement les allées et venues du guérisseur et de sa servante.

Dans tous les cas, les jours passent et Leptos peut continuer son manège pendant des semaines...

Au premier signe sérieux d'impatience de la part des PJ, Leptos déclare qu'Hédoné est assez reposée et revigorée pour supporter l'hellébore. Néanmoins, pour limiter les risques présentés par ce *pharmakon* puissant, il préconise d'étaler la prise d'hellébore sur plusieurs semaines, en ne lui administrant qu'une faible dose chaque jour, sans quoi le risque est la mort de la patiente. Bien entendu, tout cela n'est qu'un prétexte de plus pour continuer à recevoir un salaire de la part des PJ.

Si les PJ se fient encore à Leptos, les jours passent encore, et l'état d'Hédoné reste sensiblement le même. S'ils donnent de nouveau des signes d'impatience et lui demandent d'accélérer le processus, il accepte sans discuter et déclare qu'il administrera l'hellébore à Hédoné dès le lendemain. En réalité, il se dispose à prendre la fuite (voyez plus loin).

Si à un moment donné les PJ n'y tiennent plus et réclament qu'Hédoné prenne de l'hellébore tout de suite, Leptos montre de grandes réticences. Puis il administre à la jeune femme une décoction d'hellébore blanche de mauvaise qualité. Hédoné commence à tousser, puis à cracher ses poumons, enfin à vomir... et perd connaissance définitivement. Leptos simule un parfait mélange de chagrin et de juste indignation de professionnel contrarié qu'on ne l'ait pas écouté : « Elle était encore trop faible... J'ai fait mon possible pour vous prévenir, mais vous n'avez pas voulu m'écouter. » Les PJ seront certainement bien embêtés, mais ils devront bien retourner à Delphes pour annoncer la nouvelle aux prêtres : voyez plus loin « Et si Hédoné meurt avant d'arriver à Élatée ? ».

Dès qu'il se sent percé à jour ou trop soupçonné, Leptos tente de s'enfuir. Le soir venu, il administre discrètement un somnifère à Hédoné et aux PJ. Après quoi il rassemble ses affaires et part avec sa servante et complice, en emportant son salaire et un maximum de biens matériels subtilisés aux PJ. Ce ne sera pas la première ni la dernière fois qu'il quittera une ville. Leptos n'est attaché ni aux gens, ni aux lieux. Chaque personnage absorbant le **somnifère** administré par Leptos doit réussir un jet de *vigueur* Très difficile (-4) pour rester éveillé, sans quoi il dort à poings fermés pendant 12 heures.

Gageons que les PJ sauront surmonter les manœuvres de ce cauteleux individu. Leptos a trois points faibles :

☞ Quelques personnes à Anticyra ont des soupçons à son sujet. Si les PJ cherchent à se renseigner spécifiquement sur Leptos, de longues heures à discuter dans et autour de la ville leur font rencontrer une ancienne patiente, **Exarchia d'Athènes**, dont le frère, **Onésimos**, a été « soigné » à Athènes par Leptos avant de perdre patience et de se rendre compte grâce à une cousine guérisseuse (une certaine **Calamé**) que les remèdes de Leptos contenaient un poison léger destiné à le maintenir dans un état maladif. Les PJ peuvent profiter qu'ils ont tout le temps du monde pour envoyer des suivants vérifier les dires d'Exarchia à Athènes. Ils peuvent se contenter de ses avertissements pour mieux se méfier, ou même s'appuyer sur elle pour tenter de confondre Leptos. Ce dernier, cependant, joue très bien la comédie.

☞ Myrrhina est une femme de bonne nature, mais peu cultivée, fascinée par Leptos qui la tient sous son emprise grâce à son éloquence et son aplomb. Elle est un peu amoureuse de lui (il n'en a cure : les prostitués le satisfont mieux et ne risquent pas de lui laisser un enfant sur les bras). Elle sait bien que son maître s'arrange pour prolonger les traitements et arrondir les angles, mais elle se berce d'illusions pour minimiser l'ampleur de leurs escroqueries. Cuisinée ou amadouée par les PJ, elle peut se confier à une femme qui saura l'amadouer ou avouer par crainte d'être condamnée ou torturée. Les PJ n'ont alors plus qu'à confondre Leptos.

☞ Enfin, Leptos lui-même a un défaut : il est, au fond, peureux. S'il se trouve percé à jour et menacé physiquement, sans moyen de fuir ou d'appeler à l'aide pour tenter de dresser ses voisins contre les PJ, il s'effondre complètement et rampe aux pieds des PJ pour sauver sa vie.

Libre à vous de garder à Leptos une importance limitée ou de lui ménager une porte de sortie afin de le faire revenir dans une future aventure, éventuellement sous une fausse identité.

Si les PJ prient les dieux en les questionnant au sujet de Leptos ou du traitement ? Les dieux considèrent la question comme trop accessoire pour répondre. C'est aux PJ de se débrouiller pour ne pas se laisser duper. Toutefois, c'est une bonne idée de la part des PJ. Vous pouvez donc les aider de la façon suivante. Si les PJ ont pensé à interroger les dieux sur les traitements offerts par Leptos et que, par la suite, ce dernier propose de l'hellébore blanche à Hédoné, les dieux leur accorderont un présage : au moment où Leptos est sur le point de faire prendre la potion d'hellébore blanche à Hédoné, le PJ qui a adressé la prière aux dieux aperçoit par la fenêtre un épervier emportant une colombe et volant vers la gauche, ce qui constitue un mauvais présage⁸¹.

Et si Hédoné meurt avant d'arriver à Élatée ?

Si Hédoné succombe aux tentatives de soins (des PJ ou de Leptos ou d'un autre guérisseur), les PJ doivent retourner s'expliquer de leur échec devant le grand prêtre d'Apollon à Delphes. Euphronios, dans tous les cas, leur demande de bien vouloir assister aux funérailles de la malheureuse près du sanctuaire, car ils sont les derniers à l'avoir connue. Il leur demande ensuite, sans obligation aucune, d'aller annoncer la triste nouvelle aux amis et connaissances d'Hédoné à Élatée, afin que son souvenir lui survive au

⁸¹ Ce type de mauvais présage apparaît par exemple dans l'*Odyssée*, XV, 525-528.

moins dans la mémoire de quelques personnes. Là, les PJ se trouvent en butte aux Chrysidés (voyez plus loin) qui, voyant en eux des alliés de la famille d'Hédoné, décident de leur tendre un guet-apens afin d'éliminer une fois pour toute cette faction rivale. De cette manière, les PJ peuvent jouer la dernière partie du scénario, sous un angle différent.

Où Hédoné retrouve la raison

Hédoné est bel et bien guérissable. Si un (vrai) guérisseur lui administre l'hellébore, elle ne met que quelques instants à retrouver son calme. Elle possède désormais toute sa santé mentale, mais pleure à chaudes larmes en se rappelant les événements qui ont précédé sa folie.

La prophétie des trois lions

Une fois guérie, Hédoné devient capable d'expliquer aux PJ ce qui lui est arrivé. Son père, Asménos, était venu en voyage à Delphes pour consulter la Pythie sur l'opportunité de se remarier après son long veuvage. Il avait voulu en profiter pour emmener ses trois enfants (Hédoné et ses deux frères) afin d'honorer Apollon.

Or Asménos venait de recevoir de la Pythie une sinistre prédiction : « Asménos, tu n'auras plus d'autre épouse avant que Thanatos t'emporte dans l'Hadès. Je vois trois lions enragés fondre sur ta famille. Prends courage, mortel, car tes heures sont comptées. »

Ce terrible avis a conduit Asménos à précipiter son départ pour rentrer au plus vite à Élatée. En reprenant le chemin du Nord par les routes de montagne du Parnasse, le père d'Hédoné, cela se comprend, était très anxieux. Il soupçonnait ses ennemis politiques à Élatée.

Adamas fils de Chrysis et le reste de la **famille des Chrysidés** rivalisaient de longue date avec Asménos, lequel, quant à lui, était fils de **Sidéris** et membre de la **famille des Sidérides**. La saine émulation qui incitait jadis les deux familles à rivaliser de vaillance et de zèle au service du roi d'Élatée s'était changée en haine au cours de la génération d'Adamas, qui poursuivait Asménos de sa détestation et paraissait prêt aux pires coups bas pour nuire à sa réputation.

Asménos craignait donc pour sa vie et pour ses richesses de la part de ses ennemis élatéens. Il était loin de se douter que la Pythie parlait de véritables lions !

Un détail angoisse Hédoné : elle n'a vu que deux lions déchirer sa famille. Le premier a tué Asménos pendant que le second s'en prenait à ses frères Aphobos et Hésychos. Où était le troisième, celui qui doit la tuer ? Quelle horrible façon de mourir !

Si les PJ ont un peu de jugeote, ils peuvent remarquer que :

1) Ils n'ont aucun moyen de savoir si le troisième lion sera également un fauve, ou si la phrase est à prendre comme une métaphore.

2) La Pythie avait clairement annoncé à Asménos qu'il allait mourir, mais elle n'a rien dit sur ce que deviendrait Hédoné.

L'espoir est donc permis. Mais, dans tous les cas, les PJ ont intérêt à ouvrir l'œil.

La vérité est la suivante : la Pythie ne parlait pas du tout des deux lions qu'Hédoné a déjà rencontrés, mais des trois Chrysidés, les trois fils de Chrysis, le rival d'Asménos à Élatée. Naturellement, l'oracle joue à dessein sur l'ambiguïté du sens du mot « lion » qui s'avère désigner non pas le fauve, mais des guerriers ardents et féroces.

Les PJ n'ont à peu près aucun moyen de savoir cela à l'avance et les tours et détours du scénario dépendront en partie de la façon dont ils interpréteront l'oracle. La nécessité de soigner Hédoné puis de la ramener à Élatée permet de conserver un fil rouge plus ou moins linéaire à ce scénario, mais libre à vous d'autoriser les PJ à explorer toutes sortes de fausses pistes sur le chemin.

D'autres informations

Le récit de la prophétie forme le cœur de la suite du scénario, mais la guérison d'Hédoné est l'occasion d'amener plusieurs autres rebondissements :

🏰 Hédoné ne se contente pas de raconter ce qu'elle a subi. **Elle comprend vite qu'elle doit sa guérison aux PJ : elle les remercie chaleureusement** d'avoir honoré l'amitié qu'ils avaient pour son père. Et elle leur promet de riches cadeaux pour leur montrer sa gratitude. « Je suis la dernière survivante de ma famille, soupirez-elle. Nous étions riches. Rien de tout

cela ne me servira plus à grand-chose à présent. J'aurai bien assez d'argent pour constituer une dot et me marier un jour, puisqu'il le faudra bien. Mais, en attendant, je veux vous récompenser comme vous le méritez.»

☩ **Si la guérison d'Hédoné a lieu avant son arrivée à Élatée**, Hédoné ne tarde pas à solliciter humblement l'aide des PJ: «Vous m'avez déjà tant aidée que je ne sais pas si je peux vous demander cela... mais je suis seule et loin de chez moi. Et là d'où je viens, les Chrysidés, qui haïssaient mon père, ne manqueront pas de calomnier son nom et le mien. Accepteriez-vous de me servir de protecteurs, au moins jusqu'à ce que je sois rentrée chez moi? Je vous ferai de beaux présents, et ma porte et mes banquets vous seront ouvertes aussi longtemps que vous le voudrez. Hédoné n'est pas une ingrate!»

☩ Les PJ voudront sans doute questionner Hédoné sur divers sujets. Elle peut les renseigner davantage sur sa famille et les rares amies qui lui restent dans sa ville natale, ou encore sur les ennemis de son père, les Chrysidés (voyez plus loin).

Vendetta à Élatée

L'arrivée à Élatée

Les événements de la fin du scénario se déroulent dans la ville d'Élatée, qui est présentée dans le chapitre sur la Phocide, et dont vous trouverez un plan à la fin de ce supplément.

Lorsque les PJ arrivent à Élatée, il y a *grosso modo* deux cas de figure possibles :

☩ **Si Hédoné n'a pas encore été guérie et/ou si les PJ viennent à Élatée sans elle pour une raison ou pour une autre**: les PJ doivent trouver à se loger chez un hôte et partir en quête de renseignements au sujet d'Hédoné et de la famille d'Asménos. Selon les statuts sociaux et les métiers des PJ, ils peuvent être accueillis par des gens modestes dans la ville ou aux environs, ou bien dans une spacieuse demeure d'une famille noble, ou (au mieux) au palais royal. Quant à récolter des informations sur Hédoné et Asménos, c'est très facile : tout le monde connaît les Sidérides et peut indiquer aux PJ l'emplacement de leur maison.

Au cours des jours suivants, les PJ peuvent s'informer sur les Sidérides. Ce sera à vous d'improviser les scènes de cette brève enquête selon les milieux sociaux que les PJ fréquentent. Dans tous les cas, ils ne rencontrent pas de difficulté particulière à se renseigner, l'histoire des Sidérides et des Chrysidés étant notoire à Élatée. Les Sidérides sont l'une des familles nobles les plus respectées de la ville, grâce aux nombreuses prouesses accomplies par Asménos pour le compte du roi. Asménos est devenu l'un des plus grands guerriers d'Élatée, avec Adamas. Si les PJ cherchent un guérisseur à Élatée, sans avoir rencontré Leptos à Anticyra, introduisez Leptos à ce moment. Par la suite, dès qu'Hédoné retrouve sa santé mentale, elle retourne chez elle et se propose d'héberger les PJ.

☩ **Si Hédoné a retrouvé sa raison**, elle indique elle-même aux PJ l'adresse de la demeure familiale et les y accueille bien volontiers. Son chagrin est profond : elle en était partie avec son père et ses deux frères, et revient seule survivante de sa lignée.

