



ANTIKA

LA CHASSE DE CALYDON

SYNOPSIS

Chronologiquement, cette aventure, où nos héros vont être confrontés à une malédiction, se passe quelque temps après le retour des Argonautes en Grèce et une trentaine d'années avant le début de la guerre de Troie.

La présence des personnages à Calydon (en Étolie) peut s'expliquer de différentes façons. S'ils ont fait partie des Argonautes, ils accompagnent Méléagre chez lui et profitent de son hospitalité, sinon ils sont simplement de passage pour profiter des festivités de la fin de l'été.

PUBLIC

Niveau de maîtrise du meneur : XXX

Niveau des personnages : XXX

Nombre de joueurs : XXX

AUTEUR : Bruno GUERIN, relu par Emmanuel Texier et Alexandre Joly

ILLUSTRATEURS : Gabriel Bullik

ÉDITEUR : Les Ludopathes

Chant I : La Malédiction d'Œnée

Cette année, le roi Œnée de Calydon organise de grandes festivités de sept jours pour les Thalysies, à la fois pour honorer les dieux, mais aussi pour les remercier d'avoir permis à ses fils, Méléagre et Tydée, de revenir de Colchide avec les Argonautes.

Les Thalysies sont des fêtes rurales organisées après les récoltes pour remercier Déméter, et les autres divinités champêtres, de l'abondance des moissons.

La cité est en effervescence pour les préparatifs, et nombre de commerçants ambulants viennent vendre leurs marchandises aux badauds. L'agora est entièrement occupée par les boutiques, et les affaires vont bon train, bien que quelques râleurs se plaignent de la place occupée cette année

par l'aire de battage. Celle-ci est un grand espace libre recouvert de paille, réservé pour la cérémonie. C'est là que se dresse l'autel de Déméter où le grain sera battu. Cette année, le roi a vu en grand. Il a non seulement fait dresser un autel et une statue dédiés à la déesse, mais également un autel plus petit et un pressoir en l'honneur de Dionysos pour remercier le dieu de ses bienfaits et d'avoir donné son nom au vin (« œno » signifie « vin »).

Le jour des festivités, le blé est battu sur l'autel de Déméter et le raisin est foulé devant celui de Dionysos. Les participants remplissent leur coupe d'un vin fraîchement fermenté et la boivent d'un trait tout en adressant une prière à la déesse :



UN SANGlier SI ÉNORME QUE L'ÉPIRE HERBEUSE N'A PAS DE TAUREAUX PLUS GRANDS [...] LE SANG ET LA FLAMME JAILLISSENT DE SES YEUX, SES POILS SE HÉRISSENT TOUT RAIDES SUR SON COU ; DES SOIES AUSSI RAIDES QUE DES JAVELINES HÉRISSENT SON CORPS ; TANDIS QU'IL POUSSE DE RAUQUES GROGNEMENTS, UNE ÉCUME BRÛLANTE COULE SUR SES LARGES ÉPAULES ; SES DENTS ÉGALENT CELLES DE L'ANIMAL INDIEN (L'ÉLÉPHANT); LA Foudre SORT DE SA GUEULE ; SON SOUFFLE EMBRASE LE FEUILLAGE.

- D'après Ovide – Les Métamorphoses – Livre VIII.



« Qu'il me soit permis de plonger de nouveau mon van dans un tas de grains et de la voir (Déméter) me sourire en tenant des gerbes de blé et du pavot. »

Chacun prend alors sa place au grand banquet de la cité. Le roi fait des libations

à Déméter et à sa fille Coré (Perséphone), puis à Dionysos. Ensuite, il cite et remercie tous les Olympiens pour leurs bienfaits et le retour de ses fils, mais dans son enthousiasme et le vin aidant, il en oublie la déesse Artémis qui en prend aussitôt ombrage.

Plutôt que de faire un jet de Théologie (FD9), le MJ doit davantage jouer la scène et omettre les remerciements envers Artémis, laissant ainsi les personnages se rendre compte par eux-mêmes de l'oubli du roi. Cependant, même s'ils s'aperçoivent de l'omission d'Œnée et interviennent pour combler l'oubli royal, rien n'y fera, car la déesse rancunière maudit alors le royaume de Calydon.

Dans la soirée, Méléagre, le fils prodigue, raconte à l'assemblée les moments épiques qu'il a vécus avec les Argonautes. Il prend à partie ses compagnons qui l'ont accompagné, ainsi que les personnages, s'ils ont eux aussi participé à l'aventure de la Toison d'or.

Les festivités battent leur plein quand, sous l'emprise du vin, les Ménades de la cité, vêtues de la nébride et portant un thyrses, se joignent à la foule pour lancer les rites orgiaques. Malheur à celui qui se refuserait à elles, car il prendrait alors le risque d'être pourchassé et démembré par les servantes de Dionysos dans leur folie.

Alors que le roi est occupé par quelques jolies servantes, l'un des personnages peut voir (Perception FD 10) la reine Althée s'éclipser avec un inconnu. Notre héros, poussé par la curiosité, suit le couple et finit par surprendre l'inconnu et la reine dans une position loin d'être équivoque.

