

Alceste

Un scénario de Thomas Lampert pour Héros Mythiques : Odyssées Helléniques joué à la 6^{ème} Convention des JdR Amateurs (le Kremlin-Bicêtre, mai 2006)

Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

Introduction :

Le roi de Phères en Phtiotide, Admète, ancien argonaute, a été l'objet d'une terrible prophétie : Apollon, son protecteur, a intercédé en sa faveur auprès des Kères, agents des enfers, lui obtenant d'échapper à la mort s'il parvenait à trouver dans son entourage un vivant prêt aller à sa place aux enfers. Seule sa cousine et femme Alceste, profondément dévouée, accepta ce rôle funèbre et fut emprisonnée vivante aux enfers, liée de chaînes de diamants par Thanatos (la mort). Le héros Héraclès, lorsqu'il était l'invité d'Admète, fut tellement touché par son hospitalité et par cette histoire qu'il se mit en quête de libérer Alceste des enfers et y parvint au prix d'une terrible lutte contre Thanatos, avec la bienveillance de Perséphone. Depuis, les temps ont passé. Alceste s'est lassée de la vie depuis la mort de son mari et a décidé de le rejoindre aux enfers.

Elle a prévu de se rendre jusqu'au nekromanteion (oracle des morts) d'Ephyre en Thesprotie pour y consulter l'ombre (fantôme) de son mari concernant la marche à suivre pour le rejoindre dans l'Elysée, séjour des héros, alors que la mort devrait normalement la conduire aux mornes Asphodèles, séjour du commun, les séparant pour l'éternité. Elle a donc organisé un voyage en mer avec l'aide d'un héros thesprote dénommé Thorakidès, ancien compagnon d'armes d'Admète. Mais Thorakidès, ce baroudeur et mercenaire à la renommée sans cesse croissante, est voué à Thanatos et, choqué par l'attitude à ses yeux sacrilège de la reine, cherche à faire un nouveau coup d'éclat en la lui offrant : il compte utiliser le nekromanteion pour y invoquer Thanatos en présence d'Alceste. Mais les événements en décideront autrement.

CHANT I

Les personnages sont revenus d'une palpitante aventure et doivent prendre un bateau à Patras afin de retrouver leur foyer. Malheureusement, les bateaux du port n'ont pas pour habitude de prendre des étrangers à leur bord, d'autant plus qu'ils ont déjà de lourdes cargaisons de cuivre, de poteries ou de chèvres qu'ils doivent faire parvenir dans les villes de l'Egiale et du golfe de Corinthe. Au prix d'un difficile marchandage avec un capitaine de navire à quai (peut-être aiguillé par Hermès), le personnage le plus apte à la négociation parviendra à trouver une embarcation... ou plutôt une nef militaire phtiotie !

Krethmon, le capitaine du robuste Anastasis, accepte les personnages à son bord. La nef attend patiemment l'arrivée de la reine Alceste et de sa garde rapprochée, ce que Krethmon ne révélera pas, disant qu'il attend « *la cargaison* ». Il demandera aux personnages de mettre la main à l'ouvrage pendant le voyage puis de débarquer au plus vite, sinon gare à sa colère ! Peu vénal, strict et spartiate (il possède du sang héraclidé), il mène son équipage à la baguette. Les 12 soldats qui en font partie sont attendus, menés par un certain Thorakidès qui dirige l'expédition, ainsi que quatre gaillards étoliens qui ont l'air d'avoir le pied marin. La troupe arrive à quai, fourbue. Une mystérieuse femme voilée fait partie du cortège. Thorakidès semble particulièrement respectueux et attentionné envers elle : il s'agit bien sûr de la reine Alceste. Mais si les membres de la troupe sont tous très bavards, ravis de discuter avec de nouvelles recrues, tous resteront discrets sur l'identité de la dame qui ne dit pas un mot. Leur bonne humeur contraste avec la froideur de Krethmon qui aura bien du mal à les mettre au pas.

Krethmon, fier commandant de l'Anastasis

Origine : Cyclades

Espèce : Humain (Cycladique) **Sexe :** masculin

Citation : « Tout le monde sur le pont ! ».