Dans la perspective de la fin du scénario, le plus commode est que les PJ logent chez Hédoné, mais ce n'est pas indispensable. S'ils sont de très haut rang et se retrouvent les hôtes du roi, ils ne pourront pas surveiller tous Hédoné à chaque heure du jour et de la nuit. Ils peuvent tout de même passer du temps chez elle... en prenant garde de ne pas éveiller de rumeurs soupçonneuses (surtout s'il y a des hommes vigoureux parmi eux). C'est à eux d'imaginer comment prendre des précautions suffisantes pour protéger la jeune femme contre les possibles attaques des Chrysidés (voyez plus loin).

☩ La seule amie intime d'Hédoné se nomme **Skhédia** et c'est une veuve âgée qui réside près de la lisière nord du bois sacré d'Artémis (n°18 sur le plan). Elle peut rencontrer les PJ de deux façons différentes : soit au cours de leur enquête si Hédoné n'a pas encore retrouvé la raison, soit en compagnie d'Hédoné qui, dès son retour, invite son amie. Skhédia est transportée de joie en revoyant Hédoné, qu'elle croyait morte, car les Chrysidés ont fait courir la rumeur que les derniers Sidérides avaient tous disparu dans les montagnes. Skhédia met Hédoné au courant de ce qui s'est

passé dans la ville pendant son absence. Elle avertit son amie et les PJ contre Adamas et les Chrysidés : ils ne se sentent plus de limites depuis la mort d'Asménos. Hédoné représente un danger pour eux car elle est en âge d'avoir des enfants. Or Adamas rêve de voir disparaître pour de bon la famille rivale, et, si possible, d'empocher ses richesses.

La maison des Sidérides

La maison des Sidérides, très spacieuse, ne se trouve pas sur l'acropole près du palais, mais « seulement » dans les quartiers aisés de la partie ouest de la ville. Deux temples d'Héra ont été bâtis dans les environs (les deux n°19 sur le plan à la fin de ce supplément). La maison des Sidérides est près du temple d'Héra situé le plus au sud. Depuis le seuil, on peut apercevoir le temple d'Athéna (n°3 sur le plan) dont le toit dépasse derrière le rempart de l'acropole qui domine le quartier. Asménos et les Sidérides vouent une dévotion particulière à Athéna.

La maison, dont vous trouverez un plan à la fin de ce supplément, comprend un vestibule, une salle de réception spacieuse, pas moins de six chambres réparties entre le rez-de-chaussée et l'étage : une pour Asménos et sa défunte épouse, une pour chacun de leurs trois enfants (Aphobos, Hésychos et Hédoné) et deux chambres vides où l'on loge les hôtes : c'est là qu'Hédoné loge les PJ. S'y ajoutent deux chambres pour les serviteurs, une cuisine, un cellier, une salle des trésors toujours verrouillée et une écurie assez étriquée par rapport aux besoins de la famille.

Deux serviteurs sont restés dans la maison pendant l'absence des maîtres : **Darion**, l'esclave vieillissant, et **Cardia**, la vieille nourrice. Ils pleurent de joie en retrouvant leur maîtresse et se mettent aussitôt en devoir de l'aider.

Les Chrysidés

Les Chrysidés sont une riche famille de la vieille noblesse d'Élatée (à l'instar de la lignée d'Harmata, la mère d'Hédoné). **Chrysis**, le père, est plus vieux que ne l'était Asménos : il a 55 ans passés et sa main, contrairement à son courage, commence à faiblir dans les

combats⁸². Avec sa dense barbe poivre et sel, ses larges épaules et ses yeux perçants qui dardent un regard autoritaire sous des sourcils broussailleux, il a toujours de quoi en impressionner plus d'un au palais. Autoritaire, rendu orgueilleux par les victoires, il reste un homme d'honneur. La mère, **Lacania**, vit dans l'adoration pour son mari et pour leurs fils. Elle les verrait bien secrètement à la tête du royaume, mais n'a pas franchi le pas du complot contre le roi : elle se contente de manœuvrer dans les couloirs pour leur assurer honneurs et charges.

Les hommes qu'on appelle les Chrysidés proprement dits sont les trois fils de Chrysis et de Lacania : **Adamas**, **Agrios** et **Austéros**⁸³. Ils sont tous les trois grands, bien découplés et forts au combat, mais belliqueux, orgueilleux, du genre à provoquer des querelles dans les banquets pour le plaisir d'humilier ou de tabasser quelqu'un à bon compte. L'aîné, Adamas, est celui qui se distingue le plus par sa bravoure et sa culture. Il est pressenti pour succéder à son père comme l'un des principaux officiers de l'armée d'Élatée. Ses deux frères, eux, ne brillent pas par leur intelligence, mais ce sont des combattants courageux et redoutables ; cela leur vaut un respect certain en dépit de la morgue insolente qu'ils affichent partout.

La maison de Chrysis se trouve à quelques pas au sud du temple d'Arès (n°17 sur le plan). C'est une vaste bâtisse à un étage, dont le plan a tendance à ressembler fortement à celui d'un palais en réduction, reflet de l'ambition de ses propriétaires. En cas de besoin, utilisez le plan de l'exemple de petit palais royal dans le livre de base de Kosmos.

La cour royale d'Élatée

🏰 **Le roi d'Élatée** est un homme rassis et replet, bon souverain, mais velléitaire et

⁸² Rappelons que l'espérance de vie masculine moyenne aux époques dont s'inspire Kosmos n'avait rien de très réjouissant.

⁸³ « Austéros » ressemble à un nom grec inventé de façon affreusement artificielle en prenant l'adjectif français « austère » et en ajoutant « -os » à la fin. En réalité... c'est l'inverse : c'est le français « austère » qui vient du grec « austéros » : « sévère ».

manquant parfois de fermeté. Son identité peut varier selon l'époque de l'âge héroïque à laquelle vous souhaitez situer le scénario. Par défaut, c'est **Phocos** au début de sa vieillesse qui règne là (vous trouverez son profil dans le chapitre sur les PNJ remarquables de Phocide) mais vous pouvez le remplacer par son fils **Ornytos** ou inventer un autre nom. L'important est de conserver sa personnalité générale : il peine à s'imposer face aux Chrysidés (et les PJ peuvent lui montrer pourquoi c'est un problème). Le roi tient Hédoné en bonne estime, mais, seul, il ne prendra pas d'initiative particulière pour la protéger si les PJ ne font rien. Si ces derniers tentent de le persuader de punir les Chrysidés avant leurs tentatives d'assassinat, le roi leur demande des preuves (ils n'en ont aucune de tangible). Le roi ne fera rien avant les attaques. Une fois que les Chrysidés sont passés à l'attaque, le roi ne peut plus ignorer ce qu'ils font et devient accessible à la persuasion. Mais il ne se laissera pas convaincre par des étrangers à la ville. La reine, en revanche, peut le convaincre.

▣ **La reine Théia** peut convaincre le roi⁸⁴. Hédoné l'a rencontrée plusieurs fois et elle est persuadée (à raison) que la reine serait plus sensible à sa cause et assez indignée par les menaces que les Chrysidés lui font dans sa situation pour intercéder auprès de son époux. Or le roi ne peut rien refuser à son épouse, dont il est très amoureux. C'est le levier dont Hédoné et les PJ ont besoin. Problème : officiellement, la reine ne donne pas d'audiences. Il faut donc la rencontrer autrement ou lui envoyer un message. Hédoné peut le faire, ou les PJ, ou un de leurs suivants. Une femme a plus de chances d'arriver à se glisser jusqu'auprès de la reine.

▣ Voici quelques-uns des **nobles élatéens membres du Conseil du roi** (qui, comme son nom l'indique, conseille le souverain) :

Eurythésôr fils de Magueus cumule plusieurs rôles : issu de la vieille noblesse, il est à la fois le grand-prêtre de Zeus, l'un des compagnons d'armes de longue date de Phocos (pour qui il

a grande estime) et l'homme le plus riche d'Élatée, plus que le roi, plus que les Chrysidés. Trop vieux pour se battre, plus assidu aux banquets que durant les réunions du conseil du roi, ce petit vieillard couturé de cicatrices, auquel il reste juste quelques cheveux blancs sur le crâne, reste d'humeur assez va-t'en-guerre pour apprécier beaucoup Chrysis et les Chrysidés. Et leur envier un peu leurs succès récents.

Sélas fille d'Amauros est la grande prêtresse d'Héra. Grande, mince, vêtue de robes couvrantes et d'un châle couvrant un chignon sévère, elle s'est fait respecter par son mode de vie qui exemplifie toutes les vertus liées à la déesse qu'elle honore : la pudeur, la discrétion... mais aussi une intelligence, des talents rhétoriques et une fermeté inflexible que les autres membres du conseil ont appris à redouter. Sa famille est noble de moins longue date que celles des autres membres du conseil, hormis Asménos, pour lequel elle éprouvait une amitié discrète.

Chrysis siège au conseil et feu **Asménos** y siégeait également.

▣ Voici quelques-uns des **serviteurs et servantes du palais** :

Orotomos le chef de la garde est un gaillard courtaud à la minceur trompeuse : c'est une boule de nerfs à tous les sens du terme. Il est aux ordres du roi et, au-dessous, aux ordres de Chrysis. Mais les Chrysidés ne se privent pas de lui donner des ordres alors qu'ils n'occupent encore aucun poste militaire. Il se laisse faire moitié par amitié, moitié par crainte de la réaction de Chrysis si l'on refusait quoi que ce soit à ses rejetons.

Couréidès l'échanson du roi est un bel adolescent d'une quinzaine d'années, capturé à la guerre et réduit en esclavage. Il n'est pas au palais depuis très longtemps et commet encore quelques maladresses, mais révèle beaucoup de zèle et d'intelligence et connaît toutes sortes de petits secrets de la cour entendus pendant les banquets. Le temps où le roi comptait fleurettes aux jeunes gens est passé : il ne les voit plus désormais que comme un père, voire un grand-père. Couréidès, lui, s'est résigné à son sort et file pour l'heure un amour discret avec un des garçons d'écurie, Hippolytès. Les Chrysidés, qui s'imaginent que tout leur appartient, l'ont

⁸⁴ Le personnage de Théia est une invention de ma part : elle peut être située à tout moment de l'âge héroïque.

plusieurs fois tripoté à la faveur des fins de beuverie. Il les déteste.

Agria, la première servante de la reine dirige les servantes et, en pratique, aussi les serviteurs. C'est une femme maigre et comme étirée en longueur, parcourue de rides précoces, vieillie par le travail et les préoccupations. Elle arbore un sempiternel sourire fatigué dans sa robe tombante et son chignon noir. Chargée du bien-être de la reine Théia, Agria a vu ses attributions s'élargir peu à peu jusqu'à devenir une véritable cheffe des serviteurs et des esclaves du palais.

♣ **Une affaire d'étiquette.** La connaissance d'un certain nombre d'usages propres au palais du roi d'Élatée sera précieuse aux PJ quand ils devront se présenter devant le roi et la reine (ce qui arrivera d'une manière ou d'une autre au cours de cette aventure). Pour s'adresser au roi, les nobles l'appellent, par coutume, « Maître des sources du Céphise et de toute sa vallée ». C'est techniquement inexact, puisque tout l'est de la vallée du Céphise se trouve hors de la Phocide et est contrôlé par les Béotiens, mais c'est un compliment traditionnel. De la même manière, on lui donne du : « Seigneur du mont Cnémis », formule qui a l'air d'englober toute la chaîne de montagnes qui porte ce nom, alors que les Locriens en contrôlent une bonne partie. Si les PJ s'avisent de le saluer simplement par « ô grand roi d'Élatée » ou quelque chose d'aussi étriqué, ils trahiront aussitôt le fait qu'ils sont étrangers à la ville, n'en connaissent pas les coutumes et n'ont donc aucun ami parmi la noblesse locale, ce qui donnera moins de poids à leurs revendications et fera ricaner ceux des nobles locaux qui se montrent les moins accueillants, à commencer par les Chrysidés. Si les PJ s'informent auprès d'Hédoné au préalable, ou si elle les accompagne au palais pour leurs démarches, elle peut leur prodiguer le précieux conseil. Son amie Skhédia, moins habituée à la fréquentation des hautes sphères, ne connaît pas cette information. Un PJ peut connaître cette information pointue s'il ou elle possède le trait régional « Delphien/Delphienne » ou « Phocidien/Phocidienne » et dispose d'au moins 4 points dans la carrière « aède (ménestrel) », ou d'au moins 4 dans la carrière « noble », ou encore, naturellement, s'il ou elle

fréquente ou a fréquenté les souverains d'Élatée, ou a connu d'assez près des PNJ de la noblesse élatéenne pour l'apprendre. Enfin, les PJ peuvent s'informer de ces usages locaux auprès de parents, d'amis ou d'hôtes qu'ils connaissent dans la ville.

La première attaque : la tentative d'assassinat

Dès la première nuit après le retour d'Hédoné à Élatée, qu'elle ait retrouvé la raison ou non, Adamas envoie un individu interlope, un nommé **Chéréas**⁸⁵, pour assassiner la Sidéride. Il lui donne une superbe coupe de bronze d'une valeur de quatre bœufs et lui en promet une seconde une fois le forfait accompli.

Le bandit se présente à la nuit close, enveloppé dans un grand manteau fatigué et coiffé d'un large chapeau de voyageur, tenant par la longe une jument baie. Il feint d'être fourbu et hors d'haleine, et il prétend arriver à l'instant de Delphes où les prêtres ont retrouvé vivant l'un des frères d'Hédoné attaqués par les lions. Naturellement, c'est faux : le but de cette fausse joie est de surprendre assez les serviteurs pour se faire ouvrir la porte de la maison. Une fois entré, il joue son rôle tout le temps qu'il faut, en s'arrangeant pour repérer où dort la jeune femme. Pour ne pas attirer les soupçons, il n'accepte aucune récompense en argent. Il réclame ensuite un peu de pain et un coin pour dormir sur place, n'importe où, même dans le vestibule ou l'écurie. Il attend que tout le monde se rendorme, puis il se lève, va jusqu'à la chambre où Hédoné somnole, et la tue de plusieurs coups de poignard dans le cœur. Du moins si les PJ ne font rien.