La reine, initiée aux rites des Ménades, est sous l'emprise du vin. Elle ne se rend pas compte de la situation et propose même au personnage de se joindre à leurs ébats. L'homme, d'un geste, endort sa partenaire et se tourne vers le personnage avant de l'immobiliser (Résistance FD 18), laissant alors apparaître son aura divine. Dionysos, car c'est lui, prend alors la parole :

« Il est gênant pour un amant d'être surpris en plein ébat. Cela l'est encore plus lorsqu'il



s'agit d'un dieu. Dois-je donc prendre des mesures pour que mon secret soit préservé, ou puis-je faire confiance à la part divine que je perçois en toi ? »

Notre héros doit être le plus franc possible pour convaincre Dionysos que son secret sera bien gardé, mais le dieu de la vigne, de par son don de divination, ne prendra aucun risque.

« Sache que je te fais confiance en te laissant en vie mais, à dater de ce jour, tu seras ivre du matin au soir et du soir au matin, afin que nul ne puisse croire en tes allégations ; toutefois, le vin t'ouvrira à la sagesse de tous les savoirs. »

Désormais, le personnage se retrouve en permanence sous l'emprise de l'alcool, même s'il ne boit que de l'eau. Cette ivresse lui occasionne un malus de 3 en Symbiose (Défaut : Ivrogne) et un bonus de 3 en Sophos (Avantage : Science infuse), lui permettant ainsi d'effectuer des jets même sous des compétences de Sophos non ouvertes.

Le lendemain matin, les autres personnages sont surpris de l'état de leur compagnon, mais ses élucubrations ne doivent pas être prises au sérieux. Ils peuvent enquêter sur l'origine du trouble de leur ami, surtout s'ils le surveillent et l'obligent à boire de l'eau, sans que rien ne change dans son état. S'ils décident alors de croire ses absurdités et de mener l'enquête, libres à eux, mais il leur faut le faire avec tact et discrétion.

Interroger la reine Althée sur ses ébats avec un dieu ou un homme, à partir de ragots colportés par un ivrogne, est un manque de tact certain de la part de héros. D'autant que la reine n'a aucun souvenir d'avoir trompé son mari, sauf une fois, il y a longtemps, avec Arès, et c'est de cette aventure qu'est né Méléagre, mais ceci est de notoriété publique.

Interroger le roi Œnée sur les infidélités de sa femme n'est pas plus productif, car il ne veut rien entendre du qu'en-dira-t-on qui court sur son couple et apprécie peu qu'on

ŒNÉE & ALTHÉE

ŒNÉE « LE VIEUX MENEUR DE CHAR »

Roi de Calydon, fils de Porthaon et d'Euryté. Œnée eut avec Péribé, sa première épouse, Tydée, le futur roi d'Argos, et Staphylos. Un jour, Dionysos lui rendit visite et Œnée autorisa le dieu à avoir une intimité avec Althée, sa seconde épouse. En échange, le dieu permit au roi de donner son nom au vin, une boisson qu'Œnée inventa après que Staphylos (berger et fils de son premier mariage) lui eut rapporté des raisins fermentés. Le roi eut avec sa femme de nombreux enfants dont Autooné, Déjanire la dernière femme d'Héraclès, Toxée, Polyxo, Mélanippe, Agélas et Eurymédée. Il éleva également Méléagre comme son fils, connaissant son origine divine, mais sans avoir de certitude qu'il s'agisse vraiment du fils d'Arès.

En oubliant de remercier Artémis lors des festivités comme les autres dieux, Œnée attire à lui sa colère qui prend la forme d'un sanglier géant.

SOMA : 2 SOPHOS : 4 SYMBIOSE : 3

ARISTEIA : 2 UBRIS : 1 PV : 20

Armure : Plastron de bronze (5PA), Bracelet de force en bronze (3PA)

Armes : Glaive (DG 4)

Compétences : Agriculture (viticulture) 6, Arme tranchante 3, Arme perforante 3, Arme de jet 3, Artisanat (vin) 5, Bouclier 3, Conduite d'attelage 5, Diplomatie 4, Discrétion 2, Épos des plantes 4, Épos de la mythologie 7, Épos des us et coutumes 4, Esquive 1, Marchandage 4, Persuasion 4, Politique 3, Théologie 3.

ALTHÉE

Fille de Thestios, roi d'Étolie, et d'Eurythémis. Elle est la petite-fille d'Arès par son père. Elle engendra de nombreux enfants après qu'Œnée l'ai donnée à Dionysos pour une nuit et par la suite Althée eut une aventure avec Arès, de laquelle naquit Méléagre. À sa naissance, les Moires lui prédirent que le destin de son fils divin était lié à une bûche brûlant dans l'âtre. Althée retira alors la bûche et la cacha, accordant ainsi l'immortalité à son fils, jusqu'au jour où, comme nous allons le voir à la fin de cette aventure, Méléagre tuera ses deux oncles maternels et où Althée furieuse jettera la bûche au feu, scellant le destin de son fils, avant de se suicider de chagrin.

