

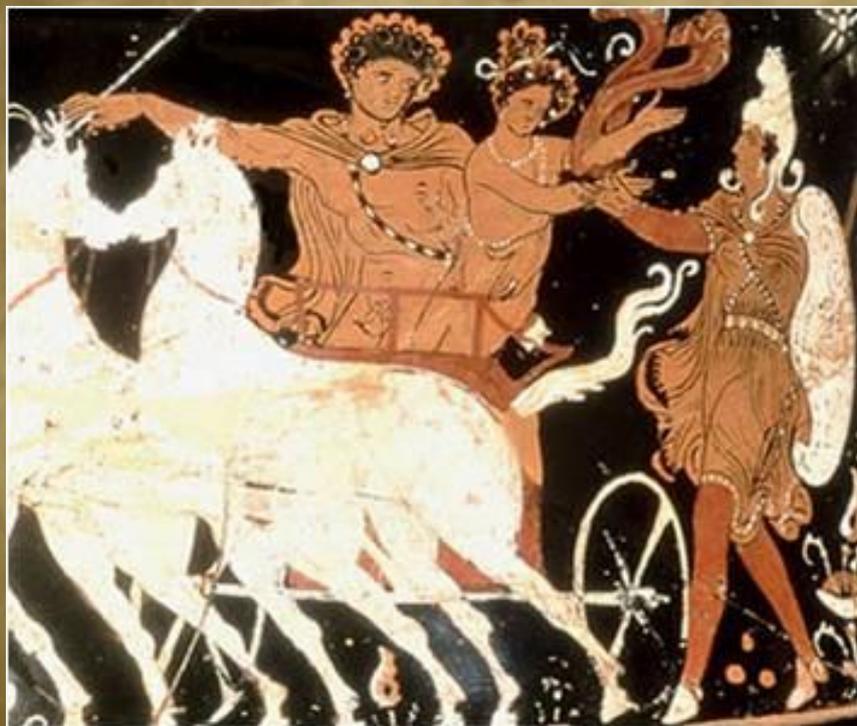
ANTTIKA

PISA

« LA LÉGENDE DE CHRYSIPPE »

ÉCRIT PAR DAMIEN DEVAULT

MIS EN PAGE BRUNO GUÉRIN



PISA

« LA LÉGENDE DE CHRYSIPPE »

Scénario ANTIKA

Écrit par Damien Devault

Mis en page par Bruno Guérin

Remerciements aux testeurs : Karine, Cédric, Quentin et Thomas

INTRODUCTION

Ce scénario d'Antika, fait suite au scénario « Onchestos ». Il se déroule au début du règne de Pélops et est dans la lignée de la légende d'Œdipe.

La malédiction du roi Pélops de Pisa (future Olympie) sur la lignée des Labdacides n'a pas encore été proférée.

Ce scénario se fonde sur un aspect illogique de la légende de Laïos, le père d'Œdipe, et plus précisément sur la mort de Chrysippe, pour laquelle deux traditions littéraires cohabitent :

- L'une évoque une passion soudaine de Laïos pour son jeune élève Chrysippe, aboutissant au viol du second par le premier, puis du suicide de Chrysippe suite au déshonneur d'avoir été outragé. Cette passion pédophile de Laïos reste inexplicée. Autant le propre des pédagogues pédophiles est de duper la vigilance des parents, autant cette folie soudaine ouvrait la porte à une explication scénaristique.
- L'autre élément incompréhensible est le récit parallèle d'un Chrysippe qui aurait été assassiné par ses deux jeunes frères, lui-même n'étant guère âgé et issu d'un autre lit, distant géographiquement, et donc ayant sur ses cadets une stature rendant peu plausible un tel acte.

Pour expliquer ces illogismes, j'ai pris la liberté d'introduire des oncles éponymes nommés Thyeste et Atrée.

Le scénario s'appuie également sur la légende de Pélops : fils de Tantale de Phrygie. Celui-ci fut tué par son propre géniteur pour être donné en banquet aux dieux afin de tester leur omniscience. Seule Déméter, perdue dans ses pensées de recherche de Coré, ne perçut pas la supercherie abominable et consumma son plat. Tantale fut châtié à la hauteur de son infanticide blasphématoire et Pélops ressuscité. Zeus accorda à l'enfant une épaule en ivoire miraculeuse pour compenser ce que sa sœur avait mangé.

Depuis ce temps, ses descendants portent une tache de naissance blanche sur l'épaule (élément qui sera bien utile dans ce scénario pour confirmer la filiation des enfants).

Poséidon prit Pélops comme éromène et lui assura une éducation et un soutien solides. Revenu parmi les mortels, le jeune Pélops n'en fut pour autant pas moins chassé de Phrygie par les nouveaux monarques et erra en Grèce. Il y rencontra Danaïs, nymphe du mont Hélicon avec qui il eut une relation charnelle d'où naquit Chrysippe. Mais Pélops, apprenant cette naissance imminente, se sépara de Danaïs.

Élément déjà présenté dans le scénario « Onchestos » pour Antika, il rencontra Hippodamie, la fille du roi Œnomaos de Pisa, en Élide, lui-même fils d'Arès, qui avait décidé de ne céder sa fille qu'à celui qui le vaincrait en course de chars. Celui-ci avait un aurige nommé Myrtilos, lui-même fils d'Hermès, de telle sorte que le duo, riche de la combativité sauvage d'Arès et de la maîtrise hermétique, était invaincu. Or chaque prétendant battu était décapité et sa tête placée

dans une loge creusée dans une colonne au milieu du mégaron du palais pisate.

Ne voulant pas subir ce triste sort, Pélops fit appel à son éraste, Poséidon, qui lui fournit deux chevaux ailés. Toujours incertain de l'emporter, il négocia avec Myrtilos, qui aimait secrètement Hippodamie, et lui accorda une nuit avec sa future épouse et la moitié du royaume s'il sabotait le char d'Enomaos. L'aurige remplaça alors la goupille de bronze tenant le timon à la caisse par une agrafe de cire. Les frottements lors de la course la firent fondre et le char se disloqua, emportant le vieux roi dans la mort. Au lieu d'accorder la contrepartie sordide promise, Pélops précipita Myrtilos et les fragments du char du roi du haut d'une falaise surplombant la mer.

Sur cette base, par licence littéraire, le scénario « Onchestos » propose que des Érinyes aient emporté l'aurige maudit et les morceaux du bige vers la forêt d'Onchestos, de l'autre côté du golfe de Corinthe, ils le sauront. S'ils l'ignorent, cela fera l'objet d'une enquête complémentaire qui expliquera en partie les motivations familiales et étrangères.

Dans le contexte de ce scénario, la relation secrète entre Hippodamie et Pélops a commencé quelques mois avant le duel en char. Temps durant lequel furent conçus leurs deux premiers enfants, mais, surtout, un dernier prétendant a été vaincu. Le caractère très opportun du bris du bige royal lors de l'ultime course et la date de naissance des deux jumeaux n'a pas échappé à Magnos de Magnésie, lequel se demande dans quelle mesure Pélops n'a pas non plus faussé la course de son fils Eioneos, un concurrent sérieux pour Enomaos, mort lui aussi d'un accident de course.

Les joueurs doivent donc dans ce scénario, trouver une voie médiane entre leur devoir d'invité à ne pas nuire à leur hôte, leur nécessité de protéger le petit Chrysispe, de ne pas non plus se rendre auteurs de lèse-majesté, et leur affect pour une Hippodamie qui, dans cette affaire, est initialement plus que flouée.

