

ANTTIKA

ONCHESTOS

ÉCRIT PAR DAMIEN DEVAULT

MIS EN PAGE PAR BRUNO GUÉRIN



ONCHESTOS

Scénario ANTIKA

Écrit par Damien Devault

Mis en page par Bruno Guérin

Illustration Gabriel Bullik

INTRODUCTION

L'histoire se déroule dans la cité d'Onchestos, en Béotie. Tous les ans, la cité mène aux abords d'un bois sacré dédié à Poséidon (nommé *krinidasos*), un superbe char tiré par deux chevaux.

Le bige est conduit sur la voie sacrée, faite de terre battue et d'une régularité irréaliste. Aucune mauvaise herbe n'y pousse, car Poséidon la sale involontairement chaque année lors de son passage. Le char traverse la forêt durant plusieurs heures, mais l'aurige saute du véhicule avant d'y rentrer, tandis que les prêtres attendent de l'autre côté de la forêt un signe : si le char s'est retourné durant le parcours, alors il est dit que Poséidon a conduit l'attelage. Le char devient alors le sien et il sera exposé dans son temple d'Onchestos.

Lors de son récent pèlerinage à Némée, le roi Diomède de Thrace a reçu l'oracle suivant :

« *Attelle la fureur pour l'ombrageux avant qu'il n'en frappe le sol.* »

Diomède l'a interprétée comme l'invitation à mettre deux de ses juments au service de Poséidon pour éviter un tremblement de terre sur son propre royaume.

L'interprétation de la prophétie ne sera pas annoncée d'emblée aux personnages par Diomède. Si les héros s'en inquiètent, il cherchera à la cacher, car l'interprétation d'une divination est complexe et peut être très personnelle.

Insister serait interprété par le monarque comme une mise en doute de sa perspicacité. Pourtant, obtenir cette information n'est pas vide de sens : **la fureur** représente, bien sûr, les juments animées de la férocité d'Arès ; **l'ombrageux** c'est Poséidon qui a fourni

récemment à son éromène Pélops, deux chevaux ailés pour l'emporter contre le roi de Pise en Élide (voir la description de Myrtilos), non seulement pour son caractère vétilleux, mais également par l'ombre portée des ailes sur le char de Pélops.

Cela peut être une façon d'introduire le récit de la victoire de Pélops, la déchéance de Myrtilos et la mort de son roi. De plus, les premiers Jeux olympiques ont été organisés justement l'an dernier par Pélops pour fêter sa victoire (et, en toute élégance, la mort de son beau-père...), de telle sorte que les personnages peuvent connaître, même de façon confuse et malgré leur faible érudition, quelques bribes de cette sordide histoire.

Le roi Diomède est forcé de rentrer rapidement en Thrace, car les Amazones de Propontide s'agitent à ses frontières nord-est. Sa venue à Delphes n'était motivée que par ce problème, car son caractère casanier est proverbial, tout comme le fait qu'il donne à ses juments la chair de ses hôtes. Fils d'Arès et de Cyrène, c'est un homme redoutable qui a été reçu avec les honneurs lors de son voyage par des cités apeurées à l'idée de le contrarier.



CHANT I – MENEURS DE CAVALES

A lors que Diomède et sa suite se trouvent dans la cité de Thespies (dont le dirigeant, Thesprios fils d'Érechthée, ne veut surtout pas le froisser), le fils d'Arès charge les personnages de mener deux de ses juments à Onchestos pour la cérémonie puis de les lui ramener en Thrace ou de rattraper le cortège de Diomède en cours de route.

Les juments du roi Diomède sont des animaux fabuleux : outre leur grande taille, ils sont carnivores, fous, leurs rênes sont de fer et de bronze et la rumeur publique dit que de leurs naseaux sort un feu divin. Les héros devront donc apprendre à s'en méfier et à s'en occuper en leur fournissant des quartiers de viande.