Description : Krethmon est un fier capitaine au service de la reine. Il navigue depuis une trentaine d'années, et son âge avancé ne lui permet plus de vivre les péripéties terrestres de sa jeunesse. Sa musculature est sèche et sa peau tannée et ridée par le sel et le soleil. Il est plutôt bel homme malgré son âge, avec un profil d'aigle et un regard noir et perçant. Il est aimé de ses hommes qui respectent son expérience : il tient haut la barre ! Fidèle jusqu'à la mort aux membres de son équipage, si son bateau coule, il coulera avec lui. Une anecdote : il connaît évidemment l'origine du nom de la nef. Anastasis signifie résurrection (ce dont est informé tout personnage qui réussit un jet de Savoir *Commun puissant* – 9) et a été donné en hommage à l'exploit d'Héraclès de ramener Alceste. D'ailleurs, la figure de proue du navire a été faite à l'effigie d'Alceste à l'époque (on pourra indiquer aux personnages que la figure de proue représente une femme grandeur nature). Il connaît donc la prophétie faite à

Admète il y a longtemps mais évitera les détails de l'histoire, préférant mettre l'accent sur cet incroyable geste d'amour d'Alceste.

Equipement : bateau, vêtements de marin, tunique cirée (enc +1/mal 0), glaive en fer (init 0/att +1/def 0/dom +5/res 18).

destin : 5 **Hubris** : 0

<u>SANTE</u>	<u>Max</u>	<u>Classe/Epithète</u>	<u>Etat grave</u>
vitalité	15	Héroïque/Moyen	4
énergie	15	Héroïque/Moyen	4

<u>DONS</u>	<u>Score</u>	<u>Classe/Epithète</u>	<u>Anecdote</u>
Combat	6	Commun/Moyen	Articulations rouillées
Mouvement	9	Commun/Puissant	Sens du rythme
Nature	15	Héroïque/Moyen	En harmonie avec les vents
Savoir	9	Commun/Puissant	Légendes de la mer
Arts	12	Héroïque/Faible	Habitude des avaries
Vigueur	12	Héroïque/Moyen	Sa voix grave porte loin et fort
Psyché	6	Commun/Moyen	Manque d'humour

(*)**Filiation** : Krethmon est le fils de Ctésippos, petit-fils d'Héraclès, et d'une naïade prêtresse d'Aphrodite rencontrée sur l'île de Melos.

Aptitudes : Navigation, natation, pêche, commandement, météorologie

Inaptitudes : médecine

Pouvoirs : -

Handicaps : vieux (3)

Avantages : capitaine d'une nef militaire (3), équipage d'élite (2), sang héraclide (3)*

Désavantages : code d'honneur (rester sur le pont : 3), loyal (son équipage : 3)

Le reste de la soirée suffira à peine pour préparer le départ et mettre l'Anastasis à flots pour un départ de nuit permettant aux soldats de récupérer du voyage. De plus, le capitaine a effectué convenablement les cérémonies rituelles (libation et sacrifice d'un beau bélier à Poséidon), donc tout devrait bien se passer. Pendant le voyage, la femme reste dans sa cabine privée, tandis que l'équipage dort dans la cale.

CHANT II

Les personnages pourront apprendre, en discutant avec les soldats, que leur mission consiste à escorter la personne embarquée, un membre (sans plus de précision) de la famille d'Eumélos, roi de Phères (une ville de la patrie de Jason lui-même !), en visite chez ses soeurs Antinoë et Astérope. Un jet de Savoir *Héroïque faible* (12) permettra de se souvenir qu'Eumélos est un jeune roi achéen célibataire, plutôt fidèle envers le haut-roi Agamemnon, fils du roi Admète et arrière petit-fils de Poséidon par sa mère Alceste. Les personnages pourront se souvenir (si le jet est *Mythique faible* – 21) que le père d'Alceste était Pélias, le funeste oncle de Jason qui l'envoya chercher la Toison d'Or. Autant dire que la famille recèle de sombres histoires, notamment de parricide, ce que les soldats phitiotes ne souhaiteront pas évoquer, sous peine de devoir résoudre l'affront par un duel d'honneur !

Outre la mission d'escorte auprès de la Reine, Thorakidès, le commandant de la petite troupe, est le garde du corps personnel d'Alceste. Les hommes seront très bavards sur ses exploits et ricaneront d'un air entendu sur le fait qu'il soit à moitié barbare (il est originaire de Thesprotie). L'un des sympathiques soldats, un peu las du voyage, soulignera le fait étrange qu'ils n'aient pas posé l'ancre à Corinthe (la route est plus directe pourtant)... et se demandera si cette mission n'a pas un objectif plus sérieux qu'une simple visite de famille.

L'Equipage de l'Anastasis, jeunes éphèbes aux ordres de Krethmon

Origine : Phères (Phtiotide)

Espèce : Humain (Phtiotie) **Sexe** : masculin

Citation : « Hissez-haut ! ».