Hédoné, Darion et Cardia sont trop bouleversés par le message pour se méfier du messenger. Les PJ, eux, ont la tête plus froide et peuvent remarquer plusieurs détails curieux. Chéréas sait jouer un rôle, mais ce n'est pas un comédien parfait au point de pouvoir improviser sur tout. Si on le pousse dans ses retranchements, il se fait plus bête qu'il n'est ou prétexte la fatigue.

⁸⁵ Prononcez « Khéréas ».

⚔ Si les PJ demandent à Chéréas des détails sur Delphes et les prêtres, il est incapable d'en donner beaucoup (il ignore par exemple le nom et l'aspect du grand-prêtre ou même la configuration des lieux). Il élude les questions en déclarant qu'il n'a passé que très peu de temps dans le sanctuaire, qu'il n'a pas été reçu par le grand-prêtre mais par un serviteur peu important dont il n'a pas retenu le nom. Cela ne cadre pas avec le soin mis par Euphronios à s'occuper du cas d'Hédoné.

⚔ Chéréas, tout comme les Chryssides, sait que le père et les frères d'Hédoné sont morts tués par des lions. L'histoire est assez terrible pour que la rumeur ait eu le temps de diffuser l'information jusqu'aux oreilles des informateurs des Chryssides. Mais Chéréas ignore évidemment la nature précise des blessures infligées aux victimes.

⚔ Chéréas dit avoir galopé pendant des heures. Sa jument devrait donc être épuisée et couverte d'écume. Or elle ne semble pas sortir tout juste d'un tel effort. Mis devant ce fait, Chéréas prétend qu'il a dû ralentir en arrivant aux portes de la ville, à cause d'un encombrement inhabituel de voyageurs et de chariots. Sa jument a pu se reposer sur la fin du voyage. Cela reste moyennement convaincant.

⚔ La nuit, les portes de la ville sont fermées. Comment Chéréas a-t-il pu entrer ? Il affirme être passé juste avant leur fermeture. Si les PJ prennent soin d'envoyer quelqu'un poser la question aux portes de la ville, les sentinelles ne se souviennent d'aucun cavalier tardif.

Si Chéréas se sent soupçonné, il met à profit la première occasion de se trouver seul avec Hédoné pour tenter de la tuer et s'enfuit aussitôt.

Chéréas ne s'attend à trouver dans la maison qu'Hédoné et ses deux vieux serviteurs. Il n'est donc pas préparé à soutenir un combat, surtout pas contre une forte opposition. Face aux serviteurs ou à un seul adversaire, il persévère. Mais s'il est attaqué par plus de deux adversaires valides, il renonce à sa mission et ne pense plus qu'à s'enfuir.

Athéna laisse aux actions des PJ et à leur sagacité le soin de protéger l'avenir d'Hédoné dans cette scène : le destin de la jeune femme est lié aux leurs.

Si la tentative d'assassinat échoue à cause des PJ, Adamas les considère désormais comme des ennemis mortels alliés aux Sidérides, à exterminer.

Si l'assassinat réussit, la mission des PJ a en partie échoué. Mais les PJ peuvent encore trouver des preuves et réclamer justice au roi pour faire punir les Chryssides.

Si les PJ capturent Chéréas, ce dernier reste mutique à moins de trouver le bon levier pour le faire parler. La violence ne sert pas à grand-chose (et les fait baisser dans l'estime d'Hédoné et de ses serviteurs). Les menaces d'enquête, avec mention du roi, sont beaucoup plus intimidantes pour le bandit. L'or peut être un appât : les PJ ont même la possibilité de retourner le mercenaire en lui proposant un meilleur paiement que les Chryssides.

La seconde attaque : règlement de comptes avec les Chryssides

L'échec de la tentative d'assassinat rend Adamas furieux. Le lendemain, à la nuit close, il se présente lui-même devant la maison d'Hédoné, à la tête d'une troupe comptant ses frères et quelques gros bras de la ville. Leur but est simple : défoncer la porte sans avertissement, tuer Hédoné et les serviteurs, piller l'endroit, puis nier toute implication et attribuer le tout à des brigands. Le roi sera mis devant le fait accompli et grondera un peu Adamas, mais ne pourra pas faire grand-chose d'autre. Il ne tient qu'aux PJ de tenir tête à ces brutes.

Les « trois lions » de la prophétie ne sont autres qu'Adamas et ses frères. Les PJ s'en rendront compte, au plus tard, lorsqu'ils les combattront, en voyant la tête de lion sculptée sur le grand bouclier rond que chacun des frères lèvera pour se défendre contre eux.

⚔ Par défaut, la troupe des Chryssides consiste en Adamas (rang rival) + ses deux frères Agrios et Austéros (rang coriace) + cinq gros bras de la ville (rang piétaille), le tout soutenu par le dieu Arès. Pour les interventions divines et l'ajustement du niveau de difficulté du combat, voyez plus loin.

⚔ L'escarmouche qui oppose les PJ aux Chryssides est à mettre en scène comme un

combat homérique (voyez le livre de base de Kosmos), c'est-à-dire une série de duels, et non pas une mêlée générale. Les combattants ne peuvent donc pas s'entraider et les coups « en traître » sont interdits.

⚔ Il fait nuit quand Adamas et ses partisans se présentent devant la maison. Dans les rues, il n'y a pas d'éclairage public. Dehors, la seule lumière consiste en quelques torches, la plupart tenues par les gros bras qui accompagnent les Chrysidés. Dans la maison, par défaut, seules une ou deux lampes à huile sont encore allumées et la visibilité n'est pas idéale. Les attaques à distance se font avec un malus de -2 à l'intérieur, -4 à l'extérieur.

Les interventions divines dans cette scène. En cas d'affrontement armé entre les PJ et les Chrysidés, Athéna soutient les PJ, Hédoné et leurs suivants, tandis qu'Arès soutient les Chrysidés. En termes de règles, pour que le combat reste lisible et pas trop compliqué à mettre en place, on considère que **chaque divinité peut intervenir jusqu'à trois fois au cours de ce combat final**. Au-delà, Zeus intervient pour calmer les ardeurs des deux divinités et laisser les héros faire la preuve de leur bravoure. Le chapitre « Les interventions divines » du livre de base de Kosmos contient tous les détails sur les différents types d'intervention divine possibles, mais voici le rappel des bases. Une intervention divine peut consister à :

⚔ Placer un personnage combattant du camp soutenu en état de *menos*, de folie guerrière, pour le rendre plus dévastateur (voyez le chapitre « Possessions et folie » dans le livre de base de Kosmos). C'est l'intervention la plus puissante possible pour soutenir un personnage au combat. Arès ou Athéna ne peuvent utiliser ce pouvoir que sur un personnage ayant au moins 1 en Mêlée (donc pas sur les PNJ de rang piétaille, en général). Pour des raisons d'équilibrage, je vous encourage à considérer que **chaque divinité n'utilise ce pouvoir qu'une fois au maximum** pendant le combat. Attention : le *menos* rend Adamas redoutable et les PJ n'auront pas de trop de toutes leurs capacités, avantages, points d'héroïsme et de l'aide d'Athéna pour en venir à bout. Si un PJ est en mauvaise posture, Athéna peut utiliser une de ses

Des PJ subtils pourraient tenter de discuter pour apaiser les choses. Le cas échéant, ils se heurtent au mépris et à la haine d'Adamas, que son ambition, son orgueil et l'influence du dieu Arès rendent inaccessible à la discussion. Adamas est persuadé d'être tout proche de la victoire (à savoir, l'anéantissement de la famille rivale). Quels que soient le statut social, la richesse ou la puissance des PJ, il n'est pas disposé à se laisser asseoir à une table de négociation. Il sous-estime les PJ et opte nécessairement pour la manière forte.

interventions pour l'emporter dans une brume loin du combat.

⚔ Modifier le résultat d'un jet de dé d'un personnage. Une divinité peut soutenir un personnage en changeant un jet raté en jet réussi, ou mettre des bâtons dans les roues d'un personnage qu'elle veut défavoriser en le faisant échouer à un jet normalement réussi.

⚔ Modifier le résultat de la dépense d'un point d'héroïsme. Une divinité peut soutenir un personnage en activant la capacité héroïque sans que le point soit compté comme dépensé. Inversement, elle peut faire en sorte qu'au moment où un personnage dépense un point, cela ne produit aucun effet (le point est dépensé pour rien). Cette capacité fonctionne aussi avec les points de vilénie des Chrysidés si vous les utilisez.

Il revient au MJ de décider comment Arès et Athéna « dépensent » leurs trois interventions respectives au fil du combat. Arès tend à privilégier l'attaque pure et à négliger la défense et les autres types d'action que font les personnages. Par défaut, considérez qu'Arès envoie le *menos* à Adamas dès le début du combat et a encore droit à deux autres interventions par la suite.

Le combat prend fin dès qu'Adamas tombe à 0 point de vitalité. Il s'effondre. Ses partisans, effarés par le dénouement imprévu de l'affrontement, s'enfuient en désordre. Selon vos envies, soit Adamas meurt, soit Arès l'enveloppe dans un nuage de brume et l'emporte en un éclair loin du combat, jusque dans la maison familiale des Chrysidés, où il se réveille dans sa chambre, vivant, mais

gravement blessé et incapable de quitter le lit avant au moins plusieurs semaines.

Régler la difficulté du combat final

La description plus haut fournit des paramètres par défaut pour un combat de difficulté moyenne. Mais vous disposez de plusieurs paramètres pour ajuster la difficulté de ce combat final selon le nombre et la puissance des PJ. Voici quelques indications à cette fin :

▣ **Pour un combat plus facile :** Arès n'utilise pas le *menos* mais seulement les deux autres pouvoirs. Athéna, elle, envoie le *menos* à celui des PJ qui est le plus doué au combat.

▣ **Pour un combat de difficulté moyenne :** utilisez les indications par défaut données plus haut. Arès envoie le *menos* à Adamas au début du combat et peut intervenir deux autres fois, mais seulement avec ses deux autres pouvoirs. Adamas n'a pas de points de vilénie.

▣ **Pour un combat plus corsé :** mêmes paramètres que pour le combat de difficulté moyenne, mais Adamas dispose de 2 points de vilénie qu'il peut utiliser comme des points d'héroïsme. Toutefois, il n'utilise pas le pouvoir « Bouclier humain ».

▣ **Pour un combat difficile :** mêmes paramètres que pour le « combat plus corsé » + les deux autres Chrysidés sont de rang Rival. Ils ont le même profil qu'Adamas mais n'ont pas de points de vilénie.

▣ **Pour un combat très difficile (à réserver aux groupes de PJ très puissants) :** mêmes paramètres que pour le combat « difficile ».

+ Arès place les trois frères Chrysidés en état de *menos* guerrier et n'intervient plus ensuite.

+ Adamas dispose de 5 points de vilénie. S'il est en mauvaise posture, il bondit vers Hédoné ou vers un PJ et dépense un point pour le pouvoir de vilénie « Bouclier humain » afin de la prendre en otage. Il garde son tout dernier point pour utiliser le pouvoir « Fuite opportune » et pourra revenir dans un futur scénario.

Vous débutez en tant que MJ ? Vous avez peur que le combat soit trop difficile à gérer en termes techniques pour vous ? Dans ce cas, Adamas défie les PJ en combat singulier : « Que l'un d'entre vous s'avance et me provoque, s'il l'ose ! » Le combat se cantonne

alors à un duel entre le ou la PJ volontaire et Adamas. Si ce dernier est vaincu, le reste de la troupe, mortifié, se replie en désordre. Athéna et Arès soutiennent chacun un combattant, mais sans recours au *menos*.

Dénouements

Même si les PJ triomphent par les armes des Sidérides et de leurs affidés, ils ne sont pas sortis d'affaire pour autant. Les Chrysidés fournissaient certains des meilleurs guerriers de la ville, et le roi n'apprécie pas qu'on lui tue sa noblesse et l'élite de ses guerriers pour des motifs « de querelle privée ». Le vieux Chrysis ne se prive pas d'aller demander audience au roi pour réclamer justice contre les PJ qui ont assassiné/molesté son/ses fils (rayez les mentions inutiles selon le résultat du combat). Le roi convoque donc les PJ par messenger interposé dans l'après-midi du lendemain : ils doivent se présenter au palais dans les plus brefs délais.

Si les PJ y pensent, ils peuvent tout à fait aller trouver le roi les premiers pour se plaindre du comportement des Chrysidés et plaider en faveur d'Hédoné.

Dans tous les cas, c'est aux PJ de démontrer qu'Adamas était l'agresseur. Ils devront manœuvrer avec subtilité pour ne pas se faire davantage d'ennemis dans cette affaire. Ils feraient bien de ne pas tenir Hédoné en retrait : cette dernière, quoique de faible constitution, est tout sauf bête et elle possède une grande expérience de la vie au palais. Elle connaît par cœur la noblesse élatéenne et maîtrise à fond les coutumes locales. Sans elle, les PJ risquent de commettre quelques bourdes.

Hédoné peut entrer en relation avec la reine (ou conseiller aux PJ de le faire), ce qui leur sauve la mise.

Les anciens alliés d'Asménos à Élatée ne manqueront pas de remarquer les PJ s'ils font preuve de sens de la justice et pourront leur prêter un soutien notable dans leur litige face au roi, ainsi que dans de futures aventures.

Quant à Hédoné, si elle a survécu, elle se marie peu après au fils d'un des amis de son père, et l'année d'après elle donne naissance à un premier fils. Selon les circonstances, elle reste

à Élatée ou préfère partir pour la Locride, à Oponte. Les PJ pourraient la revoir, elle et ses enfants grandis, dans de futures aventures quelques années plus tard. La nouvelle génération des Sidérides fait renaître cette famille héroïque.

Une autre suite possible serait qu'Hédoné, taradée malgré tout par le souvenir affreux de la mort de son père et de ses frères, demande aux PJ de lui rapporter les têtes des deux lions qui les ont tués sur le Parnasse, en leur en donnant une description précise (ils sont inhabituellement gros avec une crinière blanche et ont l'air étrangement vieux). Ou que les PJ entendent d'autres récits sur ces terribles bêtes qui désolent la montagne.