Pour information, les Grecs de l'époque étaient « végétariens » pour l'essentiel, car les rares occasions de manger de la viande se faisait lors des sacrifices avec l'offrande faite aux Dieux. Ainsi, la consommation de viande des juments doit paraître encore plus exceptionnelle. Ils recevront 1000 oboles de fer destinées à l'achat de leur nourriture et seront intéressés à la restitution rapide des chevaux en conservant le surplus. Mais la véritable rémunération sera la reconnaissance du roi Thesprios et, surtout, de Diomède, l'un des plus considérables monarques hellénistiques.

Les deux juments seront Deimos (la terreur) et Xanthos (la jaune). Chacune mange un cochon par jour. Laissez les personnages gérer cet aspect trivial, surtout si les joueurs et les personnages sont débutants. Il faut deux jours à un chariot ou à des hommes à pied pour aller de Thespies à Onchestos, et un jour seulement pour des cavaliers.

Avec force jets (Dressage FD9 pour des joueurs débutants, 12 pour des personnages confirmés ou inhumains), les héros doivent contrôler des montures dangereuses, mais extrêmement précieuses. Leur venue sera une source d'inquiète déférence de la part des prêtres du temple de Poséidon, mais Arès et Poséidon sont deux dieux auxquels on ne

connaît pas d'inimitié. Les juments seront attelées le lendemain de leur arrivée, et les personnages vont conduire le char jusqu'à l'orée du bois, mais une fois lancée sur la route forestière... le char ne reparaitra pas l'autre extrémité.

L'alerte ne sera pas donnée tout de suite. Une offrande à Poséidon sera faite en versant des reliefs du sacrifice dans un cours d'eau modeste menant à la mer toute proche. Ce cours d'eau doit être traversé pour rejoindre le temple.

Les héros sont finalement désignés par l'haruspice Hydarnès comme ceux qui devront entrer dans le bois sacré de Poséidon pour récupérer les juments et ne pas déplaire à Diomède ; le char ou même les deux. À cette fin, ils reçoivent une fibule en forme d'hippocampe et une cape bleue. Ils seront amenés en procession au son d'une diaule jusqu'à l'entrée du bois sacré et devront réciter l'hymne suivant en y entrant :

« À Poseidaôn

Je commence à chanter sur Poseidaôn, le grand Dieu,

qui ébranle la terre et la mer stérile,

qui possède Aigas et le Hélikôn.

Les Dieux t'ont partagé les honneurs,

ô toi qui ébranles la terre !

Ils t'ont fait dompteur de chevaux et sauveur de nefs.

Salut, Poseidaôn qui entoure la terre,

Bienheureux, aux cheveux bleus,

ayant un cœur bienveillant,

et qui secourt les marins ! »

« Tumiamas smurnan

Cluti, Poseidaon gaïnokhe, cuanokaïta

Ippié, khalkotoreuton ekhôn kheïressi triainan

Os naieis pontoio bathusternoio thémethla

Pontomédôn, alidoupe, baruktupe, énnosiyaié,

Kumothalès, Kharitôpa, tetraoron arma

diôkôn,

Einaliois roïzoïsi tinassôn almuron udôr,

Os tritatès elakhes moirès bathukheïma

thalassès

*Kumasi terpomenos thèrsin th'ama, potule
daiimon*

*Edrana gès sözois kai nèön éüdromon ormèn
Eirènèn, ugiéian agôn, èdolbon amemfè . »*

Puis ils entrent dans la forêt.

Des joueurs précautionneux ?

Si les joueurs se renseignent sur le bois avant d'y rentrer, ils apprennent que Cadmos, fils d'Agénor de Tyr (Phénicie) y est venu, il y a quelques générations. À la recherche d'une fontaine (la fontaine d'Arès), il y défait le dragon d'Arès, lequel avait tué tous ses compagnons. Une fois occis, il lui a arraché les dents et semé celles-ci. Chacune d'elle a produit un hoplite qui s'empressa de massacrer les autres néoformés. Lorsque Cadmos parvint à les calmer, il n'en restait plus sept qui l'aidèrent à fonder une bourgade, nommée Cadmée, qui ne connut qu'un succès mitigé, puis Thèbes, qui fut un franc succès. Pour autant, un jet à FD15 adapté (Fouille dans les liturgies sacrées ou Épos correspondant) permettra d'apprendre qu'un peuple était au service du dragon : les Hyantides.