I. <CHRYSSIPPE>

Les personnages, pour des raisons laissées à l'appréciation du MJ, se trouvent à l'orée des bois du mont Hélicon. Nos héros y rencontrent Danaïs, une nymphe, en pleurs. En effet, celle-ci avait conçu avec Pélops un fils, Chrysispe, qui a atteint l'âge de sortir du giron des femmes (sept ans). Héra et Hestia ont tranché : il faut que Chrysispe, qui ne connaît rien au monde des mortels, retrouve son père et soit formé aux us et coutumes humains. Dès lors, les personnages sont sollicités pour emmener et protéger quelque temps le petit Chrysispe à Pisa, en Élide, auprès de son père. La nymphe sait qu'il a accédé au trône de la ville après avoir tué le roi Enomaos lors d'une course de chars puis épousé sa fille (cf. introduction), mais ignore tout du sabotage.

Seuls les personnages sortant du scénario « Onchestos » savent qu'il y a triche, hormis les dieux et Pélops.

Par contre, Pélops a écarté plusieurs groupes d'adversaires qui lui conservent un chien de leur chienne :

- La famille d'Enomaos, qui a peu goûté à la victoire de l'arriviste. Elle est présente aux banquets par correction pour leur roi, mais manque d'entrain pour le service de la couronne. L'énergie peu ou pas dépensée pour le roi s'est reportée sur leurs affaires économiques et civiques, ce qui a accru la puissance des branches cadettes, mais aussi leur popularité et donc leur clientèle. Elle s'inquiète des dépenses somptuaires de Pélops, qui est surnommé en secret « néander » (ou l'homme nouveau).
- Les anciens prétendants d'Hippodamie n'avaient pas forcément que des vues sur la belle, mais aussi sur le royaume. L'accession récente au pouvoir d'un étranger réveille les ambitions.

Depuis qu'il est roi, Pélops vit dans la largesse grâce à la fortune de sa femme, qui n'a qu'amour à la bouche pour son mari, lequel

tient table ouverte. Elle a déjà eu trois enfants en dix-huit mois, laissant suspecter que les deux premiers jumeaux Atrée et Thyeste, nés seulement six mois avant le mariage, furent conçus avant les noces (et c'est vrai). Ils portent les prénoms des deux oncles d'Hippodamie. Outre l'honneur fait aux frères du roi défunt, cela conduit ces derniers à agir comme des parrains investis dans la défense des intérêts de leurs neveux éponymes.

L'arrivée des héros avec un enfant de sept ans brisera l'harmonie du couple et Hippodamie jettera sur le bâtard un regard noir plein de haine.

Les personnages seront, dès leur arrivée, accueillis en qualité d'hôtes, protégés ce faisant par les lois de l'hospitalité. Par contre, Pélops sait aussi que cela impose à ses invités de ne pas lui nuire. Il cherchera parmi eux, ceux qui pourront apprendre au jeune garçon les arts, les lettres et les sports.

Qu'ils acceptent ou non, ils seront retenus à la cour de Pélops pour être sous sa surveillance : Pélops n'hésitera pas à la dépense d'argent et de compliments, quitte à appuyer sur leurs défauts. Il rappellera aux héros, qui auront côtoyé Chrysisse et se sentiront investis d'un devoir de protection à son endroit, que son épouse est la petite-fille d'Arès et que l'enfant a bien besoin de personnes dévouées pour le protéger y compris de sa désormais belle-mère. Autant Pélops usera peut-être de cet argument innocemment, autant les joueurs pourront s'en prévaloir à l'épilogue.

Il pourra également mettre en avant la reconnaissance de l'enfant à l'aide des joueurs (alors qu'en réalité il ne peut se délier d'une telle filiation). Si les personnages ont été diserts sur leur victoire contre Myrtilos, il cherchera à savoir ce qu'ils savent exactement.

Si les héros se font menaçants par rapport au sabotage (la goupille en cire), ou font comprendre qu'ils connaissent des vérités qui dérangent, il conduira l'un d'entre eux (le meneur), accompagné de ses gardes, vers la

falaise où il a projeté Myrtilos pour lui vanter le point de vue exceptionnel que l'on y a, soulignant qu'il y rend honneur à son éraste Poséidon, et qu'il y a déjà vu les Érinyes.

Il mettra alors une main sur l'épaule de son invité et le regardera d'une façon sibylline, laissant comprendre qu'il y a des choses qu'il vaut mieux taire.

Si le personnage fait mine de ne pas comprendre, Pélops fera mettre en bascule sur la tranche de sa porte, une statuette d'une divinité égyptienne du secret, Harpocratès. Si le joueur ouvrant cette porte, au matin, ne réussit pas un jet de Vigilance de FD12, il cassera la statuette et devra, pour expier cette profanation, tenir un secret derrière sa langue. La menace est claire.

Si les personnages sont indifférents, satisfaits ou discrets, ils ne pourront pas se plaindre de leur accueil.

II. L'ARRIVÉE

Le trajet (une quinzaine de jours en cette belle fin de printemps hellénique) permet de faire connaissance avec Chrysisse : un enfant charmant, intelligent sans impertinence, joyeux et pur comme peut l'être un enfant élevé par des nymphes, curieux de tout un monde dont il a été privé par son isolement sur le mont Hélicon. Il s'intéressera d'emblée aux chevaux et aux attelages. Ce trajet dans de bonnes conditions amène les joueurs à se lier au garçon.

À l'arrivée des personnages à Pisa, ils seront accueillis avec honneur, voire avec faste, s'ils se revendiquent d'une mission du mont Hélicon.

Leur venue motivera un banquet, qui sera présidé au début par le couple royal puis Hippodamie ira rejoindre ses convives féminines dans une salle dédiée. Pour autant, Pélops fera très vite le lien entre cet enfant de sept ans qui les accompagne et ses ébats avec Danaïs et sera alors sur ses gardes.

Si le groupe cache l'enfant ou ne l'exhibe pas trop ostensiblement avant le banquet, Pélops laissera libre cours à son naturel avenant et

généreux ; s'il n'a aucune raison de s'inquiéter et si un des personnages s'est illustré récemment et vient d'Élide, il lui sera offert de boire dans la kylix de la reine, coupe qui ne tournera qu'entre les monarques et l'intéressé (cf. ses effets) comme il est de tradition à Pisa.

Il est à noter que, si un personnage joueur (mâle) se montre héroïque durant le scénario et qu'Hippodamie commence à avoir des raisons de s'inquiéter de lui, elle profitera de cet exploit pour réitérer la libation et s'assurer au moins quelque temps sa fidélité.

Pélops reconnaîtra publiquement l'enfant, quelles que soient les méthodes employées par les personnages joueurs pour annoncer la paternité sans trop de fracas, et il le bénira, invitant toute nymphe à en faire de même. Pour autant, Hippodamie ne supportera pas de savoir que son époux lui avait caché un enfant, fût-il d'une divinité mineure. Outre l'amertume du sentiment d'avoir été bernée, elle sait que ce garçon, le plus âgé des fils du roi, va ravir à l'âge adulte le trône de Pisa à ses propres enfants. Elle le poursuit alors de ses reproches, ce que les joueurs peuvent voir quotidiennement, car ils en sont, tous ou en partie, les pédagogues.

III. LES HÉROS COMME PÉDAGOGUES

Ils partagent ce rôle avec Praxitèle, un homme très secret, accueilli chez Pélops depuis peu et qui a pris en main l'apprentissage de la charrerie au jeune Chrysispe. Nos héros constateront que Praxitèle aime la compagnie du jeune garçon, mais sans avoir l'impression que ce sentiment va au-delà d'une sympathie bienvenue pour un enfant qui, au demeurant, est un élève doué, attentif et très agréable. Praxitèle et Chrysispe deviennent inséparables.

Pour autant, le jeune Chrysispe ne reçoit que peu d'affection de son père qui ne peut pas se montrer démonstratif en pareilles circonstances, aussi Praxitèle est-il un substitut. Réciproquement, Praxitèle est un individu solitaire, contraint de se défier de tout

adulte comme d'un potentiel assassin (voir plus loin) alors qu'il peut avoir des relations décontractées avec le jeune garçon.