Description : 12 jeunes hommes athlétiques et aux longs cheveux bruns bouclés, probablement issus de nobles familles achéennes. Dès qu'ils passent sur le navire, ils sont aux ordres de Krethmon, Thorakidès n'étant plus attaché qu'au service d'Alceste. Ils vénèrent plutôt Poséidon sous la forme d'un bélier dont ils portent l'image : pendentif en corail coloré ou broderie sur leur tunique.

Equipement : dépouilles de bélier (enc +1/mal 0), tunique brodées (enc +1/mal 0), glaive en cuivre (init 0/att +1/def 0/dom +5/res 9), bandeau nouant les cheveux et possédant deux motifs en spirale jaunes

destin : 1 Hubris : 0

<u>SANTE</u>	<u>Max</u>	<u>Classe/Epithète</u>	<u>état grave</u>
vitalité	12	Héroïque/Faible	3
énergie	12	Héroïque/Faible	3

<u>DONS</u>	<u>Score</u>	<u>Classe/Epithète</u>	<u>Anecdote</u>
Combat	9	Commun/Puissant	Entraînement rude
Mouvement	9	Commun/Puissant	Marcheur né
Nature	6	Commun/Moyen	Nourri, logé & blanchi
Savoir	6	Commun/Moyen	Passionné par les légendes
Arts	3	Commun/Faible	Déteste le travail manuel
Vigueur	9	Commun/Puissant	Fatigué par les longs voyages
Psyché	9	Commun/Puissant	Superstitieux

(*)Filiation : Fils de nobles achéens

Aptitudes : Navigation, nœuds, combat, généalogie*

Inaptitudes : lecture

Pouvoirs : -

Handicaps : -

Avantages : noble achéen (1), relation (dans l'armée phéréenne : 2)

Désavantages : code de conduite (obéir aux ordres : 3), loyal (reine Alceste : 3)

Les quatre marins étoliens sont vraiment impressionnants et font un peu bande à part. Ils tendent ouvertement l'oreille lors de conversations un peu politiques, les mots trésor, or et fer faisant briller une petite lumière de vénalité dans leur regard. En dehors de cela, quand ils ne sont pas actifs sur le pont, ils préfèrent jouer aux osselets. Un jet de Nature *Héroïque puissant* (18) permettra de reconnaître qu'il s'agit d'ossements humains... Thorakidès a autorisé leur enrôlement car il les connaît bien : ils font partie de l'un des équipages pirates qu'il commande et envoie régulièrement ravager les villages de pêcheurs thesprotés !

Les Pirates Etoliens, second couteaux

Origine : Taphos (Etolie)

Espèce : Humain (Etolien) Sexe : masculin

Citation : « Faites vos prières ! ».

Description : 4 hommes mârs, costauds, cheveux mi-longs, bruns et bouclés. Ils sont probablement issus de simples familles de marins. Ils possèdent chacun une mèche de cheveux liée d'un fil doré. Ils vénèrent plutôt Poséidon sous la forme du dieu au trident et considèrent que leurs terres sont indûment occupées depuis des générations par les Thébains, Argiens et Athéniens depuis une guerre conduite entre Amphitryon et leur roi légendaire Pterelaus qui fut trahi par sa fille lorsqu'elle lui arracha son cheveu d'or d'immortalité. Ils considèrent donc tous les Minyens et ennemis héréditaires des Thébains comme des alliés potentiels !

Equipement : tunique rembourrées (enc +1/mal 0), glaive en cuivre (init 0/att +1/def 0/dom +5/res 9), osselets pris à des victimes, poignard étolien en cuivre (init +1/att +1/def 0/dom +1/res 5)

destin : 2 Hubris : 1

<u>SANTE</u>	<u>Max</u>	<u>Classe/Epithète</u>	<u>état grave</u>
Vitalité	15	Héroïque/Moyen	4
Energie	15	Héroïque/Moyen	4

<u>DONS</u>	<u>Score</u>	<u>Classe/Epithète</u>	<u>Anecdote</u>
Combat	12	Héroïque/Faible	Pratiques morbides
Mouvement	9	Commun/Puissant	Pied marin
Nature	9	Commun/Puissant	Ne quitte que rarement le navire
Savoir	3	Commun/Faible	Pragmatique
Arts	6	Commun/Moyen	Pêcheur doué
Vigueur	9	Commun/Puissant	Toujours prêt à l'action
Psyché	9	Commun/Puissant	Discipliné

(*)Filiation : Fils de marins étoliens

Aptitudes : Navigation, natation*, massacre, piraterie, sabotage, jeu

Inaptitudes : lecture

Pouvoirs :