SOMA : 2 SOPHOS : 3 SYMBIOSE : 3

ARISTEIA : 2 UBRIS : 1 PV : 20

Armure : Aucune

Armes : Aucune

Particularité : Beauté sauvage d'Arès

Compétences : Artisanat 3, Arts lyriques 3, Comédie/danse 3, Diplomatie 2, Esquive 1, Politique 3, Résistance 3, Séduction 4, Théologie 3.

le traite de cocu. Il n'acceptera de répondre aux questions incongrues des personnages que s'il leur doit quelque chose, or les événements qui vont suivre permettront de faire du roi leur obligé.

Chant II : Le Monstre de Calydon

Le second jour des festivités, des paysans viennent perturber les cérémonies car ils ont aperçu un monstre en train de ravager leurs champs et d'effrayer leurs troupeaux.



À peine mis au courant, Méléagre fait aussitôt envoyer des messagers afin de rallier à lui tous ses amis Argonautes absents et les héros de Grèce, car Héraclès est loin d'ici, en Libye.

Nos aventuriers peuvent se porter volontaires, ou être chargés par le roi de traquer la bête afin de savoir où elle gîte. Quand tous les héros seront là, il lancera une grande chasse, ce qui leur donne le temps et l'occasion de faire d'Enée leur obligé.

Pendant ce laps de temps, les personnages, parallèlement à leur enquête pour aider leur ami ivre, vont traquer l'animal. Ils verront les traces de ses exactions et trouveront quelques indices avant d'être confrontés directement à la bête.

► **Le premier jour**, ils raccompagnent les paysans jusqu'à leur hameau où ils constatent les dégâts. Les blés sont totalement piétinés et brûlés tandis que quelques moutons ont été éventrés. Les descriptions grotesques ou exagérées des paysans ne donnent cependant aucune piste fiable sur le type de monstre dont il s'agit : pour certains, c'est un taureau géant, pour d'autres un pachyderme ou un ours...

Pister l'animal à partir d'ici est possible avec un jet de Pistage (FD 10), mais la piste va se perdre dans une clairière de la forêt de Calydon, située sur les pentes de la montagne. Dans cette clairière se trouve un petit autel dédié à Artémis où sont posées des offrandes : un cœur d'animal, des dents de loup et une corde d'arc (accordant un bonus de +1 au tir).

Démoktios, l'un des vieillards du hameau les encourage, après avoir discuté du cas de leur compagnon ivre, à trouver le vieux silène qui habitait autrefois une grotte non loin d'ici dans la forêt, bien que cela fasse longtemps qu'il ne l'ait pas revu. Les plus jeunes disent qu'il s'est noyé dans son vin depuis longtemps, mais le vieillard n'en est pas si sûr.

► **Le second jour**, en se rendant sur un autre lieu d'exaction ou sur le chemin de la grotte du silène, les personnages tombent, au détour d'une piste, sur une empreinte

de sabot deux fois plus grosse que celle d'un bœuf, au milieu d'une bauge. Un jet d'Épos des Animaux (FD 12) permet d'envisager que l'animal puisse être un sanglier de taille impressionnante. Suivant sa trace, ils la perdent une fois de plus dans une clairière, où se trouve là-aussi un petit autel dédié à Artémis. Là, les offrandes sont : une peau de martre, une pointe de flèche en fer (accordant un bonus de +1 aux dégâts) et un bol de lait fermenté.

Poursuivant leurs recherches, nos héros finissent par trouver la grotte dont parlait Démoktios. À l'intérieur, l'odeur de bouc est insupportable, mais Panis, le vieux silène, les observe de son œil torve. Son humeur est mauvaise car ses rhumatismes lui font mal et il n'a plus de vin pour atténuer ses douleurs. Il n'accepte d'aider les personnages et de répondre à leurs questions qu'à la condition qu'ils lui donnent du vin. Il terminera leur discussion par cette phrase sibylline :

« *Pour aider votre ami, il vous faut faire sortir la Ménade du corps d'Althée en la faisant boire du vin pur. Alors celle-ci, dans sa folle course, vous mènera à votre avenir ou à votre fin.* »

Le soir même, ou les suivants, une fois de retour au palais de Calydon, les personnages peuvent profiter de la fête pour tenter de donner du vin pur à la reine. Il est nécessaire d'être discret (Discrétion FD 8) pour que nul ne pense qu'ils tentent de l'empoisonner.

Après cette coupe de vin pur, Althée est prise d'ivresse et se met à danser avant d'entraîner l'un des personnages masculins dans sa sarabande et de l'emmener dans un bois tout proche, jusqu'à une fête nocturne où satyres et ménades batifolent. Ces dernières se jettent sur notre héros pour lui arracher ses vêtements avant de profiter de lui, mais lorsque ce dernier échoue à son jet d'Endurance FD8, augmenté de 2 après chaque extase, les Ménades commencent à le mordre jusqu'au sang pour le dévorer. Ce n'est que l'intervention de Dionysos, légèrement occupé par quelques-unes de ses servantes, qui empêchera notre héros d'être dévoré vivant.

