

# LES CHRONIQUES DE CORINTHE

---

Scénario d'Éric DUBOURG  
Mise en page de Bruno GUÉRIN

## MORT AUX JEUX ISTHIQUES

Ce scénario s'insère idéalement dans les Chroniques de Corinthe, de préférence entre le Livre II et III. Il reprend certains personnages importants, et en rajoute d'autres qui auront partie liée avec les héros au cours du scénario, mais rien n'empêche de le jouer indépendamment avec des personnages étrangers à Corinthe venus participer aux jeux.

### SYNOPSIS

Les Héros participent aux Jeux isthmiques à Corinthe. Tout commence avec la réception des délégations qui est troublée par quelques incidents, charge aux Héros de les résoudre et/ou de les prendre en compte. Ensuite, dès le lendemain, les jeux commencent, et les Héros ont l'occasion de visiter les marchés (aux simples, des artistes et des artisans) qui se déroulent en parallèle des jeux. Ils font ainsi la connaissance de Sylphios, un flûtiste de renom, mais lequel est bien plus que ce qu'il prétend être. Ce dernier cache le fait qu'il s'agit d'un fidèle d'Hécate et qu'il complotte au profit d'autres personnes. Il tentera les Héros, ce qui signerait leur fin, car s'ils les dominent, ils deviendront à jamais des lycanthropes. Cependant, lors d'une épreuve des jeux, un accident suspect se produit : Droklys, de la délégation de Délos, tombe raide mort. Kokitos, conseiller du roi Polybe, conseille alors ce dernier pour que les Héros soient officiellement chargés de l'enquête. Ils découvrent bientôt un complot prenant sa source aux origines de la cité, sous le règne du roi Corinthos. Se faisant, après la découverte d'un temple secret d'Hécate dans les environs de la ville, ils devront empêcher une prise de pouvoir illégale de Manès ou de s'échapper au plus vite.

### LA PARTICIPATION AUX JEUX ?

Les Héros viennent participer aux Jeux isthmiques pour le simple attrait des Jeux, pour la gloire ou l'espoir de grandes et belles récompenses. Ils peuvent aussi être intéressés par le grand festival des Jeux isthmiques où des marchands venus de toute la Grèce et parfois même de plus loin encore (comme des dignitaires Ægyptiens) se réunissent. Il y a d'une part le grand marché aux simples qui regroupe essentiellement des herboristes de Corinthe et d'autre part le marché temporaire des artistes et des artisans.



Les Héros peuvent aussi vouloir être présents physiquement sur ces marchés (pour produire leurs œuvres), de manière à avoir une chance de gagner le prix des Hétaires de Corinthe, attribué au meilleur herboriste et au meilleur artiste à l'issue du festival. Dans ce cas précis, ils devraient, pour pouvoir déambuler librement sur les marchés et/ou participer aux Jeux, compter sur l'assistance de proches, d'employés ou d'esclaves qui les remplaceraient le temps nécessaire sur les marchés.

Naturellement, celui qui souhaite visiter les deux marchés et participer aux Jeux isthmiques doit se faire connaître des autorités (l'enregistrement coûte pour les frais administratifs deux oboles de bronze (1 of) pour des corinthiens et cinq oboles de bronze (2,5 of) pour les étrangers), car tous les visiteurs sont les bienvenus à l'accueil des délégations et le banquet qui s'ensuit en l'honneur des dieux et des déesses, particulièrement Poséidon et Héra.

### **Les protagonistes du scénario sont les suivants :**

**Actéon (Manès)** – C'est un peintre très doué, âgé d'une quarantaine d'années, et qui a beaucoup voyagé par le passé. Il a séduit son frère Polybe par ses douces paroles et ses judicieux conseils, au point de contrer l'influence de Kokitos sur le roi. Il est depuis six mois membre du conseil de la cité et il se complait aujourd'hui à réaliser des portraits de grands Héros. Manès est un ancien Prince de Corinthe qui fut banni, il y a quinze ans pour avoir tenté d'usurper le trône. Revenu à Corinthe, il a pris grand soin (grâce à un Masque de Dionysos fabriqué par Sylphios) de masquer son apparence pour éviter d'être reconnu sous les traits d'Actéon.

**Kokitos** – Politicien et agoranome de Corinthe, il détourne une petite partie des taxes des marchés pour son profit personnel et pour acheter l'influence d'autres magistrats. Si dans le Livre Un il était le jouet d'Héra, dans ce scénario il se montre comme un fidèle serviteur de Poséidon. Il se montre jaloux de l'influence d'Actéon et donnerait n'importe quoi pour le faire chuter et découvrir quels noirs secrets il cache.