Expérience et récompenses. Les PJ reçoivent chacun 1 point d'expérience s'ils ont réussi à guérir Hédoné et à l'amener saine et sauve jusqu'à sa ville natale. Ils en reçoivent 1 autre s'ils ont su la garder en vie. Ils reçoivent un troisième point d'expérience s'ils ont défait Adamas et sa bande.

Outre les points d'expérience, les PJ sont richement récompensés par Hédoné pour les soins et la protection qu'ils lui ont apportés : ils reçoivent chacun un grand bassin en bronze orné d'une contenance de quatre mesures et d'une valeur de 6 bœufs.

Enfin, les PJ se sont faits des amis et des ennemis au cours de cette aventure. Si leur aventure se termine bien, ils ne devraient pas oublier d'informer les prêtres de Delphes du rétablissement d'Hédoné. Ces derniers leur en seront reconnaissants et les tiendront en bonne estime. Plus modeste, la vieille Ariballis et les villageois de Crissa se souviendront eux aussi de la bonté des PJ et pourront les héberger à volonté lors de leurs prochains voyages dans les parages. Les amis et alliés d'Hédoné à Élatée, comme Skhédia, seront leurs hôtes amicaux et leurs alliés. En revanche, il va de soi que les Chrysidés avaient des amis et des alliés dans la ville. Quelqu'un se mettra-t-il en devoir de venger Adamas ? Peut-être, mais c'est une autre histoire.



Profils des PNJ

Adamas fils aîné de Chrysis, aristocrate présomptueux

Attributs	Attributs de combat	Carrières :
Vigueur 2	Initiative 1	noble 3, soldat 2
Agilité 3 (-2 avec armure et bouclier)	Mêlée 1	Armes : épée d6+1, lance d6+1
Esprit 0	Tir 1	Protection 2
Aura 0	Défense 1	(armure moyenne ; Adamas a -1 en agilité en la portant).
Pts de démesure : 3	Pts de vilénie : 0	Vitalité 12

Trait régional : Phocidien.

Avantages : Tireur puissant (ajoute sa *vigueur* aux dégâts de tir : inclus dans son profil),
Vigueur des Anciens (+1 en *vigueur*, déjà inclus dans son profil).

Désavantage : Arrogant (*dé de malus* dans relations avec catégories sociales moins favorisées).

Équipement : grand bouclier en peaux de cuir couvertes d'une plaque de bronze où est sculptée une tête de lion (-1 à toutes les attaques ennemies chaque round, mais Adamas a -1 en *agilité* quand il s'en sert), char à quatre chevaux.

Suivants : Adamas est accompagné de deux suivants, **Glaucos** et **Parménion**, deux hommes à tout faire (de rang piétaille).

Rôle. Adamas est un jeune homme d'environ 25 ans qui se croit tout permis, issu d'une famille mais dévorée par l'ambition. Grand, beau, fort et relativement cultivé, il s'aime beaucoup, apprécie sa famille et deux ou trois amis et méprise le reste de la population qui, dans l'ordre des choses tel qu'il le voit, n'est là que pour servir les gens comme lui.

Agrios et Austèros fils de Chrysis, frères d'Adamas (rang : coriace)

Attributs	Attributs de combat	Carrière : soldat 2
Vigueur 1	Initiative 0	Armes : épée d6
Agilité 1	Mêlée 1	Protection 2
Esprit 0	Tir 1	(armure moyenne)
Aura 0		

Défense 0	Points de mesure 3	de
	Vitalité 7	

Chéréas le bandit (rang : coriace)

Attributs	Attributs de combat	Carrière :
Vigueur 1	Initiative 0	assassin 1, voleur 1
Agilité 1	Mêlée 1	Armes : épée d6
Esprit 0	Tir 1	Protection 1
Aura 0	Défense 0	(armure légère)
		Pts de mesure 3
		Vitalité 6

Euphronios fils d'Apollonios, grand-prêtre d'Apollon à Delphes

Vous trouverez son profil à la fin du scénario *Le Jour où les aèdes balbutient*.

Gros bras d'Élatée (rang : piétaille)

Par défaut, les gros bras qui accompagnent Adamas sont cinq. Ils ont tous le même profil.

Attributs	Attributs de combat	Carrière : fermier 1
Vigueur 0	Initiative 0	Armes : couteaux
Agilité 0	Mêlée 0	et bâtons d3
Esprit 0	Tir 0	Protection 0
Aura 0	Défense 0	Vitalité 3

Hédoné fille d'Asménos

Attributs	Attributs de combat	Carrière :
Vigueur 0	Initiative 1	noble 3, aède 1
Agilité 1	Mêlée 1	Armes : aucune
Esprit 3	Tir 1	Protection 0
Aura 0	Défense 1	(aucune armure)
		Pts de mesure : 0
		Pts d'héroïsme : 1
		Vitalité 5 (au début du scénario, sinon 10)

Trait régional : Delphienne.

Avantages : Artiste (dé de bonus pour créer ou estimer des œuvres d'art), Inspiratrice (au round suivant, tous les alliés à portée de voix ont un dé de bonus à leurs jets

d'attaque ; utilisable 1 fois gratuitement chaque jour puis en dépensant 1 pt d'héroïsme).

Désavantages : Phobie (fauves), Traquée (par les Chrysidés).

Rôle. Tout le temps que dure sa folie, Hédoné alterne entre des périodes de calme et des visions terrifiantes. Dans ses périodes calmes, elle paraît stupide, mutique et incapable de la moindre initiative, même pour faire sa toilette : il faut s'occuper d'elle comme d'une vieille. Elle a très peu d'appétit. Une fois toutes les deux ou trois heures environ, Hédoné est en proie à des visions horribles : elle revoit les lions massacrer son père et ses frères, des fauves et des ours la déchirent, ou elle se retrouve seule, épuisée, assoiffée et affamée, dans un paysage hostile. Ce sont des souvenirs traumatiques. Ils se manifestent aussi sous forme de cauchemars qui la réveillent au moins une fois par nuit.

Une fois guérie, Hédoné devient une amie et une alliée des PJ. Isolée par la mort de sa famille élatéenne, elle est encore assez jeune, mais possède une parfaite connaissance des us et coutumes locaux et de l'étiquette en usage dans l'entourage du roi et de la reine. Elle peut prodiguer de précieux conseils aux PJ, surtout si aucun d'eux n'est rompu à la fréquentation des têtes couronnées. En outre, elle possède une voix magnifique et révèle une connaissance très pointue de la musique et de la poésie épique pour une jeune fille de son âge. Son rêve serait de devenir aède à la cour d'Élatée, mais Asménos s'y opposait. Désormais, elle est libre.

Leptos, guérisseur et escroc

Comme le montre son profil, Leptos, sans être ignare en matière de guérison, n'est pas l'expert qu'il prétend être. Si un confrère ou une consœur plus expérimentée le prend à dire des bêtises, il utilise son avantage « beau parleur » pour se rattraper. Son but est de toujours parvenir à endormir les soupçons et à garder les gens sous son emprise. S'il se trouve menacé, qu'il voit que ses mensonges ne font plus effet et qu'il n'a plus de moyen de

s'enfuir, il se révèle très lâche et prêt à toutes les compromissions pour sauver sa vie.

Attributs	Attributs de combat	Carrière : médecin 2, magicien 1, voleur 2
Vigueur 0	Initiative 1	Armes : dague d6M
Agilité 0	Mêlée1	Protection 0
Esprit 2	Tir 1	(aucune armure)
Aura 2	Défense 1	Pts de démesure : 0
		Pts de vilénie : 1
		Vitalité 10

Trait régional : Athénien.

Avantages : Beau parleur (dé de bonus pour embobiner les gens),

Laboratoire fourni (dé de bonus pour créer des mixtures de magie des plantes).

Désavantages : Foie jaune (au début d'un combat, reste d3 rounds apeuré, sans pouvoir faire autre chose que des actions défensives).

Suivants : Leptos garde à son service une servante entre deux âges, **Myrrhiné** (de rang piétaille, sauf si vous voulez développer son importance dans l'aventure).

Skhédia, veuve aux cheveux blanchis, amie d'Hédoné (rang : coriace)

Attributs	Attributs de combat	Carrière :
Vigueur 0	Initiative 0	marchande 2
Agilité 0	Mêlée 0	Armes : aucune
Esprit 2	Tir 0	Protection 0
Aura 0	Défense 1	Pts de démesure 2
		Vitalité 6



Scénario en Phocide.

Enfants de Deucalion et de Pyrrha



Image : Thomas Cole, *Le Retrait des eaux après le Déluge*, 1829.

Type de scénario :

voyage en Phocide, prise en main de PNJ vulnérables, vie quotidienne.

Époque de l'âge héroïque :

tout début de la première époque.

Difficulté pour les PJ :

moyenne. Rencontres avec des bêtes sauvages, prise en main de PNJ récalcitrants.

Durée indicative :

Une ou deux séances, selon les interactions avec les PNJ.

Voici un scénario un peu à part, situé dans les tout débuts de l'âge héroïque. Deucalion et Pyrrha (décrits dans le chapitre « PNJ célèbres de Phocide ») ont repeuplé la Grèce en jetant

derrière eux des pierres sur Gaïa, la Terre, où elles poussent pour donner naissance à des hommes et à des femmes adultes. À quoi a bien pu ressembler l'éducation de cette nouvelle humanité née directement à l'âge adulte ? Que se passe-t-il quand des humains nés de cette façon se retrouvent loin de leurs congénères, dans une Grèce encore marquée par les dégâts du Déluge ?

Les PJ sont des enfants de Deucalion et de Pyrrha nés directement adultes, avec une apparence physique équivalente à celle d'un âge d'environ 22 ou 23 ans. Ils ont été éduqués à Oponte puis vivent en Locride. Vous pouvez utiliser les personnages prêts à jouer fournis plus loin dans ce supplément.

L'aventure commence six mois à peine après le Déluge. Les PJ sont envoyés par Deucalion et Pyrrha doivent retrouver plusieurs de leurs frères et sœurs qui se sont échappés. Pour ce faire, ils vont devoir, au passage, les tirer de l'état de sauvagerie où ils sont restés faute de contact avec d'autres humains. Le tout en pleine nature sauvage, dans une Grèce où les traces du Déluge sont omniprésentes.

La mission

Deucalion et Pyrrha ont engendré de multiples enfants dans les premiers temps après la baisse des eaux, mais certains se sont enfuis impulsivement et éparpillés en Locride et en Phocide, où ils grandissent comme des sauvages. Deucalion et Pyrrha sont très inquiets : ils craignent que ces humains incultes et bruts de décoffrage ne deviennent des brigands et des meurtriers quand ils tomberont sur des humains civilisés. Or il faut à tout prix éviter un nouveau Déluge qui serait fatal à l'humanité. Trop pris par leurs multiples obligations à Oponte et à Kyno, Deucalion et Pyrrha confient aux PJ la mission de retrouver ces rejetons égarés. Pyrrha conclut son discours avec émotion :

« Nos chers enfants, vous êtes parmi les plus avisés et les plus robustes de nos fils et de nos filles. Je vous en prie, retrouvez-vous frères et sœurs perdus. Protégez-les contre les périls du dehors et contre leur propre puérité.

« Et si vous ne savez plus quoi faire, envoyez-nous un messenger, ou bien allez trouver Lycoreus, de la ville de Lycoreia, sur le Parnasse : c'est l'un des rares survivants du Déluge et c'est un homme sage. »

Si les PJ ont des questions, Pyrrha leur donne quelques informations au sujet des humains sauvages. Puisez-les dans leur présentation, plus loin. Cependant, Pyrrha ne connaît pas l'apparence exacte des humains sauvages, qui se sont enfuis peu de temps après leur création (« et nous avons engendré beaucoup d'enfants de cette manière, soupirez-elle, puisqu'il fallait repeupler la Grèce »). Elle ignore également s'ils sont agressifs ou armés, et elle ne sait pas comment ils vont réagir.

Le voyage

Les PJ doivent d'abord surmonter les périls du voyage. La route n'est pas facile. Le monde a été dévasté par la montée des eaux et offre des paysages fantastiques, le spectacle à la fois inquiétant et réconfortant de la Grèce qui se remet à vivre après une catastrophe cosmique majeure. En voyageant, on rencontre encore des forêts entières abattues ou noyées, des cadavres ou des squelettes étranges au sommet des montagnes ; de nombreux lacs et mares subsistent, où pourraient bien rôder des animaux marins agressifs. L'humanité est rare, mais les monstres sont nombreux et les bêtes sauvages ont déjà eu le temps de prospérer.

Dans cet environnement hostile, les PJ doivent **retrouver de minces indices** : traces de pas conservés dans des sols d'argile mou, branches cassées, traces de lutte, restes d'animaux dévorés ou de fruits et légumes croqués, etc. Demandez quelques tests d'*esprit* et tenez compte des avantages et des désavantages des différents PJ.

Selon vos envies et le temps dont vous disposez, vous pouvez mettre en scène tout ou partie des péripéties suivantes, à raison d'une par jour de voyage environ :

🗡️ La piste des humains sauvages traverse une **plaine barrée par un ruisseau**. Mais la pluie qui tombe depuis des heures a changé le cours d'eau en un torrent impétueux dont le courant se brise en ronflant sur les rochers qui émergent de l'herbe. Comment traverser ? Et comment le faire sans finir entre les mâchoires de **l'anguille géante** qui rôde dans l'eau et tentera de prendre les PJ par surprise ?

🗡️ En suivant la piste qui mène dans une petite forêt, les PJ tombent sur le **cadavre à demi dévoré d'un marcassin**. La viande porte des traces de dents humaines. Plusieurs traces de pas et bris de branchages laissent deviner une lutte et le passage de plusieurs humains. Problème : la laie n'est pas loin et quand elle va trouver les PJ juste à côté des restes de son petit, elle ne sera vraiment pas contente.