PANIS

Ce silène vit en ermite sur ces terres depuis des lustres. Il ne veut aucun mal à quiconque mais il connaît le secret de Dionysos et, contre quelques coupes de vin, il peut parler de l'accord secret que Dionysos a passé avec Enée pour des aventures extraconjugales avec la reine Althée. Dans sa jeunesse, il participait aux festivités des nymphes et des satyres, mais désormais il a bien trop de mal à bouger.

SOMA : 2 **SOPHOS** : 3 **SYMBIOSE** : 3

ARISTEIA : 2 **UBRIS** : 1 **PV** : 20

Compétences : Arts lyriques 4, Athlétisme 1, Comédie/danse 2, Dressage 2, Épos des animaux 4, Épos de la mythologie 3, Esquive 2, Parler grec 2, Persuasion 2, Résistance 3, Séduction 2, Théologie 3.

Le ou les personnages présents peuvent alors présenter leur requête et Dionysos acceptera de lever sa malédiction aux conditions suivantes.

« *Il vous faut sauver le royaume d'Enée de la colère de ma demi-sœur (Artémis) en tuant l'animal monstrueux qu'elle a levé. Il n'appartient qu'à vous d'empêcher la mort de son héritier.* »

Dionysos est vénéré à Calydon et Enée est sous sa protection pour ce qu'il lui a accordé, aussi est-il enclin à aider la famille royale, d'autant qu'il devine un avenir sombre pour Méléagre et Althée dont il est amoureux. Après cet oracle divin, Dionysos enjoint les personnages de rentrer rapidement au palais tandis qu'il retient ses Ménades.

► **Le troisième jour** en se rendant dans la forêt, les personnages découvrent plusieurs arbres fraîchement arrachés à hauteur d'hommes. En fouillant les environs (Fouille FD 12), ils découvrent des soies rigides comme des javelines (DG 5, ½ PE).

De retour à la cité, ils rencontrent plusieurs délégations de paysans venues se plaindre auprès du roi des dégâts de l'animal. Cependant, avec un jet d'Épos de la géographie (FD 8), les personnages peuvent douter qu'il s'agisse d'un seul et même animal, car les différents villages sont très éloignés les uns des autres et il semble que deux villages ont été frappés à l'aube.

► **Le quatrième jour** c'est tout un troupeau de moutons qu'ils retrouvent éventré et piétiné. Le berger agonise au pied d'un arbre et leur demande d'abrèger ses souffrances avant de lui donner une sépulture. Les personnages exaucent ses dernières volontés avant d'apercevoir au loin la fumée d'un incendie. Se dirigeant dans cette direction, ils finissent par entendre les grognements rauques de l'animal (Perception FD 8) qui les mènent à un énorme fourré d'épineux.

Entrer dans le fourré, c'est accepter de se faire lacérer la peau. Comptez 2 points de dégâts par tour passé dans le buisson et il faut au moins 5 tours pour atteindre le centre de celui-ci. Le monstre est immunisé

aux épineux tandis qu'une armure ne permet que de diminuer de moitié les dégâts. En utilisant des chiens, du feu ou tout autre moyen, nos traqueurs finiront probablement par faire sortir le monstre de son abri, mais celui-ci a l'initiative et charge automatiquement l'un d'eux avant de fuir. Peut-être sera-t-il blessé par nos héros et, dès lors, la traque commencera, bien que l'animal les distance sans mal. Un jet de Pistage à FD10 (8 si l'animal est blessé) est nécessaire pour finalement déboucher dans une nouvelle clairière de la forêt et perdre à nouveau sa piste. Là aussi, un petit autel dédié à Artémis est dressé le long d'un arbre et les offrandes sont : le bois d'un arc (accordant un bonus de +1), une hure et des plumes.

Cependant, cette fois-ci, l'animal venant juste de passer l'entrée du havre d'Artémis, l'un des personnages (le meilleur pisteur) disparaît aux yeux de ses camarades et passe de l'autre côté. Dans le havre, les animaux vivent en paix qu'ils soient proies ou chasseurs, et notre éclaireur voit le sanglier géant, allongé au pied d'une magnifique femme (Artémis) qui le soigne et le caresse.

Surprise, Artémis interroge l'intrus sur sa présence ici, mais lui interdit de faire le moindre mal à son sanglier. Le personnage aura beau faire pour convaincre la déesse de retirer sa malédiction contre Calydon, Artémis est butée et catégorique.

« *Le monstre sera bel et bien tué, lors d'une traque mémorable, mais la première blessure sera faite par un véritable chasseur que je bénirai et la mise à mort sera l'œuvre d'un boucher qui en paiera le prix. Ainsi, à la mort du monstre, le roi maudira le jour où son fils préféré lui sera enlevé.* »

(Remarque : la légende veut qu'Atalante soit le chasseur et Méléagre, le boucher.)