**Les représentants de Délos** – Sclépios, un jeune homme d'une vingtaine d'années, très beau et un peu éthéré (rencontré lors du Livre II), est le prêtre gouverneur de l'île. Il est en totale admiration devant les dieux jumeaux et sa loyauté est sans pareille, car il est leur représentant sur l'île. Il est secondé efficacement par Cléandros, la trentaine, un homme vêtu de blanc. Ce dernier soupire parfois de la perte de la corne d'abondance et il a incité Sclépios à la retrouver, par le biais des athlètes qui pourraient se couvrir de gloire en rendant grâce aux dieux jumeaux. Sclépios est assisté par quelqu'un de plus pragmatique et ouvert sur le monde, Droklès – un natif de Corinthe qui a quitté cette ville il y a douze ans. Ce dernier est présenté comme l'ami inséparable de Sclépios tout en étant moins déconnecté de la réalité. Il y a également Ctésios, d'un naturel tout aussi aguichant fasse aux autres grecs et qui accompagne Droklès dans presque toutes ses pérégrinations en ville.

**Doristée** – vieux précepteur sourd du roi Polybe, il a tendance à perdre la mémoire concernant les événements récents et à donner des titres fantaisistes à tous ceux qui l'approchent. En revanche, sa mémoire des événements du passé, au temps du règne du roi Corinthos, est intacte.

**Eurynomos** – Grand-prêtre de Poséidon. C'est un homme impétueux et dynamique âgé d'une trentaine d'années qui porte une attention particulière au respect des traditions du culte.

**Phaidera** – grande prêtresse d'Héra, c'est une femme d'une quarantaine d'années qui apparaît comme suspicieuse et méfiante. Elle accorde une grande importance au paraître : tout homme qui est à son sens négligé et superficiel est immédiatement renvoyé sans ménagement.



**Mésotia** – Cette amazone proche de la reine Penthésilée a été envoyée pour représenter son peuple aux jeux (sans toutefois participer elle-même). Elle est fière, élancée et directe. Elle profite des jeux pour trouver un époux qui soit digne d'elle.

**Ramsès et Aeonis** – Il s'agit de deux dignitaires Égyptiens. Le premier est fils de Pharaon : il se considère comme l'égal des rois et des reines grecques et attend un pareil respect de leur part. Il compte beaucoup sur son épouse pour le respect dû à son rang. Ils sont en permanence protégés par une garde d'honneur (dix gardes au minimum). Venu négocier l'achat de mercenaires grecs pour la guerre de son père contre les Hittites, il vient rencontrer les grands rois grecs de Mycènes, Sparte, Corinthe, Athènes. Les jeux se déroulant durant cette période, il a été convié comme invité par Polybe et c'est l'occasion pour lui de recruter les meilleurs athlètes-soldats pour un voyage en Égypte.

**Sylphios** – C'est un flûtiste de belle prestance, persuadé d'être le meilleur en tous, et qui fait partie de l'entourage de Manès. Il se considère être son premier conseiller et c'est lui qui lui a fourni le masque de Dionysos. Charismatique et sociable, il porte pourtant un lourd secret. Maudit par Hadès, c'est en réalité un loup-garou qui ne se transforme que sur sa volonté propre (il est sous l'influence de la déesse Hécate, cette dernière lui ayant fait le don d'une amulette sombre représentant une femme au visage noir). Il n'a de cesse d'agrandir son entourage (trois hommes et une femme) qui sont tous à ses ordres, privés de leur volonté. Toutes ces personnes disposent d'une amulette comme leur maître, amulette qu'il leur a remise dès qu'il les a pris à son service. L'un de ses hommes, Antarkès, est un ancien esclavagiste de Thèbes portant un tatouage de la confrérie des esclavagistes.

**Xanthios** – est un petit vieillard joufflu, adepte des bons mots et connaissant bien l'art des simples (il saura inmanquablement où peut pousser toutes plantes ou ce qui est promis en récompense au meilleur herboriste – la possibilité de devenir herboriste du palais de Corinthe pour un an et l'exécution d'un souhait). Mais son grand défaut est qu'il bégaye, sauf lorsqu'il parle de quelque chose qui le passionne – comme les jeux à venir, les meilleurs athlètes, les prix qui sont annoncés, les dévotions en l'honneur du dieu Poséidon, etc.

## CHANT I – L'ACCUEIL DES DÉLÉGATIONS

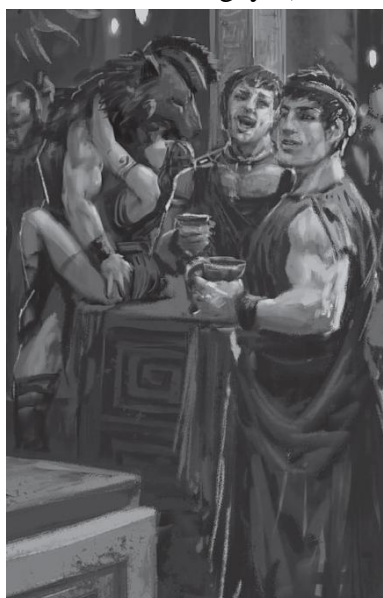
L'accueil des délégations pour les Jeux isthmiques en l'honneur de Poséidon est ouvert en présence du roi Polybe, d'un vieillard marchant avec une canne, Doristée, des conseillers Kokitos et Actéon qui réalise des portraits de Héros à la demande. Ces jeux, comme d'ordinaire, ont été annoncés par les spondophores (les annonceurs de la ville de Corinthe) un mois auparavant dans toute la Grèce et même au-delà. Chaque cité a fait la trêve avec ses ennemis afin de préparer ses athlètes.