Protéger cet enfant contre sa marâtre comme de Praxitèle peut d'ailleurs devenir un objectif secondaire pour des joueurs suspicieux.

Pour ceux qui auront accepté le rôle de précepteur, les héros seront invités à s'inscrire dans le temps long : les caractéristiques et les compétences ne recouvriront plus, dans cette partie du jeu, la réussite instantanée d'une action, mais seront les indicateurs de tendances lourdes.

Tel personnage, peu charismatique, ne pourra pas compter sur une main chanceuse pour effacer son être profond. Cela accélèrera aussi partiellement le jeu, mais confondra ceux qui auront prétendu à une compétence qu'ils n'ont pas.

Les personnages apprendront très vite que Pélops souhaite donner à son aîné, pour qu'il se fasse connaître et aimer de son peuple, les rênes de son propre bige lors des jeux qu'il a décidé de fonder tous les quatre ans durant l'Hekatombaion en l'honneur d'Aphrodite et en mémoire de son beau-père (il s'agit de la naissance des Jeux olympiques). Ces jeux auront lieu deux mois plus tard et Praxitèle aura donc la lourde charge d'enseigner à Chrysispe tout en étant son aurige durant la course.

IV. LE CERCLE DES PRÉTENDANTS DISPARUS

À chaque repas, les personnages masculins verront, dans le mégaron, une colonne de pierre où dix-neuf loges sont creusées en spirale et dix-huit sont occupées par des têtes dans un état de décomposition croissant. Il s'agit des candidats malheureux aux courses.

Hippodamie connaît un tant soit peu ses anciens prétendants puisque tous sauf Pélops furent honorés par le roi d'une libation dans sa kylix et y auront trouvé un surplus de motivation pour réclamer sa main. Pélops s'est

bien passé de faire enlever ce monument macabre. Cette exhibition est un outrage pour les familles des intéressés, qui ne peuvent dès lors pas parachever le processus funéraire, mais c'est aussi un rappel explicite aux contestataires du sort que peut libéralement donner le monarque.

Dans l'ordre, les têtes sont celles de Marmax, Alcathos fils de Porthaon, Euryalos, Eurymaque, Crotale, Acrias de Lacédémone (fondateur d'Acria), Capetos, Lycurgue, Lasios, Chalcodon, Tricolonos le Jeune (de la maison de Lycaon d'Arcadie), Aristomaque, Prias, Pelagon, Aeolios, Cronios, Erythras fils de Leucon, et le dernier Eioneos fils de Magnos de Magnésie.

Le fait que la parentèle soit précisée souligne l'ascendance noble et les autres, quoiqu'ils puissent avoir une famille, peuvent difficilement représenter un danger.

Par contre, une enquête pourra être faite parmi ceux qui sont membres d'un lignage :

- **Alcathos** fils de Porthaon : il s'agit d'une prétention erronée, car Porthaon de Calydon n'a qu'un fils, Céné, bien vivant.

- **Acrias** de Lacédémone a fondé une petite ville, où Acrias a placé une statue énigmatique dite de « la Mère des Dieux », mais qui ne représente rien de connu. Par contre, elle est clairement de très, très vieille facture (divinité précycladique). Acrias mort, sa cité tombe actuellement en décrépitude et a d'autres urgences qu'une vengeance.

- **Tricolonos** est le dernier-né de Lycaon : ce dernier a donné aux dieux son propre fils aîné à manger : Nyctimus. Pour le punir, Zeus (qui avait déjà eu à contrer une telle farce avec Tantale, dont le fils Pélops y a laissé une épaule) a transformé Lycaon en un loup terrible. Lycaon a eu cinquante enfants et Tricolonos est le plus jeune. Il a fondé une petite colonie qui ne lui a pas survécu (Tricoloni). Les fils de Lycaon sont trop nombreux pour avoir un sens de la famille important et ils ont déjà la tare d'être le fils

d'un homme maudit, de telle sorte qu'ils ne feront rien dans l'immédiat.

- **Erythras** fils de Leucon était l'enfant unique de Leucon qui est mort de maladie.

- **Eioneos** fils de Magnos de Magnésie est le fils d'un roi puissant et voisin. Premier roi de ce territoire, Magnos est un héros (on le dit fils d'Éole). Il fait partie de la puissante famille des Deucalionides, comptant onze rois ou princes en plus de Magnos. La mort de son fils dans un accident de char ne l'a pas laissé insensible, d'autant plus qu'il est mort très peu de temps avant la course où Pélops a obtenu la main d'une Hippodamie qui était peut-être déjà enceinte. Cette assertion est vraie et se murmure, même si personne n'a jamais fait ouvertement d'enquête.

Le palais de Pisa est un lieu de pouvoir. Si les joueurs ne sont pas versés dans la géopolitique, les diplomates de Pélops n'auront aucune raison de se défier de membres de la Maison de leur maître et leur répondront du mieux qu'ils le pourront... tout en notant l'intérêt soudain pour cette question de la part des héros.

V. LES PARTIES PRÉNANTES

► Une équipe d'espions de Magnésie se fait passer pour un groupe venu « pour affaire » de Pagasse, un port de Magnésie. Ils cherchent à nouer des relations auprès de la famille de l'ancien roi et se préparent à une action future si l'impopularité de Pélops (pour l'instant marginale) induit son renversement.

Ils doivent aussi éclairer les circonstances de la mort du fils de Magnos de Magnésie. Si Pélops pouvait être convaincu d'avoir saboté son char, le roi de Magnésie réclamerait le trône de Pisa pour un autre de ses fils.

Comme couverture, ils ont un chargement de noix, pistaches et huile d'olive, frappé des insignes de la ville d'Iolcos (cohérent).

Ils enquêtent sur les circonstances de la mort de leur prince, mais, de fil en aiguille, se sont aussi intéressés aux circonstances de la mort



du roi Œnomaos. Ils aboutiront à quelques conclusions qu'ils pourraient partager avec les personnages si ces derniers arrivent à gagner leur confiance : ayant retrouvé le char de leur prince, ils n'ont pas vu de traces de sabotage, mais les vestiges du bige étaient en triste état.

→ Ils ont recherché Myrtilos et ont constaté qu'il avait complètement disparu quelques heures après la mort du roi. Ils peuvent indiquer que Pélops a attribué sa chambre à un autre serviteur, mais a fait mettre les affaires du « disparu » dans un coffre dont ils ne savent pas où il se trouve.

Une enquête rapide pour une personne intégrée à la domesticité du palais comme le sont les joueurs (mais pas les espions) permettra de déterminer que le coffre est conservé dans une remise sous clef, mais rien d'inaccessible. S'y trouvent ses effets personnels, mais également un gros bloc de cire et un moule en terre cuite cassé en gros blocs qui seront possibles à recomposer. Il s'agit de celui avec lequel il a fondu une goupille pour le char. Dans une petite boîte, il a également fait une statue d'Hippodamie habillée en officiante à Aphrodite, dévoilant à la fois son attrait pour la princesse et le culte de cette dernière pour la déesse de l'amour. Hormis cela, rien ne manque : s'il avait dû partir, il aurait au moins emporté un minimum (gourdes, sandales de marche...).

→ Ils ont fait procéder à une divination auprès de l'oracle de Zeus-devin des environs : Zeus-devin s'y adresse aux prêtres Iamides via les flammes du sacrifice et les entrailles prélevées sur la victime. La vision qu'ils ont eue est une tranche de pain non levé, coupée en deux, avec une grappe aux innombrables raisins posée sur une moitié (avec un peu de sang) et, sur l'autre, un raisin unique non mûri. Cette vision n'a pas été comprise, mais la tranche de pain est le royaume et le raisin correspond à la nuit d'amour concédé par Pélops.