La déesse demande alors à l'intrus de s'en retourner et d'attendre quelques jours que la grande traque soit lancée. Toutes tentatives d'actions à l'encontre du sanglier ou de la déesse sont vouées à l'échec et à la mort du personnage lors d'une chasse mémo-

SANGLIER DE CALYDON

Ce sanglier gigantesque a été envoyé par Artémis pour ravager la région de Calydon suite à l'oubli du roi Enée, qui ne l'a pas honorée lors des festivités.

« *la déesse (Artémis) envoya [...] un sanglier si énorme que l'Épire herbeuse n'a pas de taureaux plus grands [...] Le sang et la flamme jaillissent de ses yeux, ses poils se hérissent tout raides sur son cou ; des soies aussi raides que des javelines hérissent son corps ; tandis qu'il pousse de rauques grognements, une écume brûlante coule sur ses larges épaules ; ses dents égalent celles de l'animal Indien (l'éléphant) ; la foudre sort de sa gueule ; son souffle embrase le feuillage.* »

D'après Ovide – *Les Métamorphoses* – Livre VIII

SOMA : 8 SOPHOS : 5 SYMBOSE : 2

ARISTEIA : na UBRIS : na PV : 80

Armure : Cuir épais (SPA)

Armes : Défenses (DG 8), Charge* (DG 8)

***Charge :** si l'attaque est réussie, l'adversaire perd 2D d'actions à son prochain jet, de plus si elle est réussie avec un différentiel de 5, alors il piétine la cible (rajouter +4 aux dégâts).

Particularités : Les foudres sortant de sa gueule sont identiques au sort « Foudre de Zeus ». Instinct animal ; Instinct de survie, lorsque l'animal est en dessous de 20 PV, ses dégâts sont doublés pour pouvoir fuir.

Compétences : Arme naturelle 4, Athlétisme 3, Discrétion 2, Endurance 5, Esquive 4, Fouille 3, Résistance 1, Stratégie 3, Survie 3, Vigilance 2.



TYDÉE

Fils du roi Œnée et de Péribé sa première épouse, il fut banni de la cité pour avoir tué accidentellement son frère. Gagnant la cour d'Adraste à Argos, il y est purifié et épouse sa fille Déipyle qui lui donnera Diomède, l'un des héros de la guerre de Troie. Il accompagne Jason dans sa quête, puis Adraste lors de la guerre des sept, où il tuera Mélanippos. Cependant, mortellement blessé, Athéna lui apparaîtra pour lui donner un remède rendant immortel, mais Amphiaraos, l'un des sept, jaloux, lui fera manger la tête de son ennemi. Devant cet acte abject, la déesse renoncera à rendre Tydée immortel et le laissera mourir.

SOMA : 4 **SOPHOS** : 2 **SYMBIOSE** : 2
ARISTEIA : 1 **UBRIS** : 2 **PM** : 40

Armure : Cnémides de cuir (1PA), Cuirasse de cuir (4PA), Bouclier de bronze moyen (7PA)

Armes : Hache x2 (DG 8)

Particularité : Protégé d'Athéna

Compétences : Arme de jet 3, Arme perforante 5, Arme tranchante 5, Athlétisme 3, Bouclier 1, Commandement 2, Discrétion 1, Endurance 3, Esquive 2, Navigation 4, Parler grec 1, Résistance 2, Stratégie 2, Vigilance 1.

nable, après qu'il ait été métamorphosé en l'animal qui le représentera le mieux.

Notre héros quitte les lieux sur les conseils de la déesse, pour finalement se retrouver dans une clairière différente, car ses amis ne sont pas présents. Un autel d'Artémis est également dressé en ce lieu. Il comporte un poignard d'argent (DG 4 considéré comme magique) et trois flèches barbelées (DG 8). Prendre sur les différents autels d'Artémis de quoi se fabriquer un arc est envisageable, à la seule condition de promettre à la déesse de lui offrir un trophée digne d'elle dans l'un de ses temples ou de lui rendre l'arc à l'issue de la chasse.

De retour à Calydon, le personnage peut raconter sa rencontre à ses amis et décider ensuite de la conduite à tenir.

À l'issue de ces différentes rencontres, nos héros doivent comprendre que chaque clairière dédiée à Artémis est un passage, rejoignant le havre de la déesse, qu'utilise le sanglier de Calydon pour se déplacer d'un point à l'autre de la région.

Chant III : La Chasse de Calydon

Quelques jours plus tard, de nombreux héros grecs sont enfin arrivés. Les préparatifs de la grande traque se terminent afin de pouvoir être lancée dès le lendemain matin.