Les jeux sont célébrés lors du mois de Métageitnion (août) à l'isthme de Corinthe, près d'un temple de Poséidon et d'un bois de pins consacré au dieu. Lors de la cérémonie d'ouverture, le roi Polybe rend honneur aux dieux olympiens, principalement Poséidon et Héra. Il rappelle alors que les jeux ont été pour la première fois établis par Sisyphe, fondateur de Corinthe, en l'honneur de Mécerte, fils d'Athamas, roi de Thèbes, et d'Ino. Afin d'échapper à la fureur de son mari, cette dernière se précipita avec son fils, dans la mer de l'isthme de Corinthe. Poséidon reçut, Ino, au nombre des divinités marines. Poséidon, sous la forme d'un dauphin, ramena le corps de Mécerte et l'accrocha à un pin (qui devint alors l'arbre sacré de Poséidon) afin qu'il reçoive une sépulture.

Cette année, les délégations majeures présentes sont celles de Sparte (représentés par Nicodemos et Mégapenthès, un fils bâtard de Ménélas avec une esclave), de Thèbes, des Amazones (Antiope), d'Athènes (Thésée), des Crétois (Rhadamanthe, un frère et proche conseiller du roi Minos) et de

Délos (Sclépios, prêtre-gouverneur de l'île), mais il y a aussi des représentants de la terre lointaine d'Égypte.

Les Héros peuvent ainsi également rencontrer les marchands et les artistes les plus en vue (un jet d'Épos Mythologie FD 9 est nécessaire pour les reconnaître) ; il y a entre autres Dédale (qui fait partie de la délégation crétoise), Palamède (un élève du sage et savant centaure Chiron), Orphée (inventeur de la cithare, sa musique enchantant toute la nature, plantes et animaux), Philammon (un aède reconnu pour son talent à la cithare), Sylphios et Xanthios (un expert des simples ayant le défaut de bégayer).



Le banquet est donné en plein air en l'honneur des dieux, mais il ne sera pas exempt de troubles, et les Héros devront les gérer eux-mêmes, comme Kokitos le suggérera au roi Polybe. Tout d'abord, par manque de chance ou dans une volonté délibérée de placer les Héros dans une situation délicate, ces derniers seront placés à côté de leurs ennemis intimes.

Ensuite, au début du repas, une amazone (Mésotia) fait un esclandre pour avoir été (mal) placée, à proximité de la délégation des héros. Elle exige réparations et le droit de choisir son représentant lors des épreuves parmi les membres de leur délégation, et inévitablement, elle choisira l'un des Héros (celui qui lui apparaît comme le plus sympathique).

Une heure après le début du banquet, le représentant égyptien réclame l'honneur de présenter des athlètes aux jeux (et également d'avoir une place sur les deux marchés), et qu'il apporte une offrande de choix au dieu Poséidon – une peau de lion et de magnifiques diamants. Ramsès prétend

que son épouse, Aeonía, est grecque de naissance, et que cela leur donne le droit de participer en son nom.

Les Héros devraient avoir également quelques apartés avec les principales délégations, les marchands et les artistes les plus en vue. Si ces derniers ont joué le scénario « La Corne d'Abondance », Sclépios pourrait leur pardonner leur vol dicté par la nécessité, mais un de ses conseillers proches, Droklos, montre clairement son ressentiment, en leur jetant un regard noir. Sinon, ces derniers pourraient les approcher pour échanger avec eux sur les futurs jeux, et dire que selon eux, les gagnants des jeux devraient être les spartiates. Droklos leur jettera un regard noir, car pour lui les Héros se sont attiré l'inimitié d'athlètes qu'il apprécie particulièrement (peut-être les Spartiates, peut-être les Athéniens, etc.). Les marchands et artistes ne sont pas en reste. Sylphios voudra leur montrer sa collection de flûtes et les présenter à quelques marchands et/ou artistes de son entourage, tandis que Xanthios souhaite leur montrer son présentoir à herbes et plantes médicinales.

Enfin, vers la fin du banquet, le devin Tirésias prononce une prophétie :

« Ces jeux décideront du futur de Corinthe. Qu'ils échouent et la ville sera maudite à jamais, submergée par l'impiété et le sang. »



Quelles que soient les questions posées, le devin refuse d'y répondre, les dieux et les déesses ayant énoncé une prophétie, c'est aux Héros de l'interpréter, et il n'est pas question d'apporter plus de précisions.