Il serait dommage que les joueurs n'aient pas la surprise de tomber nez à nez avec une population cachée, mais que les jets décident !

Cet aspect saillant de la tradition sous-entend une première chose et en occulte une seconde : le dragon était donc le gardien de la fontaine, et effectivement une rivière sort de la forêt.

De plus, si les juments de Diomède sont carnivores, elles boivent de l'eau comme n'importe quel animal et ne peuvent s'abreuver qu'en ce point.

Ensuite, à moins que les héros soient des érudits ou veuillent fouiller la légende, la tradition passe sous silence le fait que Cadmos avait chassé un peuple inconnu, les Hyantides, de la forêt. En pratique, les Hyantides vivaient en harmonie avec le dragon, car ils révéraient Arès. Le fond de l'histoire est que Cadmos n'a pas fait le travail à fond et qu'il reste des Hyantides encore dans le bois.

Les Hyantides sont un peuple préhellénistique (sans caricature, regarder du côté du néolithique : ils utilisent des pointes d'obsidienne et ne maîtrisent que la métallurgie du cuivre – car faute d'étain, point de bronze).

Onchestos est en Béotie, mais sur une partie basse de la plaine, de telle sorte que s'élève à l'horizon la chaîne du Pinde finissant par l'Helikon, sauvage et abrupt à quelques distances de là. La plaine côtière est étroite, aussi la forêt y semble associée, mais elle pourrait aussi bien être un vestige des antiques forêts montagneuses.

Les personnages entrent dans la forêt, seuls hommes depuis bien longtemps. Ils constatent que le chemin est en parfait état, et pourront attribuer cela à la protection de Poséidon. S'ils goûtent le sol, ils constatent qu'il est salé, mais sans trace d'une résurgence d'ancien aquifère marin. Ils peuvent néanmoins noter des signes sur les arbres qui n'ont rien de mythique : toutes les ruches ont été détruites « mécaniquement ». Il y a donc des habitants dans cette forêt, et ils ne veulent pas être dérangés.

◀ CHANT II – LA FORÊT MYSTÉRIEUSE ▶

Ce que les personnages peuvent apprendre avant même d'être commis à la récupération des équidés mythiques est que l'on s'attend à ce que le char fasse le parcours en une journée (environ dix heures diurnes). Le bige est constitué d'une caisse légère, alourdie de plaques de bronze doré. L'attelage a été lancé au petit matin de janvier et les prêtres du culte ont installé sans hâte les tentes devant permettre la réception des fidèles lors du banquet. Un bige lancé à pleine vitesse atteint cent stades par heure (soit 20 km/h), mais aucun cheval ne peut parcourir mille stades en une journée. Les chevaux sortent habituellement exténués de la forêt, mais ils parcourent au maximum une soixantaine de kilomètres, même dirigés par le divin Poséidon. Entre le diamètre de la forêt (d'environ quarante kilomètres) situé en bonne partie sur les pentes du mont Thourion et cette réalité physiologique, les personnages peuvent

calculer approximativement sur quelle distance ils doivent étendre leurs recherches. Ils peuvent aussi déduire que le chemin allant du gué franchissant la rivière (Kifisós) où des offrandes ont été versées, à l'endroit où celle-ci prend sa source, monte davantage en amont.

En réalité, la route sacrée fait effectivement un peu plus que 60 km, franchissant la rivière par un gué après 30 km de lacets par la rive gauche pour revenir vers Onchestos par la rive droite. Par contre, Poséidon ne sauterait sur la plate-forme de la nacelle qu'au niveau dudit gué.

Le hameau des Hyantides n'est quant à lui pas traversé par la route, mais est relativement proche de son tracé au bout de cent stades. Echo (voir plus loin) évite d'être dans les parties basses de la forêt.

Myrtilos a établi son ermitage sur la rive droite à peu près au milieu du parcours retour, sur une colline boisée. C'est en vis-à-vis de cette position (en rive gauche) que des lacets ont inspiré aux juments l'impulsion du saut qui les libéra de l'attelage.