Parmi les participants à cette chasse, on trouve Acaste, Admète, Alcon fils d'Arès, Alcon fils d'Hippocoon, Amphiaraos, Ancée fils de Lycurgue, Asclépios, Atalante, Castor, Céladon, Cénéée, Céphée de Tégée, Ctéatos, Deucalion, Dryas, Échion fils d'Hermès, Énésime, Euphémios fils de Poséidon, Eurypyle fils de Thestios, Eurytos fils d'Hermès, Eurytos fils de Molioné, Évippos, Hippalmos, Hippase, Hippothoos, Hylée, l'agile Idas, Iolaos d'Hyantie, Iphiclès, Iphiclos fils de Thestios, Laërte, Lélex de Naryx, le fier Leucippe fils d'Hippocoon, Lyncée, Méléagre, Mopsos fils d'Ampyx, Nestor, Panopée, Pélagon, Pélée, Phénix fils d'Amyntor, Phylée, Pirithoos, Pollux, Télamon, Thésée, Toxée et même Jason qui malgré son exil à Corinthe n'a pu refuser son aide à Méléagre.

Le lendemain, les derniers préparatifs sont organisés, puis la meute de chiens est lâchée sur la piste du monstre, suivie de près des rabatteurs et des cavaliers. Les chasseurs battent la campagne jusqu'à arriver à l'orée de la forêt de Calydon qu'ils commencent par encercler, avant de pénétrer sous ses frondaisons au son des trompes. Chacun tente de garder un contact sonore avec ses voisins mais l'écho rend la chose difficile et la visibilité n'est pas très bonne du fait d'une légère brume surnaturelle.

Les personnages ont probablement saisi que l'héritier d'Œnée, qu'ils doivent protéger, est Méléagre, d'autant plus que Tydée et Staphylos ne participent pas à la chasse mais accompagneront leur père pour la mise à mort et la curée. Il n'appartient qu'à eux de dire comment ils s'organisent, s'ils restent avec Méléagre ou s'ils participent à la chasse de façon plus active et donc isolée.

Faites jouer la traque de l'animal de façon épique et pleine de rebondissements, en vous inspirant des scènes suivantes. En aucun cas, il ne doit y avoir un duel à mort en un seul lieu, mais ce doit être une succession de scènes où l'animal va blesser ses poursuivants ou être blessé, avant de fuir à nouveau. Ce n'est qu'une fois acculé et affaibli que le sanglier sera mis à mort dans un duel épique avec les chasseurs.

Afin de respecter la légende, les scènes marquées d'un astérisque (*) sont obligatoires, même si les personnages peuvent intervenir, afin que les événements qui en découlent puissent avoir lieu ou être modifiés.

Scène 1 : La bauge *

Au plus profond de l'épaisse forêt se trouve une vallée encaissée, où coulent les ruisseaux formés par les pluies. Là, au plus bas du ravin, où poussent les saules, les chiens aboient si fort qu'il semble bien que l'animal soit au ferme. Les personnages arrivent devant une profonde mare de boue que les chiens entourent, mais il ne semble rien y

avoir, si ce n'est des traces du monstre sur les abords de la mare. Les personnages ont un malus de 2 sur les compétences de mouvements comme Esquive, Athlétisme ou Souplesse tant qu'ils sont dans la boue qui leur monte à mi-cuisses.

Au moment le plus inopportun, le monstre émerge de la mare et charge droit devant lui, renversant Méléagre, qui devrait être mort sur le coup, abat chiens et arbres, renverse Hippalmos et Pélagon avant de se perdre à nouveau dans la forêt, les chiens à ses trousses.

Atalante, qui n'est pas loin, vise l'animal avec son arc et lui donne sa première blessure. Les personnages peuvent tenter d'être les plus rapides et donc empêcher Atalante d'être la première, ce qui donnera par la suite à Méléagre un moindre prétexte pour lui donner la hure. De plus, l'auteur de la première blessure se voit béni par Artémis et est désormais capable de voir et sentir les traces laissées par ses proies (Gain de 2 niveaux en Pistage).

Scène 2 : L'accident *

Les personnages sont probablement désormais sur la piste de l'animal, quand ils finissent par l'apercevoir dans une coulée en train de contourner des traqueurs et finalement revenir vers eux. Il ne leur reste plus qu'à le recevoir, mais l'animal est poursuivi par Castor et Pollux montés tous deux sur des chevaux blancs. Les deux cavaliers lancent leurs javelots, mais le taillis, dans lequel le monstre est entré, est impénétrable tant aux traits qu'aux chevaux.

Alors que le sanglier sort du taillis et les charge, les PJ aperçoivent Eurytion à droite de la bête et Pélée à sa gauche. Chacun d'eux se prépare à lancer son épieu. Celui d'Eurytion rate sa cible mais fait trébucher l'animal laissant ainsi l'épieu de Pélée passer au-dessus de la bête frappant alors Eurytion en plein cœur. L'animal, sans égard pour le chasseur mort, reprend sa course effrénée en direction des héros, tandis que Pélée s'agenouille devant la dépouille de son beau-frère, et emporte son corps jusqu'à la cité.