## CHANT II – LE TEMPS DES ÉPREUVES

Dès le lendemain, les premières épreuves se déroulent en l'honneur de Poséidon et d'Héra dans l'enthousiasme général. Le temps est au beau fixe – aucun nuage à l'horizon. Tout pousse les Héros à participer, et du reste, si ces derniers ne se sont pas engagés, Kokitos (ou toute autre personne avec laquelle le ou les Héros sont en froid) l'a fait pour eux afin de les ridiculiser. Ainsi, bon gré mal gré, ils se retrouvent à participer aux épreuves qui ont été annoncées au banquet avec la liste des participant(e)s prévu(e)s : natation, lutte, course, saut, disque, javelot, ainsi que des compétitions de musique et de poésie (auxquelles les femmes sont autorisées à concourir).

### LE RÈGLEMENT

- Être citoyen hellène libre, ni esclave, ni étranger (à l'origine, c'est le terme « métèque » qui était utilisé sans aucune connotation péjorative). Comme ce sont des jeux de la mer, une tolérance est acceptée, à condition d'apporter une offrande significative au dieu de la mer.
- Ne pas être un repris de justice ni être connu pour une moralité douteuse.
- Être inscrit aux entraînements, pendant le mois précédant les jeux.
- Toute inscription tardive vaut exclusion.
- Les femmes mariées sont interdites pendant les jeux. Cela vaut pour tout citoyen hellène et étranger.
- Les entraîneurs et conseillers des athlètes doivent être nus pendant les exercices.
- Pour les sports de combat, défense de tuer son adversaire.
- Défense de pousser l'adversaire hors des limites prescrites.
- Défense d'intimider les adversaires.
- Le fouet sera administré en public à tout corrupteur d'arbitre ou d'adversaire.
- Si un concurrent déclare forfait et ne se présente pas à l'épreuve, son adversaire sera déclaré vainqueur.
- Les athlètes ne peuvent manifester leurs humeurs contre les juges et contre le public.
- Tout concurrent qui se sent victime d'une décision injuste peut faire appel aux représentants de Corinthe. La décision sera annulée, si elle se révèle injuste.

Plusieurs épreuves ont lieu lors des premières heures, et déjà des Héros ont gagné à plusieurs reprises, ce qui suscite l'admiration des foules. Il peut s'écouler plusieurs heures ou plusieurs jours avant que le pire ne se produise, ce qui peut permettre à nos enquêteurs d'aller visiter plus avant les marchés se tenant en ville (cela pourra être aussi fait lors des chants ultérieurs) : le marché des simples d'une part, le marché des artistes et des artisans d'autre part.

Le marché des simples se tient dans un jardin, avec plusieurs cabanes disposées en rangées formant des allées étroites. Chaque cabane présente en devanture des rosiers et du lierre grimpant. Une centaine de marchands se trouvent sur le marché, les plus réputés étant l'habile Xanthios qui bégaie, l'astucieux Eudymion qui est prêt à un concours de simples, l'efficace Sinouès qui présente des simples d'autres régions, avec des créations originales, est prêt à des paris de toute sorte, sur les simples, sur les gagnants des épreuves des jeux. Tout cela s'effectue dans une atmosphère bonne enfant, avec chaque marchand tentant d'attirer l'attention sur lui et ses productions, plus réussies que celles de ses voisins.

Du côté du marché, des artistes et des artisans (qui lui est temporaire) se trouvent une trentaine d'artistes.

Sylphios est le marchand le plus en vue. Son atelier est une véritable caverne aux trésors : instruments de musique de toutes sortes, céramiques et objets en os venant de toute la Grèce, peintures et gravures (dont une représente Corinthe de nuit), parchemins divers rédigés par diverses célébrités de l'époque. Il a à son service trois hommes (Antarkès, Hilarios, Olbios) et une femme (Kheira) qui sont en permanence à l'atelier pour vendre et acheter des œuvres d'art estimables.

Sylphios fait tout pour se montrer aimable, et fait en sorte que sa cible voie la gravure de Corinthe de nuit (cadeau d'Hécate, et un piège pour celui qui regarde — un jet de résistance FD 11 est nécessaire pour échapper au contrôle de Sylphios). Pour mettre en évidence le lien, Sylphios réalise une sculpture du Héros, qu'il confie à ce dernier et qui matérialise son lien de subordination et d'ici à la fin des jeux, sa transformation irrémédiable en loup-garou. Détruire la statuette rend la transformation définitive, mais brûler la fresque permet de libérer tous ceux qui ont été pris au piège depuis le début des Jeux (il est trop tard pour les autres, sauf pour la jeune femme, qui était une prêtresse de Poséidon). Le dieu pourrait montrer de la gratitude pour cela, en revanche ce sera moins le cas pour Hécate, qui en toute logique perdrait un de ses fidèles les plus importants.