→ Pélops était seul quand il a jeté Myrtilos dans le précipice, mais, comme il était déjà roi

putatif, il était accompagné d'une garde réduite de confiance. Les gardes ne parleront jamais, mais ils ont bien vu qu'ils s'étaient éloignés et que Myrtilos n'ait jamais revenu. Nonobstant le silence sacré de la tryste de Pélops, Myrtilos était bien connu dans le voisinage et des paysans ont pu leur décrire le passage du groupe complet dans un sens et du même groupe moins l'aurige dans l'autre.

S'ils sont démasqués, les espions sous couvert de marchands chercheront à fuir la ville (course-poursuite en ville puis tentative de poursuite en bateau) avec de multiples complicités.

Comment percer à jour les intrigues des Magnésiens ?

Leur bateau est certes rempli de noix et d'amandes, mais les « marchands » ne prennent pas soin de leurs denrées. La plupart sont des aristocrates versés dans les armes et la navigation, mais pas dans le stockage des denrées, sauf un hilote qui remue continuellement les fruits pour les sécher sans que les autres comprennent qu'ils pourraient pourrir. Ils le malmènent et croient surtout qu'il veut voler au passage de quoi améliorer son quotidien. Creuser la question agricole montrera leur globale incompétence. De plus, les Magnésiens sont assez peu regardants à la dépense dans les tavernes, versant à boire à quelques serviteurs palatiaux bavards portés sur ladite bouteille – mais eux boivent très peu. Enfin... ils ne cherchent pas à vendre, sauf aux parents des lignées cadettes d'Hippodamie. Leurs questions à la population semblent orientées afin de connaître la popularité du roi, et leurs remarques à leurs interlocuteurs ne font rien pour l'améliorer.

► Les lignées cadettes ont vu leurs conditions matérielles fortement diminuées depuis que le mariage de Pélops et la naissance des enfants les ont reculées dans l'ordre de succession. Tant que les enfants nés du couple devaient succéder, les valeurs familiales et dynastiques l'emportaient. Maintenant qu'un bâtard vient de sortir de nulle part, la belle-famille de Pélops se sent escroquée. Elles sont peu en

contact avec les Magnésiens, mais Pisa n'est pas une grande cité, pour autant que ce terme recouvre une abondante population en ces temps mycéniens. Au nombre de quatre, il s'agit des oncles de la reine. L'ordre donné est l'ordre décroissant de naissance, donc de rang protocolaire.

- Atrée, garde le contact avec le roi pour ce négoce sensible, qu'est le commerce des armes produites localement, notamment vers Thèbes. Cet homme assez frustré conviendra aux personnages combattants.
- Thyeste a investi dans des navires qui commercent avec l'Étrurie et l'Égypte d'où il importe parfums et produits à haute valeur ajoutée. Il s'entendra spontanément avec les Érudits et les Politiciens.
- Eurysthée s'est replié sur son exploitation agricole d'où il mène ses équipes d'hilotes, mais aussi exerce son influence sur les villages de l'arrière-pays. Peu présent à Pisa, sa venue correspond aux réunions les plus importantes de la coterie. Sa sobriété le rapprochera des Bâtisseurs et des Religieux.
- Le plus jeune, et donc le moins bien doté lors de l'héritage, est Mausole. Il s'est consacré à la production d'agalмата et de statuettes commémoratives de toutes sortes. Il essaie de promouvoir ce qui peut produire de l'engouement populaire et est donc devenu un expert de la publicité. Ainsi, il est intarissable sur l'oracle voisin tout comme il approchera ceux qui pourraient susciter l'engouement des foules : athlètes en pleine gloire, guerriers héroïques, aède... comme Pélops et de ses chevaux légendaires. La volonté de Pélops de créer des jeux à Pisa (futurs jeux olympiques suivant une tradition)

reçoit tous ses suffrages. Artisans, artistes ou voyageurs seront à l'aise avec lui.

Leur acrimonie (mauvaise humeur) va vraiment s'accroître avec l'arrivée de Chrysispe, car jusqu'à présent, elles avaient été divisées sur la conduite à tenir. La colonne avec les dix-huit têtes des prétendants malheureux leur servait aussi de rappel de ce qu'il en coûte de s'opposer au roi. Préoccupés par leur propre rétablissement économique, ils ont repoussé aux calendes grecques leurs investigations. Maintenant que leur prospérité est assurée et qu'ils offrent des aumônes alimentaires à la population et des sacrifices aux temples, ils peuvent se permettre de purger cette sombre affaire.

Somme toute, ils ont perdu en quelques instants leur frère dans des circonstances remarquables (un char proprement disloqué et un roi trainé comme un fétu de paille jusqu'à ce que mort s'ensuive derrière deux chevaux paniqués); un mariage précipité de la princesse avec un inconnu revendiquant des relations mythologiques (que les deux chevaux ailés semblent accréditer, mais peut-être aussi le démembrement du char); une naissance prématurée de petits princes (habilement nommés avec leurs noms à eux); et maintenant l'apparition d'un enfant naturel.

Pour autant, outre le fait d'appeler en petit comité « Néander » leur roi légitime, ils ourdissent quelques opérations de faible magnitude comme empoisonner ou faire s'enfuir les chevaux ailés de Pélops. À cette fin, Thyeste a ramené du natron d'Égypte à mélanger au fourrage des bêtes pour les rendre malades lors de la course dédiée à Aphrodite. Comme ils sont sous bonne garde, les bêtes seront vulnérables lors de la course, car peu de gens s'intéresseront à ces étrangers, captivés qu'ils seront par les biges. Les comploteurs ne commenceront néanmoins leur tentative contre la vie de Chrysispe qu'à l'initiative d'Hippodamie.

Toujours est-il que, paradoxalement, les recherches des lignées cadettes seront moins avancées que les espions magnésiens :

- Le char du roi est introuvable. Hippodamie aurait fait une requête auprès de son royal époux pour que le bûcher funéraire soit l'occasion de brûler l'instrument de la mort de son père, mais Pélops a refusé.

- Ils savent, en habitués du palais, que Myrtilos en pinçait pour Hippodamie, au point de rester le simple aurige du roi pour l'entrevoir de temps à autre. Son départ a été pris pour du dépit amoureux. Pour autant, Eurysthée avait surpris Pélops et Myrtilos discuter quelques jours avant la course, mais, foncièrement honnête, il a pensé qu'ils réglaient les aspects techniques de celle-ci.

- Hippodamie est une prêtresse mineure du culte d'Aphrodite (affine d'Arès) et a connu un regain de religiosité peu avant la candidature de Pélops à sa main.

Comment percer à jour les intrigues des oncles ?

Pour une bonne part, les raisons d'avoir des doutes sont identiques à ceux d'Hippodamie. En plus de cela, les oncles s'assurent un haut niveau de popularité par des offrandes aux dieux et des aumônes alimentaires. Ils procèdent aussi souvent à des libations pour Arès où ils chantent les louanges de Cycnos, un fils du dieu de la guerre qui manie à merveille son char de combat.

Il s'agit, au moment où l'aventure se déroule, d'un des grands fléaux de Thessalie et nos héros y verront donc la paradoxale magnification d'un bandit de grand chemin – mais l'analogie avec feu Œnomaos est évidente. Ils entretiennent le souvenir du roi défunt auprès de leur clientèle tout en évitant de dire du mal de Pélops (ce serait alors un cas de lèse-majesté). Pour autant, ils poseront régulièrement la question à leur assistance du lien entre Pélops et Poséidon, notamment autour des chevaux ailés, qui en sont un élément d'affirmation pour le roi.