- Second souffle (3) : une fois inconscient (à 0 ou moins en vitalité), le personnage reprend connaissance dès le moment opportun après avoir récupéré 3 points de plus que son seuil d'état grave
- Seconde chance (3) : une fois inconscient (à 0 ou moins en énergie), le personnage reprend connaissance dès le moment opportun après avoir récupéré 3 points de plus que son seuil d'état grave

Handicaps :

Avantages : liens dans la piraterie étolienne (3)

Désavantages : socialement déconsidéré (3), loyal (fraternité pirate : 4), haine (Thébains : 3)

Alors que les personnages sont en pleine mer, le ciel se couvre. Coup de chance : les vents sont cependant très favorables. Ils devraient permettre de quitter rapidement la zone de turbulences et de tempête. Soudain la vigie repère une autre embarcation, plus petite et légère mais à rames, qui fait route à allure forcée vers le bateau. « *Pirates !* » s'écrie-t-elle. Au moment où le capitaine donne l'ordre de baisser les voiles pour sortir les rames, certaines ont été brisées ! Certains des Etoliens se sont occupés des nœuds, et certaines cordes étant tranchées dans le même temps, les voiles s'agitent dans tous les sens, faisant tanguer le bateau qui risque de prendre l'eau. De plus, deux des quatre pirates Etoliens déjà à bord mais en pause dans les cales viennent d'y mettre le feu. Un troisième tente d'égorger le capitaine après avoir tranché de nouvelles cordes de voilure, tandis que le 4^{ème} fait mine de s'en prendre à Alceste. Thorakidès bondit à son secours (il a besoin d'elle vivante !).

Outre les dégâts occasionnés par le feu, alors que le bateau ralentit du fait du combat à bord, la bôme manque d'assommer les personnages, les voiles s'agitent devant les combattants et divers objets roulent sur le pont et manquent de faire tomber les personnages (toutes les difficultés augmentent de 2 niveaux – 6 points). L'esquif pirate parvient à aborder et une dizaine de pirates montent à l'abordage pendant que l'orage éclate : Poséidon est en colère et se déchaîne sur les mortels pour protéger sa petite-fille. Les personnages devraient venir à bout des pirates dans le tumulte des flots quand le mât, largement endommagé par les saboteurs, s'abat sur une partie du pont tandis que les flots renversent le bâtiment. Les personnages devront lutter avec les éléments, tourbillons et autres planches déchiquetées qui viendront percuter les radeaux de fortune (nager jusqu'à trouver un morceau d'épave puis s'y cramponner est un jet de Nature *Mythique faible* – 21). Les vents sont si violents qu'il est impossible de voler. La plupart des hommes éreintés par leurs blessures ne pourront que s'abandonner dans les profondeurs de l'Océan qui les emportent directement au royaume d'Hadès, avec lequel chacun sait qu'elles communiquent.

CHANT III

Le premier personnage sera réveillé par un papillon (un sphinx tête de mort). Les personnages sont en haillons et ont perdu tout leur équipement qui ne résulte pas d'un Pouvoir. Les blessés sentiront de vives brûlures : les chairs semblent s'infecter et le moindre mouvement étale sable et sel sur les plaies (pas de récupération possible de vitalité). Les personnages sont sur une côte. Seuls ou presque, puisque Thorakidès et Alceste sont également allongés sur la grève. Le temps est gris et ouaté, peut-être fait-il nuit (le ciel est d'ailleurs si sombre qu'on ne voit ni lune, ni étoiles). Le son est étouffé, probablement à cause du vacarme des vagues s'écrasant sur les débris du bateau. Au delà des petites dunes de sable se trouve une vaste prairie fleurie. Les personnages pourraient se trouver n'importe où... Il n'y a nulle âme à l'horizon et la faim les tenaille si fortement que cela doit faire des jours qu'ils ont dérivé, inconscients.

La première chose à faire est de soigner les blessés et de trouver à se nourrir ou se réchauffer car, vu l'état du ciel, si Nyx (la nuit) n'est pas tombée, elle ne va pas tarder. Thorakidès comprendra rapidement qu'il n'est nulle question de Thesprotie ici mais d'Hadès. D'ailleurs, quand les personnages commenceront à se poser des questions, ils verront l'Anastasis en piteux état longer la côte, suivi du navire pirate. A son bord (si l'on parvient jusque là-bas) ou avec une vue très perçante, on pourra distinguer des ombres, des silhouettes de ce qui semble être des marins terrifiés et mutilés. Il y a un silence étouffant et nulle parole ne sort de leur bouche.