Les joueurs sont confrontés à trois entités antagonistes :

- Les juments elles-mêmes :

À l'endroit d'un virage serré de la route, pour éviter un encaissement étroit de la rivière Kifisós, les chevaux ont fait un saut prodigieux. Le char a été disloqué à la réception et les roues ont cassé, mais cela a libéré les chevaux qui, désormais, errent en chassant dans un endroit inattendu. En tous cas, le char est hors d'état, et la ville sera maudite si elle ne trouve pas une solution alternative...

Il est impossible de les tuer, difficile de les contrôler, et plus le temps passe, plus les juments auront faim et plus il sera difficile de les dominer. En effet, il faut pour cela réussir à prendre leurs brides d'airain et de fer, or les cordes seront mordues et déchirées, voire brûlées.

Utiliser la manière forte est possible, mais cela ne doit pas blesser les bêtes ; la manière douce

est plus conseillée, ou l'usage de Dressage (FD12). Au pire, Echo peut les calmer de son chant si les joueurs échouent dans des proportions considérables. Encore faut-il qu'ils obtiennent sa sympathie...

Si les héros laissent s'écouler plus de trois jours, Myrtilos les aura enfermées entretemps dans une grotte. Si plus d'une semaine s'écoule (ou quatre jours depuis leur captivité) sans que les personnages ne les libèrent, les juments mourront de soif.

Jument de Diomède

SOMA 3 SOPHOS 1 SYMBIOSE 1
ARISTEIA 1 HUBRIS n/a PV 30

Armure : Cuir épais (2 PA)

Armes : Dents (DG 4), Sabots (DG 4)
Flammes (DG 4 + feu), Charge.

Charge : si l'attaque est réussie, l'adversaire perd 2D d'actions à son prochain lancer. De plus si la charge est réussie avec un différentiel de 5, alors il y a piétinement de la cible (rajouter +6 aux dégâts).

Compétences :

Arme naturelle 4, Athlétisme 4, Esquive 2,
Résistance 2, Stratégie 2, Vigilance 3.

- Les Hyantides:

Ils vivent autour d'une vasque d'où coule, en surplomb, une petite rivière qui prend sa source non loin, sur les contreforts du mont Helikon (le contrefort s'appelle le mont *Thourion*, la rivière *Kifisós*). La cascade est un havre où résident environ 70 personnes, dont une quinzaine d'hommes en âge de se battre. Ils vivent dans des abris troglodytiques en partie maçonnés en façade avec des pierres sèches. Il suffit aux Hyantides de tirer des échelles de bois ou de cordes pour être isolés et, une fois retranchés lancer leurs javelines sur les assaillants. Tout dépendra de l'attitude des personnages.

En aval du site, la rivière s'engage dans une gorge étroite et lisse, dépourvue de grève, où il n'est pas possible, à moins d'être un nageur émérite (ou un triton) de se laisser dériver sans être aspiré par le fonds. Les juments sont

venues boire à la vasque, produisant une peur considérable. Ils ont d'ailleurs gravement blessé un enfant qui n'a pas trouvé le temps de se replier dans les abris. Cependant, les Hyantides ne veulent pas tuer ces chevaux, considérant à la fois qu'ils ont une dette de sang à leur endroit et qu'ils ont été suscités par Arès pour venir en aide à ses fidèles dans la misère depuis la chute du Dragon. Ils révèrent un culte à Arès et leur petit nombre est dû à leurs mœurs violentes et eugénistes (nécessaires dans cette population réduite). Ainsi les enfants malformés ont le crâne défoncé sur un autel dédié à Arès et leurs petits cadavres sont déposés au pied en un monticule d'os blanchis caché au fond du complexe souterrain. Pour pallier à la consanguinité (pour éviter un terme anachronique, et évoquer le tabou de l'inceste, forcément outrepassé dans ces conditions), les Hyantides volent des jeunes filles dans les villages des environs. Ces événements sont assez rares pour ne pas éveiller les soupçons (attribués à des fugues ou à des satyres), car seuls les Hyantides les plus discrets sont autorisés à sortir du bois pour cette mission.