🗡️ Peu après être sortis de la forêt, en suivant toujours les indices laissés par les humains sauvages, les PJ font une macabre

découverte : **deux cadavres d'hommes morts de mort violente.** Ils ont tous les deux le même âge que les PJ. L'un d'eux, un homme blond pas très grand mais bien bâti, a été étranglé, comme en témoignent les marques rouges autour de son cou. L'autre défunt, un grand jeune homme musculeux aux cheveux noirs, a eu le crâne fracassé par un coup violent. L'arme du crime est une grosse pierre tachée de sang qui a roulé non loin de là dans l'herbe piétinée. L'homme aux cheveux noirs est le père du Bébé et l'un des amants de la Femme enceinte (voyez plus loin). Il a été tué par hasard par le Gringalet qu'il s'amusait à tabasser. L'autre s'est défendu et a frappé plus fort qu'il ne voulait. Toute la petite troupe s'est enfuie, terrifiée par l'attitude étrange des deux hommes qui ne bougeaient plus (ils n'avaient jamais vu la mort). La rixe remonte à deux jours.

Les humains sauvages

Après trois ou quatre jours de voyage, les PJ retrouvent les enfants sauvages de Deucalion et Pyrrha, ou du moins certains d'entre eux. La progéniture en question se trouve quelque part sur les flancs du Parnasse, au nord-ouest (aucun village voisin n'est encore fondé).

Leur nombre. Les humains sauvages sont deux fois plus nombreux que les PJ.

Leur apparence en général. Ils ont presque tous le même âge que les PJ, soit environ 22-23 ans.

Leur comportement en général. Ces humains du renouveau, qui se sont trop éloignés de Deucalion et Pyrrha après leur « naissance », n'ont jamais vu d'autres humains depuis. D'instinct, ils sont restés ensemble, mais leur vie sociale est très limitée. Ils sont naïfs et complètement incultes, comme des enfants, et ils n'ont aucun sens de la modération des instincts et des émotions. Certains se sont entretués à la première querelle, tandis que d'autres ont succombé aux bêtes sauvages ou

Inspirations livresques

Pour mettre en scène les humains sauvages, vous pouvez vous inspirer des histoires d'« enfants sauvages » des XVIII^e et XIX^e siècles (Kaspar Hauser, par exemple). Vous pouvez aussi penser au comportement de... la créature de Frankenstein dans le roman du même nom de Mary Shelley. Dans ce roman autant inspiré des contes philosophiques que des romans gothiques, la pionnière de la SF se pose longuement la question de ce que deviendrait un homme créé directement à l'âge adulte et livré à lui-même dans la campagne, sans parents. Les humains sauvages ont cependant cet avantage sur la créature qu'ils ne sont pas hideux, « seulement » sales et hirsutes.

aux maladies. Ils ne maîtrisent pas d'outils plus élaborés qu'un bâton ou une pierre.

Voici quelques détails pour les mettre en scène :

👉 Les humains sauvages **n'ont pas encore de notion de pudeur** et se livrent naïvement en public à leurs besoins naturels variés. Ce sera aux PJ de leur inculquer des rudiments de pudeur tôt ou tard : cela peut influencer fortement sur la manière dont les humains sauvages et les PJ eux-mêmes seront accueillis, soit à Lycoréia, soit par Deucalion et Pyrrha eux-mêmes de retour à Oponte. Tout effort des PJ pour les amener à des habitudes « normales » (à savoir : porter au moins un pagne ou une tunique sommaire) fera une différence.

👉 Ils **n'ont pas de langage articulé très élaboré**, car ils n'ont jamais pu en apprendre un au contact de leurs parents. Leur langage limité consiste en un grec très simple émaillé de mots incompréhensibles qui semblent très anciens et ne sont autre que du pélasge, la plus ancienne langue de Grèce (voyez la présentation des langues dans le livre de base de Kosmos), le tout entrecoupé de grognements. Il n'y a pas besoin de connaissances en langues étrangères pour les comprendre, mais vous pouvez demander un test d'esprit aux PJ de temps en temps, surtout quand un PNJ s'exprime de manière précipitée ou confuse sous l'effet d'une émotion forte (colère, peur, souffrance, etc.).

👉 Ces PNJ **n'ont pas de noms**. Pour les décrire, utilisez leur apparence physique, comme dans les descriptifs ci-après... puis voyez comment

vosre groupe de jeu se débrouille pour les désigner autour de la table. Il incombe aux PJ de donner des noms aux humains sauvages ou de les aider à s'en choisir un.

👤 Ils n'ont **aucune organisation sociale**, ni chef, ni principe de décisions collectives. De ce fait, il leur arrive régulièrement de se quereller et l'une de leurs premières disputes a abouti à une rixe qui a fait deux morts. Ils possèdent un embryon de sens moral et sont avides de justice... sans comprendre encore la nuance entre vengeance et justice. Dans ce domaine aussi, tout va dépendre des PJ. Comment vont-ils s'organiser? Vont-ils s'instituer chefs en tant qu'aînés? Vont-ils écouter les désirs des PNJ? Comment vont-ils faire accepter leur autorité?

👤 Les humains sauvages **n'ont qu'un souvenir très confus de leurs parents**, Deucalion et Pyrrha. Beaucoup sont persuadés d'être apparus spontanément un jour en pleine nature sauvage. D'autres ont le souvenir d'avoir connu d'autres humains plus âgés, mais de s'être « éloignés pour jouer » un jour et de s'être perdus. Les PJ peuvent leur raconter le Déluge et le rôle de Deucalion et Pyrrha, avant de leur proposer de les emmener retrouver leurs parents. La majorité des humains sauvages sera intéressée, mais pas tous.

👤 Par chance, et pour les besoins du scénario, ces humains sauvages aux corps adultes mais aux esprits enfantins **apprennent très vite** ! De manière générale, vous pouvez considérer que, dès lors qu'un PJ fait l'effort d'expliquer quelque chose à un humain sauvage, ce dernier retient la leçon et saura désormais se débrouiller seul.

Leurs apparences et caractères individuels. Voici quelques idées d'humains sauvages individuels. Vous pourrez en inventer d'autres au besoin. Chacun d'eux possède ses problèmes petits ou grands qui sont susceptibles de donner du fil à retordre aux PJ.

👤 **Le Bougon.** Un jeune homme aux cheveux et à la barbe noirs et hirsutes, au corps couvert de poils noirs drus, assez baraqué quoique ventripotent. Têtu et boudeur, il a des réactions immatures et parfois agressives. Un peu jaloux du Gringalet et intéressé par la

Femme enceinte, qui s'enfuit quand il tente de l'approcher, ce qui le rend plus bougon que jamais.

👤 **La Femme aux longs cheveux.** Une jeune femme dont les cheveux noirs lui descendent plus bas que les reins. Assez ronde, elle a des seins tombants. Elle allaite souvent le Bébé, mais ce n'est pas elle la mère. D'un caractère bien affirmé, elle est l'une des plus sociables du groupe et sera avide de parler avec les PJ. Elle dispose d'une certaine autorité naturelle qui leur sera utile. En outre, elle est relativement costaud.

👤 **La Femme enceinte.** Une jeune femme blonde. Elle paraît assez ventrue, et pour cause : elle est enceinte de huit mois. Elle se déplace lentement et a du mal à courir ou grimper. Malade, quoique sans gravité, elle éternue souvent. Elle n'a pas la moindre idée de la raison pour laquelle son ventre s'arrondit. En l'interrogeant, on peut apprendre qu'elle a « fait des caresses » avec deux hommes différents depuis quelques mois. L'un d'eux, un grand gaillard aux cheveux noirs, est mort au cours d'une rixe avec le Gringalet, qu'il avait agressé, et qui l'a tué par hasard en se défendant.

👤 **Le Fredonneur et le Bébé.** Un jeune homme courtaud aux longs cheveux châtain filasses, aux yeux bleus et a l'expression souriante en toutes circonstances. Au premier abord, il semble le plus doué pour la parole, car il ne cesse de parler ou plutôt de psalmodier ou de chantonner. En réalité, il ne prononce pas toujours des mots, mais aussi des sons un peu au hasard, pour le plus pur plaisir des sons. Il fait cela sans arrêt, comme s'il ne pouvait pas vivre sans le faire, ce qui peut devenir agaçant. Il porte dans ses bras **le Bébé**, une petite fille âgée d'à peine quelques semaines qui dort ou se met à pleurer pour avoir du lait ou une berceuse (le Fredonneur est très doué pour cette dernière ressource). Après un entretien laborieux, les PJ pourront apprendre que la mère, mal remise de l'accouchement, est morte quelques semaines plus tôt (ce que le Fredonneur présente ainsi : « elle était très chaude et après elle n'a plus bougé, et puis elle a commencé à sentir mauvais »).

👤 **Le Gringalet.** Un jeune blond malingre aux membres maigres et à la peau constellée de

taches de rousseur. Il est vaguement amoureux de la Femme enceinte et a tendance à lui faire des câlins appuyés, même en public. Très impressionnable, il est aussi peureux et a tendance à pousser des cris paniqués ou à s'enfuir en courant au premier signe de danger (ou de ce qui lui apparaît tel), ce qui ne manquera pas de causer bien du souci aux PJ.

🐻 Le Souffreteux. Un jeune homme hâve, à la peau très pâle, aux cheveux bouclés d'un brin terne. Il grelotte de fièvre. Timide et à bout de forces, il ne parle presque pas, mange et boit trop peu et reste à l'écart des autres. Il ne sait pas ce qu'il a, il est comme ça depuis des jours et des jours. Il sert de souffre-douleur au Bougon, qui le rudoie et le frappe pour se passer les nerfs. Si les PJ ne le soignent pas, il finira par tomber inanimé sous l'effet de sa maladie, si possible au pire moment, non sans avoir contaminé un ou deux autres personnages (possiblement un PJ âgé ou lui-même souffreteux).

Pour soigner le Souffreteux, il faut réussir un jet d'*esprit* + guérisseur/se de difficulté Ardue (-1). Cela lui fait récupérer 2 points de *vitalité* tout de suite. Il recouvre ensuite 1 point de *vitalité* par jour, du moment qu'il ne s'épuise pas. Une dose de potion appropriée (antalgique, anti-fièvre, antidote universel, panacée...) peut également convenir.

Dilemmes et périls

Les PJ doivent littéralement amadouer ces humains sauvages, se faire comprendre d'eux, puis choisir entre les ramener tout de suite à Oponte ou les emmener à Lycoreia, près du sommet.



L'intérêt est ici de mettre les PJ devant des situations improbables et des dilemmes et de valoriser leurs idées (se faire comprendre par signes, apporter de la nourriture comme appât, voire faire découvrir aux humains l'amitié et le réconfort mutuel) et leur interprétation de leur rôle de héros civilisateurs. Il ne s'agit pas de massacrer du sauvage, mais il faut aussi que certains de ces humains sauvages causent du fil à retordre aux PJ.

Image : Friedrich Gauermann,
Des ours démembrant un cerf. XIX^e s.

Voici **quelques situations casse-têtes** auxquels les PJ peuvent se retrouver confrontés :

🐻 En voyant arriver les PJ, les humains sauvages sont extrêmement surpris de découvrir des gens faits comme eux. La plupart s'approchent, fascinés, et effleurent

des doigts les bras, la poitrine ou le visage des PJ. Mais l'un d'eux, effrayé, s'enfuit en courant.

👤 Un ou deux des humains sauvages ont un comportement brutal, agressif et/ou rebelle à toute autorité. Le Bougon, par exemple, et à l'occasion la Femme aux longs cheveux, frappent leurs compagnons ou compagnes de route et auront ce même réflexe fâcheux avec un PJ au premier désaccord sérieux. Faut-il les punir ? comment ? dans quelle mesure ?

👤 L'un des humains sauvages se met à contester la direction prise par les PJ. Il ne semble pas comprendre leurs explications. Les PJ se creuseront sûrement la tête sur la raison de cette divergence d'opinion : elle relève en réalité du pur caprice. Faut-il s'arrêter ? Choisir provisoirement la direction qu'il propose ? Prendre le temps de lui expliquer encore ? Persuader ses compagnons afin qu'ils le convainquent à leur tour ? Ou au contraire l'intimider pour lui faire accepter l'autorité des PJ, ou même le forcer à avancer dans la direction voulue ?

👤 Le mont Parnasse est rocheux, abrupt, et peuplé de nombreuses bêtes sauvages. Peu après la rencontre et les premières tentatives de contact par les PJ, la nuit approche et/ou le ciel se couvre de nuages sombres, le temps fraîchit et la pluie se met à tomber. Où s'abriter ?

👤 Les PJ peuvent amadouer les humains sauvages en les conduisant à une caverne pour se mettre au sec, faire du feu... quand tout semble aller un peu mieux, faites sortir une ourse furieuse des profondeurs de la caverne (ou de la forêt voisine). Non seulement il faut la terrasser ou la faire fuir, mais certains humains sauvages pris de peur, s'enfuient vers la forêt à sa vue (le Gringalet le premier). Il va falloir les récupérer !

Dénouements

Après quelques épreuves de ce genre, certains humains sauvages deviennent assez civilisés pour prendre soin des autres. Les PJ ont alors le choix : aller annoncer la nouvelle à Deucalion et Pyrrha, ou bien tenter de gagner Lycoreia, sur le sommet sud du Parnasse (une

journée de voyage en comptant toutes les difficultés du chemin dans la montagne). Dans ce dernier cas, ils découvrent, en fait de ville, un minuscule village qui se résume à une petite dizaine de cahutes en rond. Mais ils sont bien accueillis par Lycoreus. Ce dernier envoie des émissaires pour inviter les humains sauvages apprivoisés à venir s'installer au village. Les PJ doivent rassurer les fugitifs, les protéger sur le chemin (contre les mauvaises chutes et d'éventuelles autres bêtes sauvages) et faciliter la communication avec les villageois. Leur mission accomplie, il ne reste aux PJ qu'à choisir s'ils souhaitent tous rentrer à Oponte ou si certains préfèrent s'installer durablement à Lycoreia.