Mais Sylphios a de nombreuses choses à cacher : sous un coffre rempli d'objets divers se trouve une statuette d'Hécate, plusieurs parchemins de sortilèges et surtout des amulettes consacrées à la déesse, qu'il remet à ceux qu'il assiste et qu'il corrompt en fin de compte. S'il est démasqué, il peut dire pour sa défense que le culte d'Hécate n'est pas interdit, et qu'il connaît quelqu'un (Manès/Actéon) qui est beaucoup plus corrompu que lui. Les quatre serviteurs de Sylphios ont aussi quelque chose à cacher, à savoir le fait qu'ils ont volé à des prêtres de Dionysos leurs masques avant de les tuer.

Un autre artiste important se nomme Aistos. Il possède une cithare et une flûte. Son plus grand défaut est sa curiosité insatiable à propos des Héros qu'il rencontre. Il rédige ensuite des odes d'une qualité incroyable, et il met en valeur chaque Héros qui se prête au jeu lors des Jeux isthmiques. Cela peut être quelqu'un de fiable pouvant aider nos héros lors de leurs enquêtes par la suite. Il serait d'une grande aide, par exemple, pour contrer Sylphios, même si cette aide peut parfois être contre-productive, car il peut aussi propager de fausses rumeurs sur eux.

Les personnages rencontreront également Palamède, Orphée et Philammon, et généralement à chacune de leurs prestations respectives, il y a un public d'une vingtaine de personnes qui y assiste.



### ◀ CHANT III – UNE MORT MYSTÉRIEUSE ▶

Alors que les épreuves se poursuivent, une mort mystérieuse survient, ce qui va jeter le trouble sur les Jeux, comme l'avait annoncé le devin Tirésias.

Lors d'une épreuve de course, un cri de stupeur monte dans la foule, et aussitôt la surprise se lit sur le visage de tous les participants. L'un des athlètes s'écroule dans le peloton, et si un médecin intervient, il constate que la victime a la peau assombrie. Il est très difficile de le reconnaître (jet de Perception FD 10), car ses traits sont tirés et il ressemble plus désormais à un vieillard qu'à un jeune

athlète âgé de 25 ans. Le mort se nomme Drokhlès. Kokitos, une fois au courant de l'accident, conseille au roi Polybe de donner la charge de l'enquête sur cette mort aux Héros, et le roi valide cette suggestion.

L'enquête commence avec l'examen du corps. Tout enquêteur peut voir un étrange liquide bleu près de la gorge de la victime. Ce liquide pourrait faire penser à un empoisonnement (ce qui est effectivement le cas), et sur une réussite exceptionnelle – avec un jet de Médecine FD 10 – le poison utilisé était à effet lent, mais dès que la mort est survenue, l'effet en a été spectaculaire. Le poison se compose de trois plantes extrêmement rares : aconit tue-loups (poison), dracontia et mandragore.

En examinant soigneusement le corps (rappelons que les athlètes sont nus), il est possible de voir un tatouage représentant un chevreau sombre, ce qui pourrait indiquer que le mort avait une sympathie particulière envers la déesse Hécate, puisque le chevreau fait partie de ses animaux favoris. Pourtant, beaucoup parmi ses amis n'ont jamais vu ce tatouage dans les jours précédant sa mort.

L'enquête se poursuivra probablement auprès des prêtres des différents temples. Une prêtresse d'Héra leur apprend qu'un mal ancien enraciné très profondément s'est récemment réveillé, et qu'il faut chercher l'obscurité pour trouver la cause du mal.

Un prêtre de Poséidon prophétise la chose suivante : « *Ceux qui portent la marque du sang sont rejetés par les vivants et les morts, mais ils causent de grands dommages.* »

Le divin Tirésias confirme l'urgence d'action. Les dieux et les déesses envoient aux mortels une épreuve qui doit être résolue, et qui est beaucoup plus importante que les Jeux eux-mêmes.

Enquêter sur le passé récent de Drokhlès peut être une bonne option. Il est assez facile d'apprendre qu'il est passé sur les deux marchés et au port. Au marché, ils apprendront qu'il a rendu visite à deux reprises à Sylphios – ce dernier dira qu'il s'intéressait énormément aux instruments de musique et aux toiles représentant des paysages Hilarios et Olbios. Il peut du reste en quoi cela peut les aider dans leur

Auprès de la délégation de Délos, n'était pas natif de Délos comme originaire de Corinthe. Il a passé des compétitions dans les tavernes Joyeux », où il a passé beaucoup de Actéon. Il a rencontré aussi à des jeux à venir, et il était plusieurs proche de la délégation de Délos,

Malheureusement, les alliés de agir pour perturber l'enquête en Héros puissent l'interroger. de peu, car il est parti voir la importante affaire commerciale. voir les étrangers pour leur n'est pas le cas), ou chercher des d'enlèvement (ce qui est le cas : des ceinturé et cherchent à l'emmener pour le sacrifier au nom de la



ils apprennent que le défunt beaucoup d'iliens, mais qu'il est beaucoup de temps avant le début du port, et notamment « Au Marin temps en compagnie du peintre, plusieurs reprises Kokitos au sujet fois accompagné par un ami nommé Ctésios.