Les Hyantides ont l'espoir, poussé en cela par leur devin Samanos, de rendre à Arès et à cette fontaine sa gloire d'antan. Leurs croyances les poussent à attendre jusqu'à ce qu'Il leur accorde une nouvelle créature mythologique pour le catalyser et le vénérer. Non seulement ils estiment ces juments comme un signe de leur dieu tutélaire, mais, si les personnages sont notoirement maladroits, blasphémateurs et échouent à les persuader, ou se montrent arrogants, voire injurieux, ils estimeront devoir se mettre au service de Myrtilos.

C'est déjà l'avis du devin. Ils disposent de trois femmes capturées de longue date : deux, telles les Sabines, sont résignées et conçoivent plus d'amour pour leurs enfants que de rancœur pour leur mari, mais une est restée fidèle à sa cité et a déjà cherché à s'enfuir : elle s'appelle Ophir (un nom du pays de Canaan qui tranche fortement avec des noms helléniques des autres villageois). Bien que nos héros soient probablement outrés de voir

qu'il n'existe pas de gynécée en bonne et due forme et qu'hommes et femmes vivent de façon séparée, mais dans les mêmes espaces, cela permettra qu'elle leur explique, faute de mieux, les mœurs de ce peuple.

Ophir est l'épouse d'un chasseur émérite, mais peu intelligent prénommé Ephialtès dont elle a eu plusieurs enfants malformés. Elle expliquera également son origine étrangère et elle soulignera que le bois n'est pas vide, car une entité que les hommes citent toujours tous bas, et le plus souvent en absence des femmes est présente.

Les Hyantides ont bien compris que tous les ans à la même période de l'année, un char était envoyé sur la route forestière. Certains d'entre eux affirment avoir vu une forme humanoïde bleue et barbue mener l'attelage à un train tempétueux, mais d'autres non : c'est un point qui divise le groupe, bien que ce ne soit pas vécu comme clivant. En tous cas, ils ne s'en prennent jamais à ce char, pensant qu'il s'agit de l'esprit de Cadmos venu les tourmenter.

Le MJ doit éviter de jouer les Hyantides comme un groupe monolithique. Avant d'être un fervent partisan de Myrtilos, Samanos avait poussé ses hommes à le traquer et il s'en repent tous les jours devant les conséquences de leur échec. Certains chasseurs furent gravement blessés, et un d'entre eux a encore une pointe de flèche en bronze de l'aurige maudit dans la cuisse. Son entêtement à éviter un nouveau conflit avec Myrtilos n'est pas partagé par tous.

Un quart des chasseurs, notamment ceux qui furent blessés, veut prendre sa revanche.

Un quart hésite, mais reste pragmatique. Si les personnages font montre de leurs talents martiaux ou médicaux (sur l'enfant mordu par la jument, ou sur celui qui a une pointe de flèche de bronze dans la cuisse, etc.), ce quart pourra reconsidérer son opinion, mais, à défaut, ils respectent leur devin.



Un autre quart est sans opinion, mais est conservateur, comme Ephialtès. Il respecte son devin, les rites et sera plus sensible aux arguments théologiques.

Enfin, Samanos peut compter sur un quart de personnes de confiance qui devra être vraiment convaincu pour changer de point de vue. Ils resteront surtout des suiveurs si la majorité des Hyantides décide de trahir la convention avec Myrtilos, mais ils ne trahiront pas le clan en ne prévenant pas Myrtilos, ni même Samanos.

Ces lignes de partage interne, les Hyantides n'en parleront pas avec les étrangers, car ils vivent dans la crainte de l'annihilation. Ils préféreront inviter les personnages à être leurs hôtes une nuit ou deux pour les observer, mais, surtout, pour s'assurer que les interdits liés aux règles de l'hospitalité les empêcheront d'être agressifs.

C'est un groupe soudé avant tout. L'attitude distante des chasseurs du rang et des femmes (or Ophir) renverra les joueurs discuter avec Samanos et cela ne changera que lorsque les héros auront convaincu trois quart d'entre eux.