Ajuster la longueur et la difficulté du scénario

Pour adapter la durée et la difficulté du scénario, vous pouvez jouer sur deux critères :

👤 **Les rencontres avec les bêtes sauvages.** Pour un scénario plus court et plus facile, passez rapidement sur les difficultés du voyage. La rencontre avec l'ourse devient la seule mauvaise rencontre de l'aventure. Pour un scénario plus difficile, vous pouvez augmenter la taille et la puissance de la laie et de l'ourse et jouer intégralement le voyage de retour en ajoutant d'autres mauvaises rencontres durant lesquelles les PJ devront à la fois combattre une faune hostile et protéger les humains sauvages.

👤 **Les difficultés inhérentes à la prise en charge des humains sauvages.** Le Bébé, la Femme enceinte et le Souffreteux sont les trois PNJ qui compliquent le plus les choses aux PJ. Pour un scénario plus facile ou plus court, vous pouvez ne pas les utiliser. Pour un scénario plus difficile, utilisez-les tous et jouez à fond leurs problèmes physiques et leurs travers de comportement afin de pousser à bout les PJ (notamment ceux qui ont des défauts comme Arrogant ou Impétueux).

Prolonger ce scénario

Si vous le souhaitez, ce scénario peut constituer le début d'une série d'aventures

situées au tout début de l'âge héroïque. Deucalion et Pyrrha, satisfaits des PJ, pourraient leur confier d'autres missions. Lycoreus peut également avoir besoin d'eux. Il leur parlera par exemple de cet endroit majestueux où coule la source Telphoussa, non loin du futur site de Delphes. Ce serait une belle idée de fonder là un village ou un sanctuaire. Parvenus à cet endroit, les PJ ne trouvent aucun temple, car Apollon ne l'a pas encore fondé. En revanche, ils rencontrent... le serpent Python. Celui-ci s'adresse à eux et se fait fort de leur rendre des oracles véridiques (il en est réellement capable) mais il leur réclame un lourd tribut : une victime humaine contre chaque réponse. Devant Python comme devant un dragon de Tolkien, mieux vaut jouer la carte diplomatique et recourir à la ruse pour s'esquiver, car en cas de refus franc, le *drakôn* se fâche et attaque le ou les voyageurs. C'est un adversaire trop formidable pour être vaincu par les PJ pendant ce scénario : les seuls recours sont la fuite ou la prière aux dieux.

Si vous jouez en respectant le destin qui aboutit à la « vraie » mythologie dans ses grandes lignes, Python ne peut pas être vaincu par de simples mortels. Les dieux se contenteront donc d'aider les PJ à fuir en les dissimulant dans un nuage : le destin de Python n'est pas d'être vaincu par eux mais par Apollon, et le moment n'est pas encore venu.

Sinon, vous pouvez laisser aux PJ la possibilité de vaincre eux-mêmes Python, mais un tel adversaire devrait faire l'objet d'au moins un scénario à part entière. Dans ce cas, les PJ devront être dépassés mais s'en sortir vivants. Après une première fuite, ou du moins un repli stratégique, ils pourront entamer une quête pour s'équiper correctement contre un tel monstre : les dieux pourraient guider les PJ vers des alliés divins (nymphes lointaines, peuples exotiques) capables de leur fournir des armes appropriées. Apollon, lui, vaincra bien un *drakôn* géant... mais ce sera le frère ou la sœur du Python.



Profils des PNJ

Deucalion et Pyrrha sont décrits dans le chapitre « PNJ célèbres de Phocide ».

L'anguille géante (monstre marin juvénile)

Attributs	Attributs de combat	Taille :
Vigueur 4	Attaque +2	grande.
Agilité 2	Dégâts d6B	Ordre
Esprit -2	Défense 0	de réaction :
Vitalité 20	Protection 0	rivale.

C'est une anguille de plus de six mètres de long que la crue a amenée à s'aventurer hors du lac voisin jusque dans le ruisseau changé en large rivière. Elle est jeune et ses écailles argentées sont trop molles pour lui fournir une réelle protection, mais elle est de taille à assener de méchants coups de queue et sa gueule est assez grande pour emporter une main d'un seul coup de ses petites dents acérées.

L'anguille se contente de tenter de fondre sur les PJ pendant qu'ils traversent l'eau, mais elle ne s'acharne pas à les poursuivre, ni à se battre à mort. Elle s'enfuit dès qu'elle perd plus de 10 points de vitalité.

La laie.

Attributs	Attributs de combat	Taille :
Vigueur 3	Attaque 1	grande.
Agilité -1	Dégâts d6B	Ordre
Esprit -2	Défense 1	de réaction :
Vitalité 16	Protection 1	rivale.

La laie ne combattra pas à mort : elle s'enfuira si elle perd plus de la moitié de ses points de vitalité.

Humain sauvage typique (coriace).

Voici un profil d'humain sauvage à utiliser par défaut. Les PNJ individuels qui s'en écartent ont leur propre profil ci-dessous.

Attributs	Attributs de combat	Carrière :
Vigueur 1	Initiative 0	chasseur 0
Agilité 1	Mêlée 0	Armes : pierres d3
Esprit 0		Protection 0

Aura 0	Tir 0	Pts de démesure 1
	Défense 1	Vitalité 6

Le Bougon (coriace).

Attributs	Attributs de combat	Carrière :
Vigueur 1		chasseur 0
Agilité 1	Initiative 0	Armes : pierres d3
Esprit 0	Mêlée 1	Protection 0
Aura 0	Tir 0	Pts de démesure 1
	Défense 0	Vitalité 7

La Femme aux longs cheveux (coriace).

Attributs	Attributs de combat	Carrière :
Vigueur 1		chasseur 0
Agilité 0	Initiative 0	Armes : pierres d3
Esprit 1	Mêlée 0	Protection 0
Aura 0	Tir 0	Pts de démesure 1
	Défense 1	Vitalité 6

Le Souffreteux (coriace).

Attributs	Attributs de combat	Carrière : chasseur 0
Vigueur 0		Armes : pierres d3
Agilité 1	Initiative 0	Protection 0
Esprit 0	Mêlée 0	Points de démesure
Aura 0	Tir 1	1

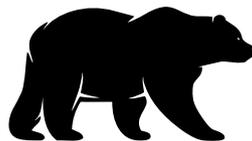
Défense 0	Vitalité 4
-----------	-------------------

L'ourse.

Attributs	Attributs de combat	Taille :
Vigueur 4		grande.
Agilité -1	Attaque +3	Ordre
Esprit -1	Dégâts d6B	de réaction :
Vitalité 22	Défense 0	rivale.
	Protection 2	

Attaque spéciale : étouffement. L'ourse commence par attaquer à coups de griffes. Si elle obtient une réussite automatique, elle saisit son adversaire et commence à l'étouffer au round suivant. Son étreinte inflige chaque round un nombre de points de dommages égal à sa *vigueur*. Pour lui échapper, il faut réussir un jet de *vigueur* Très difficile (-4).

L'ourse ne combattra pas à mort : elle s'enfuira si elle perd plus de la moitié de ses points de *vitalité*.



Personnages prêts à jouer pour le scénario

« Enfants de Deucalion et de Pyrrha »

Ce scénario étant prévu pour des PJ assez particuliers, voici un groupe de PJ fils et filles de Deucalion et de Pyrrha. Ils sont tous liés par des liens proches de ceux qui unissent des frères et des sœurs. Pas au sens biologique : ils ont tous surgi des pierres jetées par Deucalion et Pyrrha sur le terrain qui est devenu Oponte. Et ils sont nés directement adultes. Mais depuis, ils ont vécu ensemble, sous l'autorité sereine de Deucalion et Pyrrha, qu'ils considèrent comme leurs parents.

Haplos le candide, chasseur

Apparence. Vous êtes un géant à la carrure impressionnante, couvert des pieds à la tête d'une abondante pilosité noire. Selon vos activités, on peut vous voir vêtu d'un ample tablier de cuir, maniant le marteau et la pince pour fabriquer un mors ou réparer un char, ou lances et épieux en main, une gibecière en bandoulière, en train de vous diriger vers la forêt pour chercher le dîner.

Personnalité. Affable, bon camarade et bon vivant, on apprécie votre sens du devoir envers la communauté et votre souci de tenir votre parole. En dépit de votre gabarit, vous révélez une certaine timidité avec les inconnus.

Attributs	Attributs	Carrières : chasseur 3, forgeron 1
Vigueur 2	de combat	Armes : épée d6B+2, lance d6+2 (au contact ou à distance)
Agilité 2	Initiative 1	Protection : armure légère (-1 aux dégâts subis) avec plastron de cuir, ceinture de cuir et de métal et jambières de cuir.
Esprit 0	Mêlée 1	Points de Démesure 0 Points d'héroïsme 5 Vitalité 12
Aura 0	Tir 1	
	Défense 1	

Avantages : Athlète (dé de bonus pour grimper, courir, escalader...),

Fils des plaines (dé de bonus pour pister, chasser, etc. mais seulement en plaine).

Désavantage : Crédule (dé de malus pour déceler mensonges et arnaques).

Doléros l'ingénieur

Apparence. Vous êtes un homme en bonne forme, mais frêle et au poids plume. Pourtant, votre crinière brune et vos yeux noisette, conjugués à votre aplomb, vous rendent très séduisant.

Personnalité. Vous aimez décocher les traits d'esprit et les flèches. Votre parole est votre meilleure arme pour négocier sur un marché ou convaincre amis et ennemis d'adhérer à vos décisions. Mais quand le combat est inévitable, vous êtes redoutable à l'arc. Peu importe que les archers aient une réputation de lâches et de traîtres : vous avez la ferme intention de leur donner leurs lettres de noblesse. Et puis, l'important est d'être vainqueur.

Attributs	Attributs	Carrières : fermier 2, marchand 2
Vigueur 0	de combat	Armes : poignard d6M, arc d6
Agilité 1	Initiative 0	Protection : armure légère (-1 aux dégâts subis) avec plastron de cuir, ceinture de cuir et de métal et jambières de cuir.
Esprit 2	Mêlée 0	Points de Démesure 0 Points d'héroïsme 5 Vitalité 8
Aura 1	Tir 2	
	Défense 2	

Avantages : Beau parleur (dé de bonus pour duper ou dissimuler des informations),

Vision nocturne (dé de bonus quand l'obscurité impose un malus à la vision).

Désavantage : Chétif (inclus dans son profil).

Kersanthon, pêcheur et charpentier

Apparence. Vous êtes un homme de taille moyenne, bien découpé, au visage anguleux et aux cheveux roux. Malgré votre assez jeune âge, vos paumes ont été rendues calleuses par le maniement des outils de charpentier et le frottement des cordages et des filets, et votre peau est tannée par les embruns.

Personnalité. L'eau et le bois sont toute votre vie. Vous aimez la vie de pêcheur, les sorties en mer, le cabotage le long des côtes, les manœuvres, le poisson, mais aussi la construction des barques de pêche et de tous les objets en bois. D'ordinaire calme et posé, vous vous enflamez quand on aborde vos deux passions. Est-ce votre force, votre voix rugueuse ou la manière dont vous gesticulez avec vivacité quand on vous contrarie ? Il vous arrive de vous trouver mêlé à des querelles sans comprendre comment la discussion s'est échauffée à ce point.

Attributs	Attributs	Carrières : marin 2, ouvrier 2 (charpentier)
Vigueur 1	de combat	Armes : épée d6B+2, lance d6+2 (au contact ou à distance)
Agilité 2	Initiative 1	Protection : armure légère (-1 aux dégâts subis) avec plastron de cuir, ceinture de cuir et de métal et jambières de cuir.
Esprit 1	Mêlée 1	Points de Démesure 0 Points d'héroïsme 5 Vitalité 11
Aura 0	Tir 0	
	Défense 2	

Avantages : Outillage (dé de bonus aux actions auxquelles les outils de charpentier sont utiles),
Pied marin (dé de bonus pour manœuvres et activités physiques à bord d'un navire).

Désavantage : Impétueux (dé de malus pour arriver à ne pas se mettre en colère).

Pegmatis la sage

Apparence. Vous êtes une belle femme de haute taille, aux longs cheveux châtain, au visage arrondi et serein. Vous appréciez les robes sobres. Le seul objet de valeur auquel vous tenez est votre phorminx (harpe) qui ne vous quitte jamais.

Personnalité. Qui sont les divinités du Kosmos ? Comment les honorer, obtenir d'elles la sagesse, apprendre tout ce que des mortels peuvent apprendre ? Voilà vos préoccupations de toujours. Pour les satisfaire, vous vous êtes tournée vers les rites du culte et vers les prêtres et prêtresses, qui vous ont appris à honorer les dieux comme il faut. Mais vous passez beaucoup de temps en compagnie des aèdes, à la fois poètes et puits de savoir, et vous êtes une élève prometteuse.

Attributs	Attributs	Carrières : noble 1, prêtresse 2, aède 3
Vigueur 0	de combat	Armes : poignard d6M
Agilité 0	Initiative 0	Protection : aucune.
Esprit 3	Mêlée 1	Points de Démesure 0 Points d'héroïsme 5 Vitalité 10
Aura 1	Tir 0	
	Défense 1	

Avantages : Érudite (dé de bonus pour puiser dans son vaste savoir d'aède),
Présence apaisante (dé de bonus pour apaiser les colères et régler les litiges),

Désavantage : Non-combattante (inclus dans son profil).

Langues maîtrisées : grec, pélasge.

Équipement : phorminx (harpe), pipeau.

Porphyra, magicienne et guérisseuse

Apparence. Malgré votre petitesse, on remarque vos yeux noirs et vos cheveux couleur d'aile de corbeau, jamais bien coiffés. Vos robes sombres et votre réserve suscitent étonnement et anxiété chez ceux qui vous rencontrent.

Personnalité. Toute jeune, vous avez eu une vision d'Hécate et de ses chiens aux yeux flamboyants, au croisement de trois chemins, un soir au crépuscule. Depuis, cette déesse vous fascine. Pyrrha vous a appris le peu qu'elle en sait avant de vous recommander à **Lamprophyra**, une magicienne d'Oponthe, qui vous apprend ses secrets peu à peu.