Manès/Actéon sont bien décidés à enlevant Ctésios avant que nos Sclépios leur dira qu'ils l'ont raté délégation égyptienne pour une Cela doit inciter les Héros à aller demander s'ils ont vu Ctésios (ce traces d'une tentative alliés de Manès/Actéon l'ont jusqu'au temple secret d'Hécate déesse).

À ce stade, les Héros auront quelques difficultés à trouver le temple d'Hécate, bien caché dans la forêt, à moins qu'ils ne le demandent aux alliés de Manès/Actéon qui ne les conduiront, que sous la contrainte, dans les environs du temple d'Hécate (cf. le chant V avec la découverte du temple caché).

Si les Héros arrivent à le sauver, Ctésios leur dit que son ami a été un page du prince Actéon dans sa jeunesse. Il était auprès de lui lorsqu'il a rencontré le peintre dans la taverne « Au Marin Joyeux » et il peut dire que la discussion entre le peintre et son ami était loin d'être amicale : ils ont failli en venir aux mains si le tavernier (Sinésios) n'était pas intervenu. Peu après, Droklès a avoué à son ami qu'il avait reconnu son ancien maître, Manès, mais que cela n'avait pas tellement d'importance, car il souhaitait briller aux jeux. Pourtant, Ctésios est persuadé qu'il ne disait pas totalement la vérité, il avait l'intuition qu'il avait cherché à faire chanter l'ancien prince en échange de son silence. Pour preuve, lors d'une soirée avec deux jeunes prostituées, il l'a vu cacher un parchemin dans les affaires de sa maîtresse favorite et il s'est arrangé pour que son ami voie son geste, au cas où il lui arriverait malheur.

Récupérer le parchemin ne pose pas de problèmes, à moins que vous ne souhaitiez corser un peu les choses, en mettant en scène une bande de malfrats souhaitant se faire un petit peu d'argent en ville. Ces malfrats peuvent ainsi avoir partie liée avec Sylphios, qui détiendrait le parchemin. La prostituée, qui ne sait rien, ne lèvera aucune objection pour que les Héros récupèrent le parchemin, pour peu qu'elle soit rétribuée pour le service.

Étudier le parchemin prend du temps. En apparence, il s'agit d'un compte-rendu d'événements récents étant survenus à Délos, impliquant ou non les Héros. Mais en réalité, le parchemin est codé (pour le déchiffrer, un test d'Estimation et de Lire/écrire est nécessaire). Il indique tout ce que Droklès sait à propos de Manès/Actéon : à savoir qu'il est celui qui a tenté de comploter contre le roi Corinthos son père, que le prince était dans sa jeunesse un fidèle d'Hécate. Le parchemin fait également état de l'existence dans la forêt d'un temple secret dédié à Hécate, qu'il y a là-bas une statue noire d'une femme inquiétante (la déesse) et qu'il faut passer pour trouver le temple par une rivière souterraine.

## CHANT IV – LE MYSTÈRE S'ÉPAISSIT : UN CAUCHEMAR INQUIÉTANT

Au cours de l'enquête, nos Héros vont faire un cauchemar inquiétant.

Ils voient en ouverture du rêve un magnifique champ couvert de lys, ainsi que des paons et des génisses (cad des symboles d'Héra). Une variante pourrait être de voir à la place dans un champ non loin de la mer des chevaux en train de s'ébrouer (cad des symboles de Poséidon).

Ensuite, dans un fondu enchaîné, ils voient une salle remplie de parchemins, une statue sombre d'un roi au rictus cruel (qui ressemble beaucoup au roi Polybe, il s'agit de Manes) et un archiviste (Sylphios, mais il n'est pas reconnaissable) en train de compléter un manuscrit.

Vers la fin du rêve, celui qui ressemble étrangement au roi entre dans le scriptorium, moleste l'archiviste, et lui demande si le travail est achevé. Devant la réponse imprécise de l'archiviste, le roi en conclut en disant que la Déesse sombre lui apportera tout ce dont il a toujours eu envie, et que la force des dissensions lui apportera énormément, même auprès de ceux qui lui sont naturellement hostiles. Après, les Héros voient des souterrains et des cavernes, habitées d'êtres non morts et non vivants (des Maschalismos ou des Vrykolakas, voir dans le supplément Mythologica pages 118 et 128).