Les Hyantides ont un accord avec Myrtilos depuis qu'ils ont lamentablement échoué à le faire fuir : ils doivent lui fournir du gibier une fois par mois et détruire toutes les ruches, impliquant le fait de ne plus utiliser de miel ou de cire. Ils ont obéi aux deux contraintes sans comprendre la première, mais il y a eu une conséquence inattendue : l'incapacité de travailler le cuivre, la seule maîtrisée par le groupe, qui se fait normalement à la cire perdue.

Le devin a identifié lors d'un holocauste la filiation du nouveau venu avec Arès. Il est intimement persuadé que Myrtilos et les juments vont fondre sur les villes extérieures dans un vent de victoires et de dévastations

dont eux, les Hyantides, seront les principaux bénéficiaires.

Ephialtès

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Armure de cuir (2 PA)

Armes : Glaive de bronze (DG 4), Javeline (DG 4)

Compétences :

Arme tranchante 3, Javeline 2, Esquive 2, Fouille 2, Perception 2, Stratégie 1, Vigilance 3.

Les autres Hyantides ont des fourrures (1PA) et Armes tranchantes 2 et Perception 3. Samanos a Javeline 3 et SOPHOS 3.

- **Echo** hante la partie haute de la forêt, là où celle-ci atteint le Thourion et entreprend de gravir l'Helikon. Elle n'a pas encore fait sa rencontre fatale avec Narcisse, mais a déjà été maudite par Héra. Aussi elle ne peut que répéter les derniers mots que les personnages lui diront, si elle le désire. À eux d'être perspicaces et de composer des phrases pouvant être reprises par l'Oréade. Echo est donc une nymphe des cavernes et des montagnes, mais l'Helikon étant la résidence des Muses, sa malédiction n'en est que d'autant plus amère. Faute de pouvoir parler à loisir, il faut que les joueurs comprennent sa malédiction pour l'inciter à faire des signes ou trouver des fins de phrase qu'elle pourra utiliser en formule affirmative ou négative (exemple : « je pense que l'épaule de Pélops n'est d'ivoire » peut être répété « est d'ivoire » ou « n'est d'ivoire »). Si les personnages comprennent le dilemme, pour éviter de perdre en qualité de jeu, invitez-les à poser des questions fermées.



Echo est une nymphe très craintive, et l'aborder sera complexe, car elle fuira sauf si on se lance dans une réponse musicale (en reprenant son air ou en jouant sa musique en même temps qu'elle). Elle pourra ainsi, faute de paroles, communiquer par la musique ou par gestes.

Les héros peuvent, en inspectant la forêt, trouver un plectre et elle récompensera de sa confiance celui qui le lui rendra, si aucun n'est musicien. Sinon, la traque peut s'avérer une solution manquant d'élégance.

Cette muse saura se défendre. Elle sait que Poséidon cavale avec les chars qui lui sont offerts, mais cette année il n'a pas eu le loisir de le faire, car les chevaux ont détruit le char avant le gué en manifestant leur fougue sauvage et leur puissance physique hors-normes. Elle connaît l'histoire de Myrtilos depuis qu'il est arrivé. Ils ont eu maille à partir, car elle protégeait les abeilles, mais elle savait qu'elle ne pourrait pas le vaincre par la force. Elle a suivi Myrtilos en répétant ses dernières paroles, aidant à le faire sombrer dans la folie. Par rebond, elle est donc crainte par les Hyantides.

- **Myrtilos** est l'ancien aurige du roi d'Élide, Enomaos de Pise, lui-même fils d'Arès. Le fils d'Hermès, Myrtilos, convoitant Hippodamie, la fille du roi, il s'est entendu avec Pélops, un prétendant d'Hippodamie et aimé d'elle, d'accepter de perdre, mais demanda en contrepartie la moitié du royaume de Pise et une nuit avec Hippodamie. Myrtilos remplaça la goupille du char de son roi par une goupille de cire. Les frottements de la course ont fait fondre la goupille et le timon s'est disloqué. Le roi Enomaos, sanglé à ses chevaux a été trainé à mort et Myrtilos a réclamé sa part. Il n'a reçu que d'être poussé du haut d'une falaise, lui et son char alors qu'il surplombait la mer. Or Pélops était l'éromène de Poséidon et Myrtilos le fils d'Hermès et d'une nymphe : il a été emporté par les Érinées dans cette forêt dédiée à ses deux ennemis : Arès et Poséidon. Depuis, il rumine sa vengeance et est devenu paranoïaque, tendance volontairement aggravée par Écho

qui veut chasser cet intrus maudit. Il vit, à moitié fou, dans une grotte et a horreur des abeilles, car celles-ci le pourchassent dès qu'elles le peuvent, d'où sa demande aux Hyantides pour qu'ils détruisent les ruches.