Évidemment, le dieu des mers n'est jamais sorti des abysses en personne pour abonder ses prétentions : les oncles appuient sur le fait que seuls les chevaux ailés, Scyphos et Arion, étayent ce lien entre le dieu et le monarque, de telle sorte que s'il leur advenait quelque chose, cette qualité serait remise en question.

L'arrivée du natron (un sel qui ressemble à celui dont raffolent les équidés, mais qui leur est toxique) pour empoisonner la cavale peut être un élément objectif pour les confondre : la surveillance accrue des deux créatures légendaires lors de la course permettra de prendre Mausole sur le vif – mais juste avant la sortie de piste de Laïos et Chrysippe, donc trop tard pour arrêter la machination principale.

Si l'attitude déférente, mais sans affect des oncles vis-à-vis de Pélops n'est pas répréhensible à proprement parler, leurs liens (mêmes faibles) avec les Magnésiens poseront question. Là encore, il ne s'agit pas d'une preuve compromettante, mais d'un élément d'intime conviction.

Il sera en effet difficile de percer à jour les oncles jusqu'à la course où ils se tiendront derrière le char de Chrysippe même lorsqu'ils pourraient le dépasser : leur but est de l'avoir à l'œil, ne sachant pas comment Aphrodite et/ou Laïos pourraient se comporter.

Eux-mêmes y adapteront leur attitude. Par contre, leurs actes et leurs postures à la fin du scénario pousseront forcément la suspicion de la part des seuls joueurs.

► Praxitèle est un nom d'emprunt. Le pédagogue se nomme en réalité Laïos, fils de Labdacos de Thèbes. Il vient de se faire chasser par son grand-oncle Lycos. Laïos a trop peur de se faire connaître sous son vrai nom et ascendance aussi se revendique-t-il de Mégare, cité d'Attique dont la population réduite limite ses chances d'en croiser un ressortissant, mais aussi assez proche de Thèbes pour pouvoir tenir l'illusion. « Praxitèle » est visiblement aux aguets. Cet homme craint que Lycos ne lui envoie des assassins, ce en quoi il a raison. Cela pousse



évidemment Praxitèle à une observance méticuleuse des règles de bienséance vis-à-vis du roi. Si nos héros y dérogent trop eux-mêmes, il n'hésitera pas à les dénoncer.

Comment percer à jour les intrigues de Praxitèle ?

En inspectant ses affaires, les personnages peuvent retrouver l'aspis de la famille royale de Thèbes et il porte toujours sur lui le zôster royal, à la fois ceinture de force et baudrier dont la boucle est une large phalère de bronze plaqué d'or blanc (pouvant être pris pour de l'argent par des PJ négligents). Sa forme ressemble à celle du bouclier thébain et est frappée au centre du cratère diota, formant les deux emblèmes de la Béotie (dont Thèbes revendique la domination) : bouclier et diota. Praxitèle a bruni l'or blanc (les personnages peuvent l'avoir vu faire) et porte toujours cette ceinture sous le chiton, de telle sorte qu'elle ne peut être observée à moins de dénuder Praxitèle. Si les joueurs n'arrivent pas à obtenir la confiance de Praxitèle et enquêtent en vain, le MJ est invité à permettre à ces derniers à collaborer pour empêcher son assassinat. En effet, une nuit dans les quartiers des hôtes que l'équipe des PJ partage avec lui, un homme envoyé par Lycos tente de l'assassiner. Évidemment, Pélops sait pertinemment qui est Praxitèle/Laïos et veut le conserver comme hôte telle une carte dans sa main pour des raisons géopolitiques.

► Lycaon, sous sa forme lupine, essaie de rentrer jusqu'au mégaron pour ravir le crâne de son fils Tricolonos le Jeune afin de lui assurer des funérailles décentes. Il ne mange que le minimum dans les poulaillers ou les troupeaux des alentours, mais ses incursions sont l'occasion de belles frayeurs pour le personnel du palais. Les joueurs peuvent lui tendre une embuscade. Un animal isolé n'a rien d'étonnant, mais celui-ci est remarquablement rusé, sait ouvrir les portes et les loquets des bergeries, connaît les us et coutumes non seulement des bergers, mais aussi des princes et des gardes du palais lorsqu'il s'introduit en pleine nuit dans le

palais. Il peut choisir de suivre un cours d'eau pour tromper les meutes de chiens à ces trousses ou renverser du poivre, des braséros voire provoquer un incendie comme expédients dilatoires. Or un animal, même extrêmement intelligent, ne jouerait pas avec le feu. Si le loup devient trop présent, Pélops invitera tout un chacun à traquer la bête et les héros y seront conviés. Pour autant, le loup ne cherchera jamais la confrontation. S'il ne peut pas parler, il les comprend néanmoins. Il profitera des multiples postures qu'un canidé peut adopter pour se faire comprendre. Acculé, il se défendra à mort. Si les joueurs n'ont pas circonscrit ses intrusions, il profitera du chaos lors de la course pour se faufiler dans le palais désert et récupérer la tête de son fils Tricolonos pour lui donner une sépulture décente. Cela peut produire, chez les joueurs, une incompréhension sinon une méprise sur les intentions des uns et des autres. Ce loup, qui ne parle pas, mais qui semble manifestement comprendre la langue humaine, doit plus être joué comme une touche d'étrange et un élément de relance d'action si la soirée la réclame. Dans le meilleur des cas, il peut être sollicité pour son flair afin de remonter rapidement à la parcelle sacrée où pousse le pavot d'Aphrodite et peut devenir un allié récurrent.

Comment percer à jour Lycaon ?

Il sera compliqué de comprendre ce que veut le loup sauf à le laisser agir un tant soit peu. Des jets appropriés sur les têtes (Épos de la mythologie, des créatures mythologiques voire en Théologie), si le mégaron est identifié comme sa cible, cela permettra de comprendre que Tricolonos le Jeune, fils de Lycaon, a un père maudit qui vit désormais sous forme lupine.

► Hippodamie de Pisa. Ni le loup ni les « marchands » n'ont vraiment de but opérationnel direct, bien que leur présence puisse troubler les joueurs, mais aussi les services de renseignement de Pélops. La véritable instigatrice du drame sera Hippodamie, elle-même. En effet, depuis

l'arrivée de Chrysispe, elle s'est rapprochée de sa famille de crainte d'avoir été roulée par son mari. Son statut de femme dans la société grecque la pousse, pour le bénéfice de sa descendance, à se protéger avec les membres de sa famille face à un revirement de son époux une fois la fortune paternelle épuisée.

Elle cherche donc à supprimer Chrysispe et, pour ce faire, elle a jeté son dévolu sur son pédagogue et ami Laïos (elle sait qui il est). Hippodamie ne peut en effet pas attenter directement aux jours de Chrysispe, car elle serait alors infanticide (fût-ce le fils de son mari et non le sien) ni ne peut s'en prendre directement à Laïos, car il est sous la protection des lois de l'hospitalité. Pour ce faire, elle tente de pousser Laïos à une profanation : elle sait que, sur les hauteurs, se trouve un temple dédié à Aphrodite, composé d'un simple naos gagné par des buissons de myrte, de rose, de myrrhe et de grenadier. Il est dans un piteux état, mais n'a jamais été désacralisé. Il s'agit d'un oratoire très ancien, difficile à identifier comme étant un lieu de culte. Il a tout d'un champ de pavot puisque ceux-ci y abondent, et il s'agit d'une plante attribut de la déesse. Ils sont d'une exceptionnelle virulence (FD14) et un bout de pointe suffit à mettre un homme hors d'état, ce que peu de personnes savent. Laïos n'en sait rien, mais Hippodamie si.