Si nécessaire, le dieu ou la déesse peut montrer ensuite un paysage des environs de Corinthe, à proximité du temple caché d'Hécate, ceci afin d'inciter les Héros à découvrir l'endroit, surtout s'ils n'ont pas découvert le parchemin de Droklys.

Les personnages se réveillent en sueur, avec l'impression d'avoir été surveillé par une entité surnaturelle, qui pourrait agir au nom des déesses Éris ou Hécate.

À leur réveil, ils souhaiteront probablement interroger les habitants de Corinthe (soit le roi Polybe, la reine Méropée, le prince héritier Eurikles, voire les prêtres) sur les événements étranges qu'ils ont vécus en rêve.

- Voici ce qu'ils peuvent apprendre :

Du temps du règne du roi Corinthos, il y avait deux frères jumeaux, l'un se nommant Polybe, l'autre se nommant Manes. Ce dernier a tenté il y a quinze ans de prendre de force le trône, ne souhaitant pas une gouvernance double à la mort du roi Corinthos. Devant l'échec de son complot, Manes a été banni de Corinthe, et son nom à jamais effacé des registres royaux. Grâce à ses soutiens, il pensait revenir un jour, lorsque la Déesse le jugera bon, pour sauver les Corinthiens d'un règne désastreux (la récente contamination de la terre et la colère d'Héra pouvant être des signes pour certains habitants d'un règne inefficace).

Les prêtres soulignent que la Déesse suggérée dans le cauchemar ne peut être Héra (quoique certains athlètes de Corinthe en sont convaincus, la déesse souhaitant peut-être un nouvel exil pour le prince héritier Eurikles). À les entendre, la Déesse pourrait être Éris (la discorde divinisée, chassée de l'Olympe pour ses méfaits et l'ambiance qu'elle sème derrière elle), l'une de ses filles comme Até (le désastre, la discorde, la perversité et la folie aveugle), Amphilogia (les disputes), Nikéa (la querelle) ou encore Hécate (avec qui aucun dieu ou déesse ne souhaite être en conflit).

## CHANT V – LA GROTTE SECRÈTE



En toute logique, si les Héros ont réussi à déchiffrer le parchemin, ils savent désormais qu'il existe une grotte consacrée à Hécate. Ils peuvent découvrir son emplacement, soit en se basant sur le témoignage de quelques fidèles (les agresseurs de Ctésios), soit en suivant Sylphios, lequel s'y rend parfois nuitamment, pour y recueillir les injonctions de Manès/Actéon.

Il leur faut découvrir, dans une clairière, un étroit escalier à moitié masqué par la végétation, pour finalement aboutir à un temple à ciel ouvert en partie en ruines. Sur un test Épos Mythologie FD 10, ils peuvent se rendre compte que le lieu était consacré à Poséidon avant d'être désacralisé, et cette désacralisation semble récente. Remettre en état le temple mettra en bonne disposition le dieu de la mer pour ce qui va suivre, mais cela prendra du temps, et cela sera inmanquablement remarqué.

En allant plus avant, les personnages découvrent une rivière souterraine débouchant à l'air libre. Il faut fabriquer une embarcation de fortune (ou chercher une embarcation dissimulée dans les branchages – test de Fouille FD 10), naviguer sur la rivière souterraine sur une centaine de mètres (jet de Navigation FD 12) pour arriver à un embarcadère secret, où l'on voit une statue noire d'une femme inquiétante (nulle autre que la déesse Hécate).

Là, il faut se montrer discret, car le temple est en permanence « protégé » par une vingtaine de fidèles. Le lieu est constitué par la caverne principale



affectée au culte, par des rangées de cellules affectées aux fidèles, et par un scriptorium occupé soit par Sylphios, soit par Actéon /Manès. Les Héros peuvent apercevoir l'un des deux en train d'encourager les fidèles à l'action future pour que la déesse soit désormais pleinement reconnue à Corinthe.

Écouter discrètement les fidèles fait prendre conscience aux Héros d'un danger imminent visant le roi de Corinthe, et qu'un pacte a été noué récemment pour se clore bientôt par la victoire et le remplacement du roi par quelqu'un de beaucoup plus digne, capable de prendre en compte les aspirations du peuple. Dans le scriptorium, les Héros peuvent découvrir des preuves de ce complot, pour les apporter aux autorités de Corinthe, ces dernières convenant d'un plan de bataille pour mettre en échec Manès/Actéon.

## CONCLUSION

Le scénario peut être conclu de deux manières.