Myrtilos

SOMA 5 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 2 HUBRIS 2 PV 50 (pour simuler la teneur ectoplasmique)

Armure: Cuirasse de cuir (4PA), Casque de bronze (5PA)

Armes: Épée de bronze (DG 6), Arc turquois (DG 6)

Compétences : Arc 5, Arme tranchante 4, Athlétisme 1, Bouclier 2, Discrétion 2, Esquive 3, Conduite d'Attelage 3, Survie 2, Vigilance 2.

Pouvoir : Appel du sang (x2 dommages durant un tour de combat au corps à corps) ; Danse de Guerre (le personnage récupère la moitié des points de vie perdus, +3D/tour jusqu'à la fin du combat)

Règle spéciale : -2D pour être vu, pisté ou pris pour cible aux armes à distance (fantomatique).

Ceux-ci ont bien essayé de le chasser, mais la traque a rapidement été renversée, car, devenu fantomatique, il est très difficile de le prendre pour cible, surtout en forêt. Les Hyantides ont donc renoncé à le tuer après plusieurs blessés. Les joueurs s'en rendront compte. Myrtilos reste un combattant redoutable bien que maudit par Poséidon et Arès. Les joueurs devront jouer de ruse et de collaboration pour l'emporter. Il est persuadé que les juments de Diomède sont des créatures infernales déléguées par Arès pour le tourmenter. Celles-ci sentent la malédiction et se montrent agressives à son endroit, mais il a toujours réussi à leur échapper en grimpant dans les arbres (insaisissable comme Hermès son père) jusqu'à arriver à les piéger dans une grotte dont il a fermé l'entrée par un arbre. L'entrée est cachée au regard par la frondaison de celui-ci. Dans ces conditions, la présence des héros sera invariablement perçue comme une menace, même si la curiosité et la solitude le

pousseront à ne pas tuer les personnages de prime abord. Il les épiera, les écouter, pour savoir quel commanditaire les envoie. Gare à celui qui s'isolera... Même si les héros arrivent à convaincre les Hyantides de leur bonne volonté et qu'ils tentent une intercession, les Hyantides étant crus de Myrtilos, le moindre doute sera la raison d'un retournement d'opinion du héros maudit contre nos héros.

CHANT III – LE RETOUR EN CHAR

Le char d'Enomaos est une des solutions pour mener à bien les fêtes en l'honneur de Poséidon. Myrtilos vaincu, il pourra être réassemblé avec une goupille de fortune, mais destiné à être un char conduit par un Poséidon, il vaut mieux récupérer la goupille issue du char gisant dans l'eau de la Kifisos même au risque de déplaire fortement au dieu...

Les personnages doivent avoir l'esprit d'initiative et l'à propos de profiter de leur présence en forêt pour mener le rituel à son terme. La goupille du char dédié à Poséidon par les haruspices d'Onchestos et d'autres fragments ornementaux du char se sont échoués sur une grève très difficile à voir depuis l'aplomb (FD12) ; pour cela, il faudra descendre dans les gorges du Kifisos. Une mission certainement plus facile aux joueurs que celle de maîtriser les juments et vaincre Myrtilos.

Conclusion

Une fois le char reconstitué, que feront les joueurs ? Il serait bienvenu qu'ils se souviennent de l'hymne chanté à l'entrée de la forêt par les haruspices, qu'ils sacrifient à Arès, calment les bêtes (à défaut, grâce à Écho) et laisser le char finir sa course seule. Tenter de surprendre Poséidon empêchera sa venue, mais si les joueurs n'ont pas cette intention malencontreuse, le char sortira retourné comme il se doit de la forêt : ce dieu hippomaque aura fait honneur aux joueurs de son agrément.

FIN