Puisque, lors des fêtes de l'Hekatombaion (mi-juillet à mi-août), une course de chars serait organisée, Hippodamie a été trouver Laïos pour lui faire savoir combien Chrysispe souhaitait l'emporter. Ce faisant, elle lui a demandé de droguer Chrysispe pour qu'il fasse honneur à son père le jour de la course par son calme et son endurance : elle lui a donc fortement conseillé de préparer une décoction pour le garçon avec le suc de plusieurs têtes en indiquant où les trouver, et à ne donner qu'au début de la course. Cela pourrait être pris pour du dopage, elle compte donc sur l'extrême discrétion de l'aurige qui, en retour, est très content pour son protégé que sa marâtre manifeste ainsi son intérêt pour sa sécurité et son prestige. Hippodamie sait la déesse de l'amour particulièrement

vindicative, et spécialement lors de cette période estivale où elle doit être célébrée. La profanation de son sanctuaire sera nécessairement suivie d'une punition rapide et exemplaire, basée sur le sexe. Dès lors, aux oncles d'habiller un meurtre en suicide.

Elle s'est rapprochée, en parallèle, de ses oncles et leur a présenté son plan, basé sur l'équivoque affinité très forte entre Chrysispe et son pédagogue. Ce qu'elle demande à ses deux oncles plus âgés n'est pas anodin : le meurtre d'un enfant en simulant/ourdissant un viol doit faire violence à des hommes peu portés sur la dissimulation, surtout pour Atrée. Arès est dans la famille et ces méthodes déshonorantes ne lui conviennent pas. Pourtant, elle finira par les persuader que c'est l'unique solution. Les contreparties seront néanmoins à la hauteur des résistances morales – et des risques d'échec.

Comment percer à jour Hippodamie ?

Hippodamie se protège très bien et il ne sera pas facile de suivre ses faits et gestes, encore moins pour des hommes. Elle ne peut pas se rendre chez ses oncles sans une raison protocolaire qu'elle génère donc de temps à autre. Pélopos est alors obligé de venir, mais restera avec son hôte, le maître de maison, tandis que les autres oncles, dont le roi ignore jusqu'à la présence, seront admis clandestinement dans un vestibule du gynécée ou dans une pièce adjacente présentant des jalousies permettant la discussion. Des PJ qui accompagneraient leurs hôtes pourraient surveiller les entrées du lieu d'invitation pour constater la venue discrète des oncles non présents dans la salle des hommes.

En dehors de ses déplacements officiels, Hippodamie emprunte les vêtements de sa camériste, Bérénice, qui a sensiblement son gabarit. Ce faisant, elle reprend un stratagème déjà usité lorsqu'elle allait nuitamment retrouver Pélopos avant leur mariage, ce qui est un procédé connu de lui seul. Sous cet accoutrement, elle peut se rendre dans les résidences de ses oncles, alors que la vraie Bérénice n'a rien à y faire, ni par sa profession

ni par sa vie privée. Une filature permanente permet de dévoiler le pot aux roses, mais restera très chronophage, car cela lui permet notamment de retrouver ses oncles à l'improviste, pour les avertir par exemple, car aucune de ses domestiques n'est dans la confiance. Elle se rend auprès de celui qui habite le plus près : Thyeste.

Lorsque des réunions importantes sont prévues, Eurysthée vient en ville. Il est donc un bon indicateur des réunions à enjeu. Elles ont dès lors lieu chez Mausole, qui dispose d'un logis secondaire attenant au temple d'Aphrodite de Pisa. Après ses dévotions, elle peut rencontrer sa gent.

Par-delà les paroles, quelques indices peuvent permettre de confondre Hippodamie comme cerveau du projet :

- Elle rencontrera Praxitèle les derniers jours avant la course, après l'avoir superbement ignoré, et toujours dans des lieux discrets.
- Pour convaincre ses oncles, elle leur versera aussi des émoluments. N'ayant pas le droit de dépenser, elle offrira donc ses propres bijoux à ses tantes, ce qui pourra être observé par des personnages attentifs aux atours de chacune. Le prix de ces cadeaux représentera des centaines, sinon des milliers d'obelos de fer chacun. Si elle est amenée à se justifier, ce que seul Pélops peut réclamer, elle rappellera la nécessité de largesse du roi envers ses proches, surtout pour leur faire admettre son fils d'un autre lit.
- Si l'assassin qui a été envoyé contre Laïos est arrêté, il sera torturé par les services de Pélops. À moins d'une intervention des personnages, il ne craquera pas et emportera ses secrets dans l'Hadès : Qui a informé Thèbes de la présence de Laïos à Pisa ? Qui a donné le nom d'emprunt sous lequel le trouver ? Or il sait que la reine est

impliquée dans l'obtention de l'un comme de l'autre : la contrepartie est une importante commande d'armes à Atrée l'Ancien, façon d'obtenir son accord.

- Elle va aller au temple abandonné aux pavots et aux broussailles pour honorer Aphrodite afin d'assurer que leur récolte soit un sacrilège.

VI. ENTRE HOMMES ET ENTRE FEMMES !

Des échanges peuvent avoir lieu dans le cadre strictement séparé des banquets des hommes et des réceptions concomitantes des femmes. Les hommes ne parleront que dans des conditions d'ébriété avancée ou de grande confiance. De plus, ce qui se passe au gynécée restant au gynécée, de même pour le mégaron, le couple royal sera fonctionnellement séparé lors de ces moments.

Au gynécée, entre femmes (et avec les jeunes enfants), Hippodamie peut répondre à des questions sur la conception de ses jumeaux : sans préciser que c'est parce qu'ils ont été conçus dans le jardin du temple d'Aphrodite abandonné, elle dira que son union avec Pélops avait déjà été bénie par la déesse. Du reste, au terme de trois mois de grossesse, il fallait agir avant que son père ne découvre combien la relation était avancée !

De même, elle ne répond qu'aux questions sur la plastique de ses anciens prétendants, soulignant qu'aucun n'était à son goût sinon Pélops qu'elle a trouvé tout de suite particulièrement attirant. Il sera possible aux personnages féminins de voir les trois enfants du couple et de constater que les quatre descendants de Pélops ont une même tache blanche sur l'épaule.

Hippodamie annoncera à ses dames de confiance qu'elle est enceinte d'un quatrième enfant avant de prévenir son mari. Cela sera d'ailleurs flagrant lors de la cérémonie en sa

qualité d'officiante d'Aphrodite, où elle consolera les femmes mal mariées ou éconduites.

Sa connaissance en potions et onguents est également notable.

Elle élude toute mention de Chrysispe ou, contrainte d'en parler, elle prendra une posture très protocolaire.

Au mégaron, Pélops souligne combien il remercie Poséidon de lui avoir permis d'épouser Hippodamie, dont il est sincèrement amoureux. Il parle aussi plus libéralement devant un public masculin (pour ne pas dire viril) de sa relation avec Danaïs, comme d'une conquête sous l'impulsion d'une volupté remarquable, mais sans lendemain, car sans conversation. Il confirme que Chrysispe est son fils, et qu'il ne pensait pas avoir un jour à s'occuper de lui, mais qu'il a pour l'enfant un fort sentiment paternel qu'il ne peut afficher au garçon, car cela froisserait Hippodamie.

Si nos héros sont vraiment sans indice et que la question de l'odeur ou du parfum arrive dans une conversation, il lancera que la plus douce fragrance à son goût est « l'effluve de pavot d'Hippodamie », faisant innocemment mention aux premières étreintes clandestines avec sa dulcinée, avec les cieux et Aphrodite comme seuls témoins.

VII. MALÉDICTION OU MACHINATION

Ce paragraphe pourrait s'appeler « viol ou simulacre » ?

En effet, si les joueurs éventent le complot contre Chrysispe assez tôt, rien de dramatique ne se passera lors des événements de la course. Le destin de Laïos saura bien le rattraper plus tard...