ATALANTE



Princesse d'Arcadie, fille d'Iasos et de Minias. Enfant, son père l'abandonne dans la forêt du Pélion où elle est recueillie par Artémis, qui a pris l'apparence d'une ourse, avant d'être élevée par des chasseurs servant la déesse. Elle est ainsi devenue une chasseuse réputée pour sa rapidité à la course et pour sa témérité. C'est la seule femme à se joindre à l'expédition des Argonautes et Méléagre tombera amoureux d'elle. Un oracle d'Héra lui ayant prédit que son mariage amènerait le malheur, elle fit vœux de chasteté et défie tous ses prétendants à la course, tuant les perdants. Hippoménès remportera la course grâce aux trois pommes des Hespérides, que lui a données Aphrodite, mais ayant oublié de la remercier, ils seront pris d'un désir irrésistible dans le temple de Cybèle qui les changera tous deux en sangliers ou en lions selon les versions et les attèlera à son char. Une troisième version dit qu'elle finit par épouser Méléagre ; par conséquent son avenir incertain peut être le résultat des actions des personnages.

SOMA : 4 **SOPHOS :** 3 **SYMBIOSE :** 3

ARISTEIA : 2 **UBRIS :** 2 **PV :** 40

Armure : Plastron de cuir (3PA)

Armes : Arc court (DG 6), Épieu (DG 6)

Particularités : Protégée d'Artémis, d'Aphrodite et dans une moindre mesure d'Hécate. Elle doit sa malédiction à Héra.

Langage de Gaïa, Œil de l'archère, Vitesse d'Hermès, Instinct animal, Ruse.

Elle est capable de courir presque aussi vite qu'Artémis, aussi gagne-t-elle un bonus de +6 en Athlétisme lorsqu'il s'agit d'une course.

Compétences : Arc 8, Arme perforante 3, Athlétisme 6, Discrétion 4, Dressage 3, Épos des animaux 4, Épos des créatures fabuleuses 3, Esquive 3, Fouille 2, Grimper 3, Médecine 1, Natation 2, Perception 3, Pièges 3, Pistage 4, Pugilat 5, Souplesse 3, Stratégie 3, Survie 2, Vigilance 3.



MÉLÉAGRE

Fils d'Arès, il a été élevé par Céné, roi de Calydon et par Althée avec son demi-frère Tydée. Sa vie est liée à un tison qui, jeté dans le feu, entraîne sa mort immédiate. Lors de la guerre entre les Étoliens et les Curètes, à l'image d'Achille à Troie, il se retire des combats et ne reprendra les armes que lorsque la ville sera prise. Il participe à l'expédition des Argonautes et s'illustrera lors de la chasse de Calydon où, épris d'Atalante, il lui fait don de la hure. Ses deux oncles maternels, mécontents que le trophée soit donné à une femme, le lui prennent, et Méléagre les tue tous deux. Apprenant la nouvelle, sa mère jette alors le tison dans les flammes, scellant ainsi le destin de son fils.

SOMA 5 SOPHOS 3 SYMBOIOSE 2
ARISTEIA 2 UBRIS 3 PM 50

Armure : Cnémides de cuir (1PA), Cuirasse de cuir cloutée (5PA), Casque de bronze (5PA), Bouclier de bronze grand (7PA)

Armes : Épée hoplite (DG 8), Lance hoplite (DG 6)

Particularités : Charme sauvage.

Son immortalité est liée à un tison que sa mère conserve secrètement.

Compétences : Arme de jet 5, Arme perforante 4, Arme tranchante 5, Athlétisme 2, Bouclier 1, Commandement 2, Discrétion 1, Esquive 2, Navigation 3, Parler grec 2, Résistance 2, Séduction 3, Stratégie 2, Vigilance 1.

Scène 3 : Le passage

Alors que le sanglier de Calydon arrive dans une clairière dédiée à Artémis, il passe un portail qui le mène dans le havre de la déesse. Quelques-uns des personnages à sa poursuite et suffisamment proches de leur proie peuvent eux aussi arriver à passer le portail. Là, l'animal est face à la déesse et semble attendre des soins, mais Artémis l'observe ainsi que nos héros ; puis elle lui dit en posant sa main sur sa tête :

« Va, mon ami ! Tu es ici pour accomplir ma vengeance. Suis ta destinée et meurs courageusement ! »

Le monstre, comprenant que sa fin est proche, se retourne face aux personnages et les charge une fois de plus. Un duel à mort s'engage alors entre eux et au second tour, sans s'en rendre compte, l'animal géant et ses adversaires se retrouvent dans la clairière alors qu'arrivent petit à petit les participants à la chasse.

Scène 4 : L'hallali *

Méléagre est le premier des participants à se joindre à l'hallali, et, de son javelot, il donne le coup mortel final, à moins que l'un des personnages ne le devance, mais les deux coups peuvent être simultanés. Le personnage laissera-t-il cet honneur à son hôte, dans un geste de bienséance ?

Le chasseur donnant le dernier coup mortel au monstre se retrouve, comme prédit, maudit par Artémis et sera considéré par la suite comme un boucher sanguinaire (-1 niveau en Réseau), mais il lui revient le droit de partager la dépouille du monstre entre les participants.