Attributs	Attributs	Carrières : médecin 2, magicienne 2
Vigueur 0	de combat	Armes : épée d6, lance d6
Agilité 1	Initiative 0	Protection : aucune.
Esprit 3	Mêlée 2	Points de Démesure 0 Points d'héroïsme 5 Vitalité 10
Aura 0	Tir 1	Points de création : 3
	Défense 1	

Avantages : Laboratoire fourni (*dé de bonus* pour les mixtures et préparations qu'elle confectionne dans son laboratoire),

Marquée par Hécate (*dé de bonus* pour préparer une mixture de magie des plantes).

Désavantages : Curiosité (*dé de malus* pour y résister), Inquiétante (*dé de malus* dans les relations sociales).

Équipement : coffret de bois sculpté où elle range ses ingrédients.

Mixtures maîtrisées. Potion d'empoisonnement nocturne (courante) ; Onguent somnifère (rare) ; Poition d'indifférence/nèpenthes (rare) ; onguent de puissance temporaire (légendaire).



Amorce d'aventure en Phocide :

les roches de Panopée

Type de scénario : enquête avec monstres et affrontement contre un PNJ sorcier.

Difficultés pour les PJ : comprendre ce qui se passe et comment vaincre le sorcier.

Durée indicative : assez courte, très adaptable (1 ou 2 séances voire plus selon la difficulté).

À Panopée, à l'est du mont Parnasse, on peut (en amadouant les gens du lieu) se faire montrer les rochers qui, selon le mythe, auraient servi au Titan **Prométhée** pour façonner les premiers hommes. Non seulement cette prétention des Panopéens n'est pas mensongère, mais les vestiges de la création des premiers humains pourraient bien causer quelques troubles au moment du passage des PJ.

Quand Prométhée a eu terminé de créer les premiers humains, il a demandé à son frère **Épiméthée** de bien cacher les rochers restants hors de la vue des mortels. Épiméthée en a enfoui la plupart, mais, toujours étourdi, il n'a pas creusé très profond. Il n'a pas pensé qu'au fil du temps, l'érosion amenée par les intempéries ainsi que les séismes risquaient de faire affleurer à la surface du sol les rochers cachés. C'est ce qui arrive plus tard au cours de l'âge héroïque.

La nuit, quand il n'y a personne, certains morceaux de rochers s'animent et tentent de s'assembler pour former des êtres vivants complets. S'ils y parviennent, des créatures curieuses, véritables monstres amorphes, vont se mettre à déambuler dans la région. Ils ne sont pas agressifs, mais leur aspect est effrayant. Ce sont de purs morceaux de chair dénués d'âme puisqu'ils n'ont pas été

complètement animés. De ce fait, on ne peut pas les tuer. Pour les empêcher de bouger, il faut les anéantir ou au moins les réduire en morceaux très petits.

Peu avant l'arrivée des PJ à Pénopée, **Askélos**, un sorcier voué corps et âme à l'invocation d'esprits, a découvert l'existence de ces rochers et contemplé leur étrange manège nocturne. Il y a vu un matériau rêvé pour une petite opération de sorcellerie. Son but est de forcer l'âme d'un *biaïothanatos* ou d'un *daimôn* à se glisser dans ces chairs sans âmes, ce qui lui fournira un être vivant magiquement contrôlé doté des mêmes capacités que l'esprit qu'il abrite (celles du mortel défunt ou bien celles du *daimôn*). Une arme magique terrifiante et contre-nature, qui provoquera tôt ou tard le courroux des dieux, mais qui peut faire bien du dégât très vite. Si vous le souhaitez, Askélos peut avoir entretenu des liens avec un ancien adversaire tué par les PJ : dans ce cas, il utilise l'âme de cet adversaire défunt pour animer les rochers de chair, ce qui les rend d'autant plus sournois et dangereux.

Les PJ vont d'abord être confrontés à des témoignages de voyageurs et de chevriers inquiets par les formes étranges qu'ils ont vu rôder la nuit près des rochers. Ils n'auront guère de mal à découvrir les membres animés en se postant la nuit. Une fois l'explication trouvée, l'affaire pourrait en rester là. Mais au moment où les PJ croiront avoir résolu une affaire facile et rapide, faites arriver au village un être composite et difforme, animé par la sorcellerie d'Askélos et par de très mauvaises intentions !





Bibliographie

Outre les livres mentionnés dans Kosmos, voici quelques références dont je me suis servi souvent pour ce supplément.

Auteurs antiques

Homère, *Odyssée*, chant XIX.
Hymne homérique n°3, « Pour Apollon ».
Pausanias, *Description de la Grèce*, livre X.
Strabon, *Géographie*, livre IX (Béotie et Phocide).

Ouvrages contemporains

Manolis Andronikos, *Delphes*, Athènes, Ekdotikè Athrnon, 2003. [Un guide touristique athénien sur Delphes un brin ancien mais précis et abondamment illustré.]

Pascal Darcque, *L'Habitat mycénien. Formes et fonctions de l'espace bâti en Grèce continentale à la fin du IIe millénaire avant J.-C.*, Athènes, École française d'Athènes, coll. « Bibliothèque des écoles françaises d'Athènes et de Rome » n°319, 2005.

Marian Holland, William MacDonald, Richard Stillwell, *The Princeton encyclopedia of classical sites*, Princeton, N.J. Princeton University Press, 1976. En ligne sur le site Perseus (Université Tufts aux États-Unis).

<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0006>

William Smith (dir.), *Dictionary of Greek and Roman Biography and Mythology*, John Murray: printed by Spottiswoode and Co., New-Street Square and Parliament Street, 1873. Consulté sur le site Perseus (Université Tufts) :

<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0104>

William Smith (dir.), *Dictionary of Greek and Roman Geography*, Walton and Maberly, Upper Gower Street and Ivy Lane, Paternoster Row; John Murray, Albemarle Street, 1854. Consulté sur le site Perseus (Université Tufts) : <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3atext%3a1999.04.0064>

David Stuttard, *Greek Mythology. A Traveller's Guide from Mount Olympus to Troy*, illustré par Lisa Watkins, Londres, Thames & Hudson, 2016. [Ouvrage grand public présentant plusieurs lieux de Grèce avec les mythes qui leur sont liés : lumineux, une petite mine.]

Le site Internet de l'Onchestos Excavation Project (fouilles archéologiques à Onchestos menées par coopération entre la Société archéologique d'Athènes, le Département des Antiquités de Béotie et l'Université Columbia aux États-Unis) : <http://onchestos.mcah.columbia.edu/>

Ressources utilisées pour les cartes

Les **plans du sanctuaire de Delphes** sont faciles à trouver ; moins, ceux qui s'étendent aux environs. Pour dessiner mon plan, j'ai utilisé les cartes et plans de l'ouvrage d'Andronikos cité ci-dessus. L'état du sanctuaire de Delphes décrit par mon plan ne reflète aucune réalité historique : je me suis basé sur les lieux réels, mais j'ai projeté le sanctuaire dans un passé mythique en enlevant presque tous les bâtiments trop récents (en général construits à l'époque classique ou après) et en ne laissant que le temple d'Apollon (qui ne peut pas avoir été

aussi beau à époque ancienne, mais Apollon vaut bien ça...).

J'ai eu beaucoup de mal à trouver une **carte de la Phocide**, alors qu'on trouve très facilement des cartes d'autres régions. Faute de rien trouver dans les ouvrages papier que j'ai pu consulter, j'ai dû me rabattre sur des cartes trouvées sur Wikimedia Commons. Certaines sont un peu anciennes mais d'allure très fiable. La « Carte de la Béotie, de l'Attique et de la Phocide », par Droysen, publiée dans son *Allgemeiner Historischer Handatlas* en 1886, est une merveille de précision et de clarté ; elle indique le relief, les cours d'eau, les régions, les cités antiques et l'état ancien du lac Copaïs (mais pas le tracé antique des côtes).

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Map_of_Boeotia,_Attica,_and_Phocis.jpg

Pour le détail des reliefs, je me suis aidé d'une carte militaire américaine issue de l'US Army Map Series Service (*Series 1404 sheet 343 B Patrai*) parue fin 1959 et mise en ligne sur Commons le 15 avril 2019. Naturellement, elle n'indique pas les sites antiques ni le tracé ancien du lac Copaïs (asséché au XIX^e siècle).

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Series_1404_sheet_343-B_Patrai_published_1959.jpg

J'ai utilisé au début « Fócide », une carte de la Phocide en espagnol postée sur Commons le 27 août 2015, dont les limites me sont apparues en cours de route et que je regrette un peu d'avoir utilisée. Je la signale au cas où.

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:F%C3%B3cide.png>

Je me suis aidé ponctuellement d'autres cartes, en particulier pour le tracé antique de la côte près de la passe des Thermopyles.

J'ai dessiné mes cartes à la main et les ai colorisées avec le logiciel Gimp v.2.8.14.

Image : Giuseppe Collignon, *Prométhée dérobe le feu sur le char du soleil d'Apollon*, détail, 1873.



Liste de prix

Animaux

Cerf de belle taille (déjà abattu : viande, fourrure et bois) : 1/3 de la valeur d'un bœuf

Cheval de Locride (élevages des plaines d'Oponthe) : 10 bœufs

Chèvre docile donnant du lait :

1/4 de la valeur d'un bœuf

Coq chanteur, apte à cocher les poules :

1/20^e de la valeur d'un bœuf

Mouton de 4 ans à la laine bien bouclée (brebis donnant du lait ou bélier à belles cornes) : 1/4 de la valeur d'un bœuf

Mulet de six ans, dompté, apte à voyager en montagne : 8 bœufs

Ours (déjà abattu : viande et fourrure en bon état) : 2 bœufs = 1 talent d'or

Porc bien gras (mais plus petit que les cochons actuels) : 1/4 de la valeur d'un bœuf

Poule pondeuse : 1/15^e de la valeur d'un bœuf

Sanglier (déjà abattu : viande, dents et peau) : 1/4 de la valeur d'un bœuf

Esclaves

Esclave guérisseur expert formé à Anticyra :

9 bœufs

Pharmaka et autres substances remarquables

Eau de rose d'Arné/Chéronée (l'amphore de 50 doses) : 1 bœuf

Hellébore (la dose) :

1/10^e de la valeur d'un bœuf

Huile parfumée à l'iris d'Arné/Chéronée (l'amphore de 50 doses) : 2 bœufs

Huile parfumée au lys d'Arné/Chéronée (l'amphore de 20 doses) : 2 bœufs

Fossile antédiluvien d'animal ou de plante :

1/2 bœuf à 2 bœufs selon la taille et l'état de préservation

Services

Consulter la Pythie à Delphes (prix minimal, réponse sans interprétation) : une poule

Consulter la Pythie à Delphes (réponse et interprétation par un prêtre) : une chèvre

Soins par un-e guérisseur/se à Anticyra :

1/2 bœuf à 4 bœufs selon difficulté du traitement, plus pour les traitements de longue durée (si le malade doit être hébergé longtemps)

Trésors et objets de valeur

Lingot de verre brut tout juste importé à Élatée d'un poids d'1 talent :

8 bœufs = 4 talents d'or

Pendentifs d'oreilles de verre coloré d'Élatée :

2 bœufs = 1 talent d'or

Bracelet de verre coloré d'Élatée :

6 bœufs = 1,5 talent d'or

Grand collier de verre coloré d'Élatée :

12 bœufs = 3 talents d'or

Vêtements

Manteau de laine odorante de Locride Ozole :

1/8^e de la valeur d'un bœuf



Les voyages en mer dans la région

Vitesses des navires

Un navire antique de Kosmos naviguant dans de bonnes conditions et à la belle saison parcourt environ 124km pendant une journée (14 heures) et environ 106 km pendant la nuit (10 heures) s'il peut naviguer de nuit. Un navire à voile parcourt environ 150 km par 24h à une vitesse d'environ 6,5 km/h (oui, c'est lent !); ce chiffre peut grimper jusqu'à 250 km par 24h dans des conditions optimales (navire excellent, beau temps, vents et courants favorables, Poséidon grand allié des PJ à ce moment-là...). Dès que l'état du bateau, le vent, le courant, la météo, les compétences du pilote, la force des rameurs ou l'humeur des dieux se dégradent, vous pouvez rallonger très substantiellement la durée des voyages.

Quelques distances en mer

Ces distances et les durées correspondantes sont mesurées à la louche, la distance exacte parcourue variant selon les choix opérés par le capitaine qui peut couper entre deux pics, choisir de faire une escale supplémentaire ou de cingler plus vite vers sa destination, etc. La durée indiquée correspond à un voyage jour et nuit et dans de bonnes conditions (beau temps, mer calme, navire en très bon état, rameurs en forme et/ou vents favorables). En outre, dès que le navire ne peut pas naviguer de nuit, ce qui arrive très souvent (c'est le cas de tout navire à rames qui ne peut pas utiliser ses voiles, par exemple par manque de vent, et dont les rameurs doivent bien dormir à un moment donné), la durée rallonge notablement.

Entre Cirrha et Anticyra en mer : environ 130 km = une journée.

Entre Cirrha et Corinthe par cabotage, en longeant la côte du golfe de Corinthe par l'est : environ 700 km = 3 jours, 3 nuits et une demi-journée.

Entre Cirrha et Naupacte en mer : environ 280 km = un peu plus d'un jour et une nuit.

Entre la passe des Thermopyles et Daphnous en mer : environ 130 km = une journée.

Entre Kynos et Daphnous en mer : environ 50 km = moins d'une journée.

Entre Kynos et la côte près d'Oponthe : environ 30 km = moins de 3 heures

Franchissement du golfe d'Eubée à son point le plus étroit, à l'est, près du mont Hypatos : un petit quart d'heure en bateau ou en barque

Entre la côte nord de Locride et l'île Atalante : environ 20 minutes en bateau.

Entre le cap Cnémidès et les îles Lichades : environ 20 minutes en bateau.

Ces trois dernières distances, très courtes, sont franchissables à la nage par un personnage bien entraîné à la chose.