Le projet de malédiction est conçu pour que, si les personnages poursuivent le char de Laïos et de Chrysispe lors de la course au point d'être les premiers sur les lieux, une explication « logique » anime un comportement anormal de la part d'un Laïos/Praxitèle jusqu'alors irréprochable. En réalité, le plus simple et le plus lisible reste qu'Atrée l'Ancien et Thyeste l'Ancien arrivent

les premiers sur les lieux où Laïos aura déposé Chrysispe endormi pour mieux fuir ce qu'il pense être une opération contre lui. Ils n'auront plus qu'à déshabiller l'enfant inerte et à crier au viol.

Dans ce cas, faute de mieux, le liquide blanchâtre qui souillera l'arrière-train de Chrysispe sera du lait de pavot, mis à dessein par les oncles pour étayer leurs dires : ils annonceront avoir surpris l'aurige à besogner leur petit-neveu, l'avoir mis en fuite, et s'être concentrés sur les soins au malheureux (voir plus loin). Dans ce cas, bien évidemment, point de malédiction d'Aphrodite pour quelques têtes florales.

Si les personnages arrivent en premier, effectivement la vindicative déesse aura frappé Laïos et il reviendra donc aux joueurs de le faire fuir. Atrée l'Ancien et Thyeste l'Ancien arriveront sur ces entrefaites, laissant aux personnages le soin de courir sus au pédocriminel.

VIII. LA COURSE DE CHARS

Ces festivités en l'honneur d'Aphrodite sont importantes à Pisa, car la cité est en rivalité de prestige avec Élis, et Pélops a consenti un effort particulier pour marquer son amour à son épouse devenue très distante depuis l'arrivée de Chrysispe.

Durant cette course, Laïos sait donc qu'il doit faire honneur au père de son jeune élève. Le circuit correspond à dix-neuf fois le tour des remparts extérieur de la ville (ce qui correspond au nombre de prétendants d'Hippodamie, lui inclus). Le nombre de tours sera indiqué par l'occultation symbolique d'un orifice d'une colonne en bois peint à la couleur de la pierre, copie de celle qui orne le palais de Pélops. La ligne de départ et d'arrivée se trouve devant la porte de la ville où une estrade a été montée.

Dans un enclos adjacent, on a fait venir Scyphos et Arion, les deux chevaux ailés offerts par Poséidon, sous bonne garde en temps normal. Le prix est fait de prestige pour

la course, d'une place de choix pour les sacrifices à Aphrodite... et, plus prosaïquement, de 5000 obelos de fer (le prix d'un char de combat) pour l'équipe du vainqueur.

Le jour de la course, une vingtaine de chars sont alignés sur la ligne de départ. Ledit départ est donné par le premier hennissement d'un des chevaux ailés de Pélops.

Parmi la vingtaine de chars concurrents se trouvent :

- Certainement un ou plusieurs équipages de personnages.
- Trois équipages de parents d'Hippodamie (Soma 3, Conduite d'attelage 2).
- Un équipage venu d'Arcadie, commandité par les parents de Tricolonos (Soma 3, Conduite d'attelage 4).
- Un équipage monté à la va-vite parmi l'équipage magnésien (Soma 3, conduite d'attelage 3).
- ... et, bien sûr, aux couleurs du roi son père, le bige du jeune Chrysippe et de son mentor Laïos. Laïos est un excellent aurige (Soma 3, Conduite d'Attelage 4).

Le garçon boit une rasade du lait de pavot préparé à son intention par Laïos, suite aux conseils d'Hippodamie, juste après le départ et, assez rapidement, il sombre dans le sommeil. Au bout du troisième tour, Laïos sort de la piste pour aller, à fond de train, dans le plat pays. Son jeune élève se sent mal et lui se sent coupable ou victime d'une machination (tandis que s'éveille en lui une passion immorale pour ce corps languide soudain perçu comme pulpeux sous l'effet de la malédiction d'Aphrodite, le cas échéant).

La sortie de piste se fera au niveau diamétralement opposé de la tribune royale par rapport à Pisa, de telle sorte qu'il y aura très peu de témoins et l'alerte ne sera pas donnée immédiatement.

Au MJ de déterminer combien de chars les suivront, mais il serait plus qu'opportun que celui des joueurs soit du nombre. Les chevaux ailés subitement malades ne pourront pas prendre l'air. Une course-poursuite après un

excellent aurige (Laïos) sur des chemins vicinaux sera potentiellement très dangereuse, mais, pour la facilité du jeu, Laïos ne risquera rien ; au moins deux chars des parents d'Hippodamie doivent faire partie de la traque.

Pour simuler les pierres projetées par les roues, les branches fouettant les visages et autres menues blessures, chaque dé donnant « 1 » (avant l'ajout de la caractéristique) lors de la course produira -1 PV. Les joueurs seront aussi ralentis par un char ou plusieurs accidentés suivant le sort des autres poursuivants et ne pourront pas empêcher le premier des événements funestes :

► Laïos, à tort ou à raison, sera accusé, par le premier équipage arrivant, d'avoir violé Chrysippe (cf. ci-dessus « VII- Malédiction ou Machination »). Les parents de la reine se concentreront sur le secours du jeune prince, à qui les douleurs ont partiellement fait passer l'effet du pavot, mais il reste dans un état second. De fait, Laïos a-t-il vraiment fait ce dont les oncles l'accusent ? Si les héros arrivent en premier, ils auront au moins vu Laïos en position compromettante.

En tous cas, Pélops lancera une chasse à l'homme dès son arrivée sur les lieux et appellera sur l'ancien pédagogue et sa descendance la malédiction d'Apollon. Il se lancera à sa poursuite, imité par toute sa Maison. Laïos, acculé à cette extrémité, puisera sans vergogne dans l'Hubris pour creuser l'écart, mais ne le paiera que bien plus tard.

► ... les oncles ne participeront pas à la chasse à l'homme, accaparés qu'ils sont par la dispense des soins au garçon. Ils n'auront de cesse de dire sans tact aucun à Chrysippe qu'il a été violé (ce faisant, vu son état, ils l'informeront) et qu'il est déshonoré jusqu'à la fin de ses jours. Les joueurs doivent pouvoir le noter, car, en pratique, ils le disent pour que les personnages l'entendent. Ils attesteront qu'ils ont mis la victime au courant. En réalité, ils attendent que la traque se lance contre Laïos pour simuler le suicide du prince en le

jetant dans un puits adjacent. Une fois certains qu'il est mort, ils souffleront alors dans leur cor pour appeler la chasse royale auprès d'eux. Elle ne pourra que constater le suicide princier et leurs efforts pour le sauver, tous mouillés qu'ils auront été d'avoir été repêché sa dépouille. Ils sauveront ainsi involontairement Laïos.

Tout ceci se déroulera si rien n'entrave leurs noirs projets. Leur complot est assez complexe et il peut donc être éventé ou entravé à bien des niveaux. Il suffit, par exemple, qu'un personnage soit peu physique, blessé, ou suspicieux.

Les personnages auront certainement des interrogations ou des suspicions concernant les événements. Plusieurs façons de comprendre qui est derrière ces tragiques événements sont possibles :

► À qui profite le crime ? Clairement à la lignée d'Hippodamie.

► Cherchez la femme ! La gourde contenant le lait de pavot pourra être récupérée sur les lieux du crime : nonobstant les méthodes divinatoires qui feront ressortir sans équivoque le caractère consacré du pavot ainsi mélangé, le champ de pavot pourra être identifié. Or les adeptes versées dans les mystères d'Aphrodite sont rares, mais Hippodamie en fait partie. Des paysans confirmeront avoir donné son chemin à un inconnu (Praxitèle) qui cherchait un champ de pavot comme l'on suit des indications quelques jours auparavant. Ils confirmeront que jamais personne ne va sur ce champ récupérer du pavot sinon la reine, d'une part parce que ce champ est fort peu visible et très isolé, ensuite parce que les locaux savent que c'est un champ sacré même si cela fait fort longtemps (une dizaine d'années) qu'il n'y a plus de cérémonies sur place. Pour le MJ, c'est ici que les jumeaux Atrée et Thyeste ont été conçus, de telle sorte que Pélops aussi sait où est cette parcelle et sait que sa femme le connaît.