Si le tueur est l'un des personnages, celui-ci est libre de partager la dépouille comme il le souhaite, mais s'il laisse cet honneur à Méléagre, ou que Méléagre est le tueur, voici ce qui arrive.

Au moment du partage de la dépouille, Méléagre, toujours amoureux d'Atalante, lui offre la hure et la peau de l'animal pour avoir été la première à blesser le monstre. Furieux que la part d'honneur revienne à une femme, les deux frères d'Althée lui arrachent son

prix, provoquant ainsi la colère de Méléagre qui tue ses deux oncles.

Si les personnages n'arrivent pas à calmer Méléagre et ses oncles, ils auront échoué à la requête de Dionysos et il ne leur restera plus qu'une opportunité pour sauver Méléagre de son destin.

Si c'est le personnage qui rend honneur aux talents de chasseuse d'Atalante en lui donnant les parts d'honneur ou en les donnant à Méléagre qui les lui donne à son tour, les frères d'Althée et Méléagre agiront comme précédemment.

Seul le fait de garder la hure et la fourrure pour soi, ou l'offrir à une divinité ou à un homme, permet d'éviter que la situation ne dégénère.

Il ne reste plus ensuite qu'à rentrer à Calydon avec la carcasse du monstre et le corps des morts et des blessés.

Chant IV : La mort de Méléagre

(Remarque : La mort de Méléagre n'intervient que s'il a tué ses oncles, dans le cas contraire Méléagre vivra encore longtemps et épousera Atalante (selon la tradition arcadienne) dans les mois qui suivent. Il faudra donc modifier quelque peu ce chapitre selon le résultat des actions des personnages.)

De retour à Calydon, la joie que chacun devrait connaître avec la mort du monstre est ternie par la mort accidentelle d'Eurytion et celle des frères de la reine. Le repas voit les participants raconter leurs exploits afin que la légende se souvienne d'eux et les personnages ne font pas exception.

Après que les personnages ont ainsi aidé la cité de Calydon, le roi Œnée n'a désormais plus d'objection pour répondre à leurs questions, même les plus intimes.

Lors du repas, où l'on sert la viande du monstre, il leur confirme qu'au début de son mariage, il fut visité par Dionysos et qu'il l'autorisa à avoir une relation avec sa seconde épouse Althée. Pour remercier Œnée, Dionysos donna son nom au

vin et ne féconda pas la jeune femme mais la rendit au contraire fertile. Althée put ainsi lui donner une nombreuse descendance. Puis, le temps passant, Althée vint à manquer au dieu de la vigne, lequel vient reprendre son dû chaque année lors des Thalysies.

Toujours lors du banquet, alors que les chasseurs racontent les événements de la journée, la reine Althée se réjouit de la mort du sanglier mais pleure de désespoir en apprenant les circonstances de la mort de ses frères.

Elle quitte alors brusquement la table de banquet, laissant les hommes fêter leur victoire et s'en va dans sa chambre rechercher la bûche magique pour la jeter dans l'âtre et sceller ainsi le destin de son fils Méléagre avant de se suicider pour ce geste.

Les personnages peuvent remarquer (Sensibilité FD 9), lorsque la reine quitte la table, qu'elle n'est pas dans son état normal, son visage montrant colère, haine et amour pour son fils Méléagre. S'ils la suivent, ils peuvent peut-être encore l'empêcher de commettre l'irréparable et ainsi les sauver, elle et son fils. Charge à eux de savoir ce qu'ils feront du tison de Méléagre.

Les personnages ne sauront s'ils ont ou non réussi la requête de Dionysos qu'à la fin de ce dernier repas à Calydon.

En sauvant Méléagre et sa mère, les personnages obtiennent de Dionysos la levée de la malédiction qui touche leur ami. Tout redeviendra normal pour lui, s'il le souhaite. En cas d'échec, Dionysos ne leur en voudra pas, car il n'est pas aisé d'aller contre le destin même lorsqu'un dieu tente de vous y pousser. Dans ce cas, leur ami restera sous l'emprise de l'ivresse, tel que décrit au Chant I.

Les personnages n'ont plus, dès lors, qu'à reprendre leur route après avoir remercié le roi de son hospitalité et obtenu une récompense méritée. 🏠



L'AUTEUR

Bruno Guérin, auteur de l'ensemble de la gamme *Antika* paru chez les Ludopathes, nous fournit ici un scénario officiel se situant entre le supplément des Argonautes (déjà paru) et celui de Troie (à paraître). À noter qu'outre la gamme *Antika*, l'auteur s'est essayé à un roman antique « *L'Apollonide* », paru aux éditions Stellamaris et se déroulant dans le même univers mythologique. Prolifique, il travaille actuellement sur « *Normazone* », un nouveau jeu d'anticipation, et sur un supplément pour *Ars Magica*, sans compter les cinq suppléments d'*Antika* à suivre mais d'ores et déjà écrits.