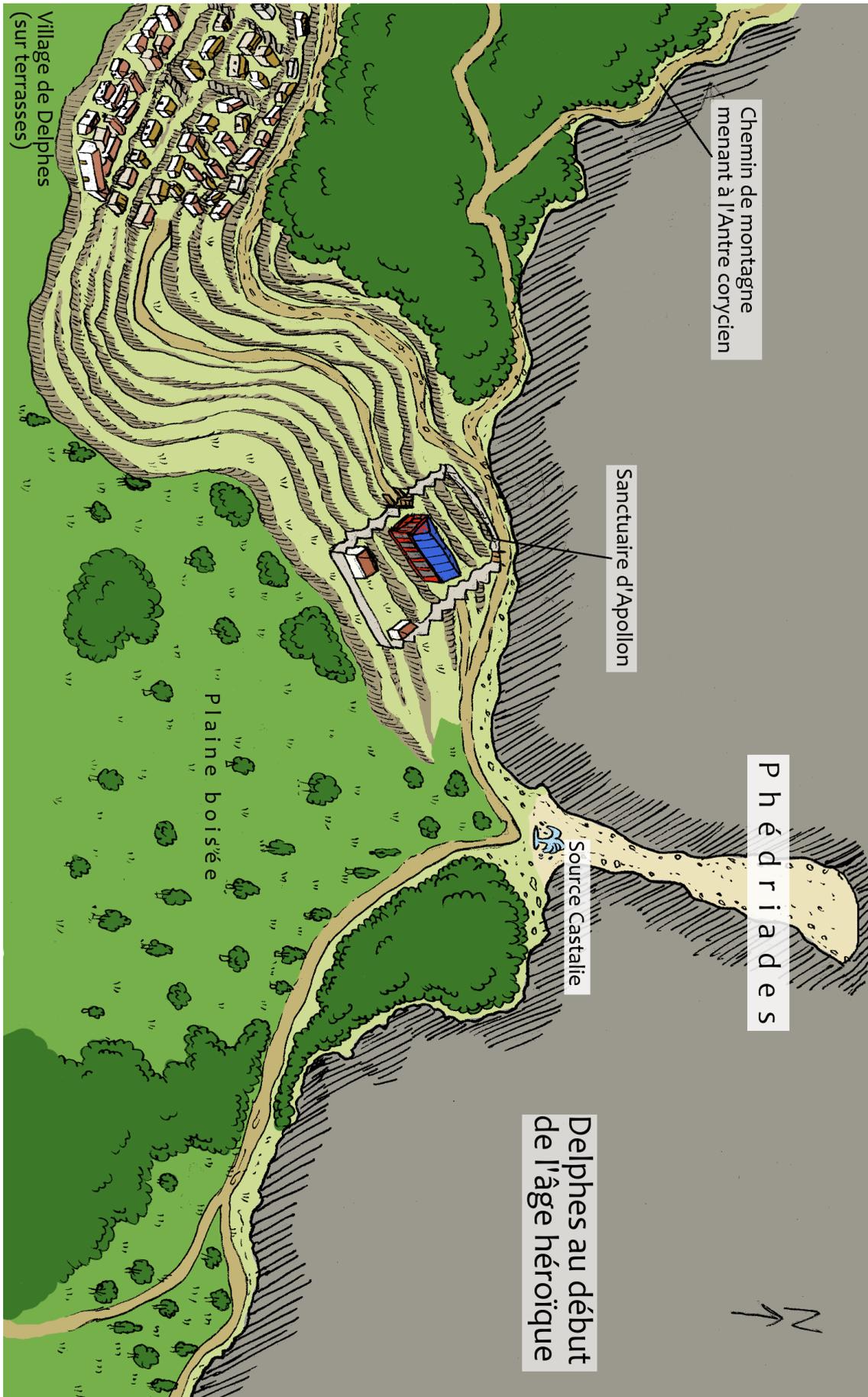


Cartes et plans

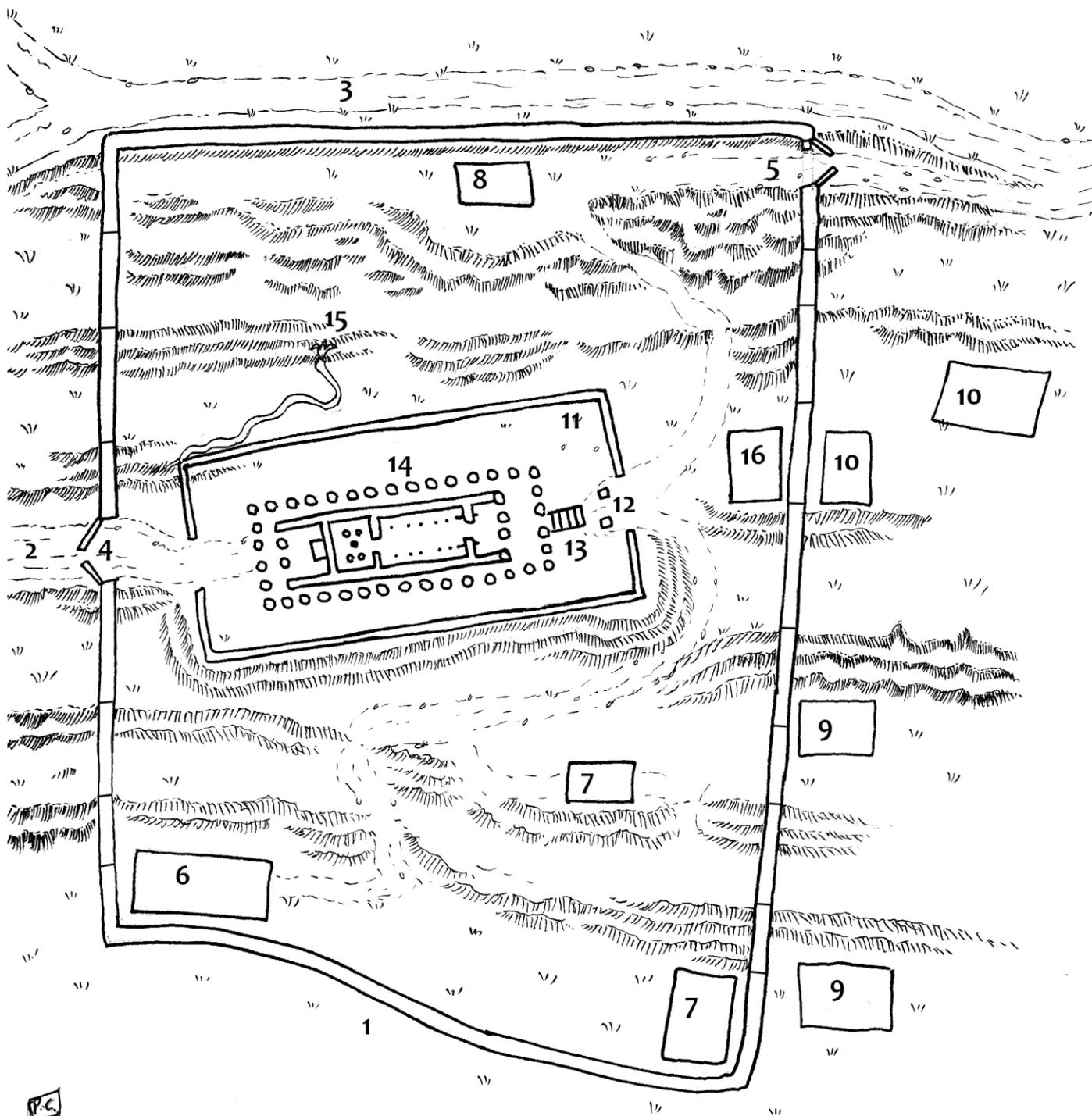
La Phocide et les régions voisines



Le sanctuaire de Delphes et ses environs



Le sanctuaire d'Apollon et son enclos à Delphes



1. Mur marquant la limite du sanctuaire (2m de haut).
2. Chemin longeant les terrasses à mi-hauteur.
3. Chemin longeant le haut des terrasses.
4. Porte ouest (la plus grande).
5. Porte est.
6. Maison de la garde.
7. Postes de garde.
8. Débarras pour outils de jardinage.
9. Maisons des serviteurs et servantes du sanctuaire.

10. Maisons du grand-prêtre d'Apollon et de la grande prêtresse de Dionysos.
11. Muret entourant le temple d'Apollon (1m de haut).
12. Deux autels sacrificiels cubiques en pierre devant le temple.
13. Escalier d'entrée du temple.
14. Temple d'Apollon.
15. Source Cassotis.
16. Maison de la Pythie.

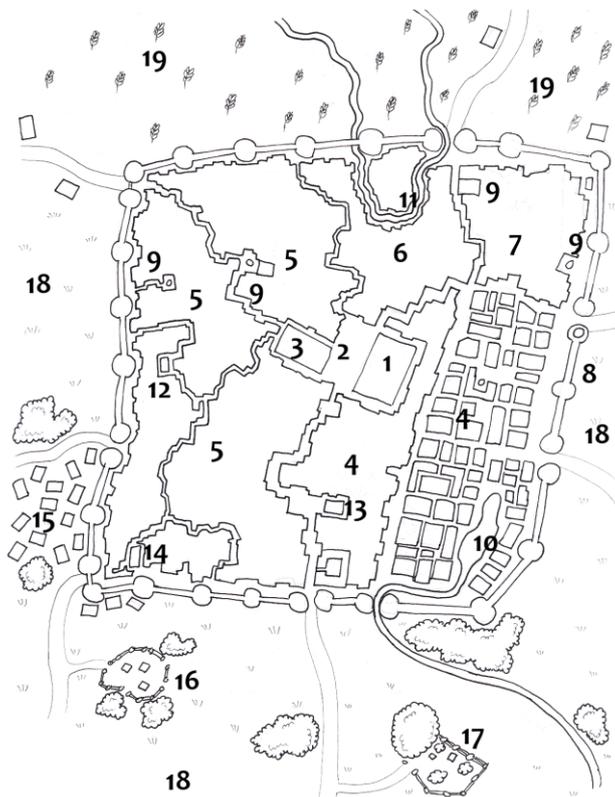
Élatée, forteresse de la Phocide



Légende

1. Citadelle
 2. Palais royal
 3. Temple d'Athéna
 4. Tombes nobles rondes (tholos)
 5. Tour de garde
 6. Source ou fontaine
 7. Rivière
 8. Route nord-sud
 9. Places
 10. Temple d'Hermès
 11. Temple d'Hadès
 12. Temple des nymphes des eaux
 13. Pont
 14. Temple de Poséidon
 15. Temple du Céphise
 16. Tour de garde
 17. Temple d'Arès
 18. Sanctuaire d'Artémis
 19. Temple d'Héra
 20. Sanctuaire de Déméter
 21. Arches dans le rempart pour laisser passer les cours d'eau
- Ce plan est largement imaginaire car la ville antique d'Élatée a laissé peu de vestiges et est mal connue.

Oponthe, capitale de la Locride

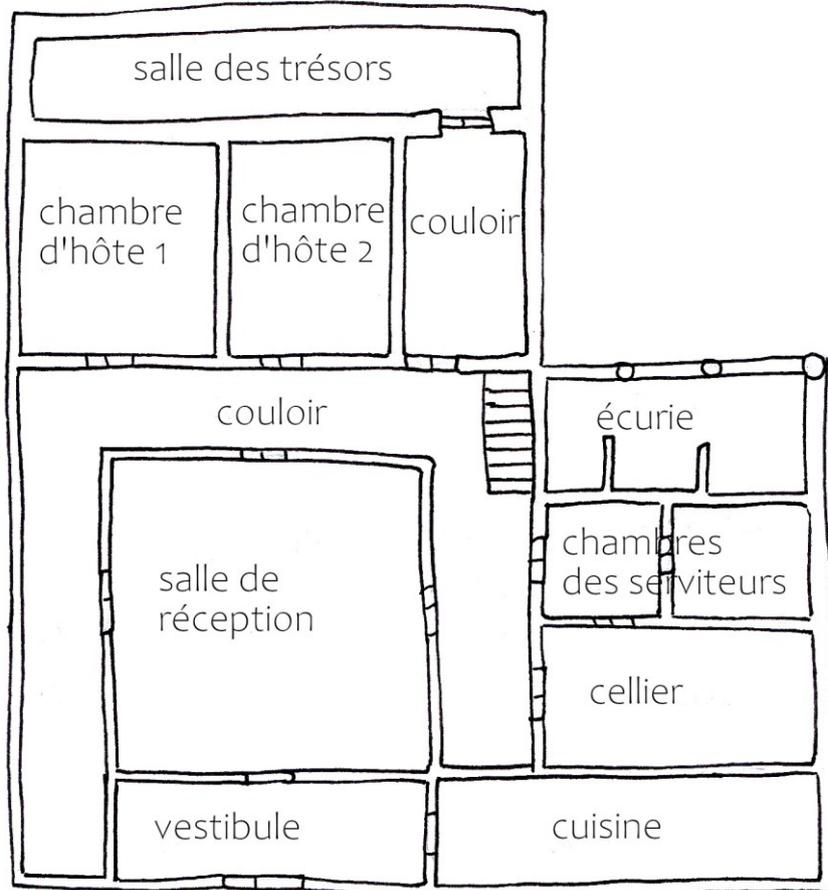


1. Palais royal.
2. Grande place
3. Temple de Zeus et d'Héra
4. Quartiers nobles et aisés
5. Quartiers modestes ou pauvres
6. Quartier des artisans puants (bouchers, tanneurs, teinturiers, etc.)
7. Quartier miséreux
8. Rempart avec tours
9. Puits et fontaines
10. Lac et rivière Callirhoé
11. Ruisseau Smikron (nauséabond)
12. Temple d'Athéna
13. Temple de Poséidon
14. Temple d'Hermès
15. Quartier pauvre hors les murs
16. Sanctuaire d'Apollon et d'Artémis
17. Sanctuaire de Dionysos
18. Plaine herbeuse
19. Champs

Ce plan est largement imaginaire car je n'ai pas trouvé de documentation précise sur le site d'Oponthe, qui n'a d'ailleurs pas l'air bien connu.

Aide de jeu pour le scénario *Trois lions pour Hédoné* : plan de la maison des Siderides à Élatée

Rez-de-chaussée



Étage