► Un des héros peut tenter de voir l'effet que fait le lait de pavot sur la cognition et les sens. Au moment où ses oncles ont parlé, le jeune Chrysippe était dans un état complètement second (que seuls la douleur ou le bain arrivent à lever), mais surtout que cet état s'accompagne d'une surdité persistante. Ainsi, il serait impossible que les oncles aient pu générer chez lui une quelconque honte puisqu'il n'avait pas moyen de comprendre ce qu'ils lui disaient.

► L'examen du corps de Chrysippe montrera qu'il a subi des coups en des endroits qui ne peuvent correspondre ni à la course ni à sa chute dans le puits (cela correspond aux coups donnés par ses oncles pour hâter son décès). En cherchant éperdument à s'en extraire, il s'en est arraché les ongles.

► Le pédagogue en charge de sa formation à la natation (un joueur ?) soulignera combien il était bon nageur.

► Si les joueurs calent vraiment, toute la scène a été vue par Lycaon. Cet argument donnera la sensation aux joueurs d'être du *Deus ex machina*, mais cela peut permettre de relancer le jeu avec une interaction entre hommes et animale.

► Si les joueurs le souhaitent, Pise comporte un oracle (Pise deviendra Olympie) : s'ils sollicitent un oracle, ils recevront cette réponse :

« *La pierre scintillante d'écume flotte au son de la lyre ; une projection de sang - elle coule* ».

La réponse fait appel à plusieurs connaissances : la lyre d'Amphion, car le roi de Thèbes au moment des jeux est réputé avoir construit en partie sa ville par le pouvoir « magique » de sa lyre. La lyre est aussi l'instrument des nymphes, le son est donc le « produit » des nymphes comme l'est Chrysippe de Danaïs ; le sang qui coagule en mer renvoie au fait que le sang qui coagule coule... or le père de la reine était dit être un fils d'Arès, dont le sang et les armes sont les attributs.

S'ils portent l'accusation devant Pélops, ce sera leur parole contre celle de la reine et de la belle-famille du roi. Les personnages risquent gros.

Par contre, c'est le roi qui a les droits de haute justice et celle-ci n'est pas sa version moderne appuyée sur les preuves matérielles, mais celle de la parole et du témoignage aboutissant à l'intime conviction. Dès lors, un faisceau de présomption suffira à Pélops pour trancher.

Il bannira Hippodamie et sa parentèle en fonction de l'opinion des héros, leur persuasion lors des débats, les preuves apportées et leurs réponses aux manifestations de loyauté au roi par telle ou telle branche de la famille.

C'est dans cette phase que les personnages pourront avoir des revenus sonnants et trébuchants de fin de partie – à eux de choisir entre la probité et les revenus. Chaque branche de la famille de la reine pourra verser 1000 oboles de fer, mais si les héros en demandent davantage, elles s'organiseront pour les discréditer comme corrupteurs (flagrant délit avec le service de renseignement de Pélops).

Le MJ doit donner des malus en Persuasion (ou la compétence correspondante) si les joueurs sont versatiles.

GALERIE DE PORTRAIT

Pelops

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

Armure :

Plastron de cuir (5 PA)

Casque de Pylos (4 PA)

Bracelet de force cuir (2 PA)

Bouclier bronze moyen (7 PA)

Épaule gauche en ivoire (8 PA)

Armes :

Javelot (DG 6)

Glaive (DG4)

Particularités :

Protégé par Poséidon et dans une moindre mesure par Déméter.

Possède deux chevaux ailés donnés par Poséidon.

Pélops, bien qu'il possède une armure, se bat sans elle quand il le peut, préférant la protection de Poséidon, son éraste, qui se manifeste par 3 PA sans pénalité sur tout le corps de façon instantanée.

De plus, il sait jouer, en combat, de son épaule en ivoire divin, surprenant son adversaire, de telle sorte qu'il combat l'épaule volontairement sortie de la protection de son bouclier (apsis). Lors de la première attaque adverse réussie, c'est l'épaule qui sera automatiquement touchée.

Compétences :

Armes de jet 3, Armes tranchantes 4, Bouclier 2, Commandement 2, Conduite d'attelage 4, Diplomatie 2, Esquive 4, Équitation 5, Épos des créatures fabuleuses 4, Natation 3, Parler grec 2, Parler Barbare 3, Persuasion 3, Résistance 2, Séduction 4, Stratégie 4.

Hippodamie

SOMA 1 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTÉIA 2 HUBRIS 1 PV 10

Armures : aucune

Armes : aucune

Particularités :

Formée aux mystères d'Aphrodite, elle dispose d'une kylix (coupe à vin plate, pour boire à plusieurs) bénie par la déesse. La coupe provoque « l'Inspiration d'Éros » chez les rares personnes (hommes seulement) qui y boivent avec Hippodamie.

Compétences :

Alchimie 2, Diplomatie 2, Divination 1, Épos des plantes 3, Épos de la mythologie 3, Épos des us et coutumes 3, Lire/écrire grec 2, Politique 2, Séduction 3, Sensibilité 2, Théologie 3.

Laïos

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

Armure :

Cnémides de bronze (3 PA)

Cuirasse de bronze (9 PA)

Casque de Pylos (4 PA)

Armes :

Glaive de bronze et d'or (DG 5)

Lance hoplite (DG 6)

Compétences :

Armes perforantes 2, Armes tranchantes 3, Athlétisme 2, Bouclier 2, Commandement 4, Conduite d'attelage 3, Discrétion 2, Parler grec 3, Réseau 4, Résistance 3, Stratégie 2, Théologie 2, Vigilance 1.

Atrée l'Ancien

SOMA 3 SOPHOS 4 SYMBIOSE 3

ARISTÉIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armure :

Plastron de cuir (2 PA)

Casque de Pylos (4 PA)

Bouclier bronze moyen (7 PA)

Armes :

Épée de bronze (DG 6)

Particularités :

Malédiction des Atrides, Ruse.

Compétences :

Armes tranchantes 3, Athlétisme 3, Bouclier 2, Commandement 4, Conduite d'attelage 3, Diplomatie 3, Équitation 2, Esquive 5, Gestion de patrimoine 3, Politique 2, Pugilat 1, Théologie 2.

Thyeste l'Ancien

SOMA 3 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3

ARISTÉIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armure :

Plastron de bronze (6 PA)

Bouclier bronze moyen (7 PA)

Armes :

Épée de bronze (DG 6)

Particularités :

Ruse.

Compétences :

Armes tranchantes 3, Athlétisme 4, Bouclier 2, Commandement 3, Conduite d'attelage 2, Diplomatie 3, Équitation 2, Esquive 1, Gestion de patrimoine 2, Politique 4, Pugilat 1, Stratégie 2, Théologie 2.

Lycaon (forme lycanthropique)

SOMA 6 SOPHOS 4 SYMBIOSE 3

ARISTÉIA 2 HUBRIS 3 PV 60

Armure :

Naturelle (1 PA)

Armes :

Morsure (DG 4)

Griffes x2 (DG 2)

Particularités :

Point faible, les armes d'argent doublent leurs dégâts qui ne peuvent pas être soignés et régénérés.

Lycanthrope, Instinct animal, Régénération (+2PV/tr).

Compétences :

Armes naturelles 4, Athlétisme 3,

Discrétion 3, Esquive 3, Intimidation 4, Parler grec 2, Perception 5, Persuasion 3,

Résistance 2, Vigilance 4.

FIN