- La première est d'investir le temple caché avec des alliés soigneusement choisis (mais il y aura inévitablement des espions pouvant alerter les fidèles du danger, auquel cas les chefs pourront s'esquiver et remettre leur vengeance à plus tard... sur les Héros d'abord, contre Corinthe ensuite).
- La seconde est de laisser les Jeux aller à son terme, et d'intervenir au moment du remplacement du roi lors de la cérémonie de clôture des Jeux, avec le roi Polybe effectuant un recueillement en forêt, au niveau du pin sacré où se trouve un ancien sanctuaire consacré à Poséidon (pas très loin du reste du temple caché d'Hécate). Les Héros peuvent monter une embuscade pour contrer définitivement la menace, afin d'éliminer Manès/Actéon et ses soutiens.

Évidemment, pour cette seconde option, il faut fournir une explication à la mort de Droklès, donner éventuellement de faux coupables (un conflit possible entre Droklès et des brigands en maraude) et laisser les Jeux se terminer en attribuant les prix de fin de jeux (les Héros pouvant obtenir des récompenses significatives lors de la clôture des jeux et plus encore avec la découverte et la mise en échec du complot).

Lors de leur victoire, et après avoir participé à la fin des jeux, les Héros peuvent obtenir la récompense désirée (par exemple de l'aconit et une fleur de Dracontia pour éventuellement soigner l'un des leurs transformé en loups-garous. Ces fleurs rares sont présentes dans le jardin des simples

du palais et remises comme meilleur

Ils gagnent aussi Kokitos et du roi, pouvant s'en le futur, surtout à nouveau Manès/Actéon.

Les jeux se récompensent le artiste en lui arme de renom.



peuvent être prix au herboriste). le respect de ces derniers souvenir dans s'ils doivent affronter

terminent en meilleur donnant une

## GALERIE DE PORTRAITS

### Athlètes

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2 ARISTÉIA 1 HUBRIS 2 PV 30

**Armure** : aucune

**Armes** : aucune

**Particularités** : Chaque spécialiste d'une épreuve a le niveau 3 ou 4, les héros nommés sans caractéristiques sont à 4 ou 5 (comme Ulysse, Agamemnon, Patrocle ou Iolaus) dans l'épreuve considérée.

**Compétences** : Arme 3, Athlétisme 3, Bouclier 1, Endurance 2, Esquive 2, Parler grec 2, Pugilat 2

### Sylphios (lycanthrope)

SOMA 4 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2 ARISTÉIA 1 HUBRIS 3 PV 40

**Armure** : Naturelle (1PA)

**Armes** : Morsure (DG 6) ou Poings x2 (DG 1) ou Glaive (DG 5)

**Particularités** : Point faible, les armes d'argent doublent leurs dégâts qui ne peuvent pas être régénérés. Instinct animal, Régénération (+ 2PV/rd)

**Compétences** : Arme 4, Discrétion 4, Esquive 2, Pugilat 3, Occultisme 4, Stratégie 2, Vigilance 5

**Remarques** : Il n'y a pas de transmission de cette malédiction.

**Sortilèges** : Invisibilité d'Hadès, Masque de Dionysos

### Serviteurs de Sylphios (lycanthrope)

SOMA 4 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2 ARISTÉIA 1 HUBRIS 3 PV 40

**Armure** : Naturelle (1PA)

**Armes** : Morsure (DG 6) ou Poings x2 (DG 1) ou Glaive (DG 5)

**Particularités** : Point faible, les armes d'argent doublent leurs dégâts qui ne peuvent pas être régénérés. Instinct animal, Régénération (+ 2PV/rd)

**Compétences** : Arme 4, Discrétion 4, Esquive 2, Pugilat 3, Occultisme 4, Stratégie 2, Vigilance 5

**Remarques** : Il n'y a pas de transmission de cette malédiction. Les serviteurs de Sylphios ont volé au cours de leurs pérégrinations des Masques de Dionysos et tué les prêtres auxquels les Masques appartenaient.

**Sortilèges** : Masque de Dionysos

### Voleur/Brigand/Marin

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3 ARISTÉIA 1 HUBRIS 1 PV 20

**Armure** : bracelet de cuir (1 PA) Armes : Bâton (DG 4), Poignard (DG 2)

**Compétences** : Arme 3, Discrétion 2, Esquive 2, Fouille 2, Intimidation 3, Parler grec 2, Pugilat 3, Stratégie 2, Vol à la tire 3

### Manès/Actéon

SOMA 3 SOPHOS 4 SYMBIOSE 2 ARISTÉIA 2 HUBRIS 2 PV 40

**Armure** : Épauière de cuir (1 PA), Plastron de cuir clouté (3 PA)

**Armes** : Falcata (DG7)

**Compétences** : Arme tranchante 5, Arme de jet 4, Athlétisme 3, Bouclier 3, Commandement 6, Discrétion 4, Dressage 2, Endurance 3, Esquive 2, Marchandage 3, Navigation 4, Occultisme 4, Perception 3, Pistage 3, Théologie 1, Vigilance 2.

**Sortilèges** : Toucher de Kronos, Masque de Dionysos, Paralysie de Phobos, Serviteur d'Hécate