Thorakidès, héros thesprote voué à Thanatos

Origine : Ephyre (Thesprotie)

Espèce : Humain (Thesprote) **Sexe :** masculin

Citation : « Ce n'est qu'un juste retour des choses ».

Description : Thorakidès est un puissant guerrier achéen. Né à Ephyre, il en a conservé le caractère de profond respect pour le culte des morts et des ancêtres. Ce grand gaillard aux épaules larges et à la barbe foisonnante est ceint d'une cuirasse de fer thesprote avec un sanglier aux défenses allongées sur la poitrine. Son casque en dents de sangliers possède également deux belles défenses. Une chemise de lin s'ajuste dessous, tandis que les franges d'une jupe bleu marine flottent au-dessus de brillantes cnémides (jambières) dotées de deux crânes au niveau des genoux.

Thorakidès est allé visiter l'oracle des morts dès sa plus tendre enfance ; il lui a affirmé que ses ancêtres veilleraient sur lui. Ceci s'est vérifié à plusieurs reprises, puisqu'il doit sa notoriété aux victoires menées contre des incursions barbares à Calydon. C'est en partant pour Calydon chasser le sanglier d'Apollon qu'Admète prit en affection le jeune Thorakidès qui l'assistait dans cette tâche et lui sauva la vie en écartant le féroce sanglier. Touché par le sacrifice du jeune garçon, il lui proposa de le servir. Thorakidès refusa dans un premier temps, mais lui assura qu'il viendrait quand il aurait fait ses preuves auprès du trône de Calydon. C'est ainsi que Thorakidès devint le favori d'Admète, puis le précepteur d'Eumélos quand il vint au monde : il avait protégé à plusieurs reprises la ville de Calydon et sa côte d'incursions barbares et de nombreux pirates sanguinaires.

De nombreuses années plus tard, après la mort d'Admète, Alceste lui fit part de son désir de retrouver son mari. A cette nouvelle, Thorakidès décida de s'attirer les faveurs de Thanatos, s'assurant une vie longue et intense de combats, en échange d'Alceste. Il lui proposa de l'accompagner à Ephyre pour consulter l'oracle local au nekromanteion où il compte la confronter à son destin. Avec l'accord d'Alceste, ils organisèrent la prétendue visite à ses vieilles sœurs : vu la réputation du lieu, ils estimaient que mentionner la destination véritable aurait rendu impossible de trouver un navire, même sur ordre royal.

Equipement : lance de frêne à pointe de fer (init +1/att +4/def +1/dom +5/res 9), préparation pour libations aux morts, cuirasse de fer (enc +6/mal 0), casque en dents de sanglier et cnémides d'airain (enc +3/mal 0)

destin : 4 **Hubris** : 5

<u>SANTE</u>	<u>Max</u>	<u>Classe/Epithète</u>	<u>état grave</u>
Vitalité	18	Héroïque/Puissant	5
Energie	12	Héroïque/Faible	3

<u>DONS</u>	<u>Score</u>	<u>Classe/Epithète</u>	<u>Anecdote</u>
Combat	21	Mythique/Faible	Frappe où ça fait mal
Mouvement	21	Mythique/Faible	Economise son souffle
Nature	15	Héroïque/Moyen	Montagnard
Savoir	15	Héroïque/Moyen	Baroudeur
Arts	6	Commun/Moyen	Impatient
Vigueur	15	Héroïque/Moyen	Impulsif
Psyché	9	Commun/Puissant	Manque de tact

(*)**Filiation** : Thorakidès est le fils de l'oracle du nekromanteion d'Ephyre

Aptitudes : natation, tactique, nécromancie, chasse, survie, médecine, lecture, escalade

Inaptitudes : enfants

Pouvoirs :

- Urne des ancêtres (3) : cette urne contient les restes d'un des ancêtres de Thorakidès. Il veille sur lui la nuit et le réveille en cas de danger.
- Casque en dents de sanglier et cnémides d'airain (3) : ces cnémides légères et ce casque protègent efficacement son porteur sans le gêner. Il s'agit d'un présent de Thanatos.
- Cuirasse de fer (6) : cette cuirasse a été forgée par un cyclope. Elle est légère comme une cuirasse de lin et solide comme de la roche.

Handicaps : -

Avantages : initié* (mystères du nekromanteion : 3), noble phytote (2), liens (piraterie thespote : 5), allié (roi Eumélos : 4), célèbre (Thesprotie : 3)

Désavantages : socialement déconsidéré (demi-barbare : 1), torse couvert de cicatrices (1), obsession (célébrité : 3)

Attentions divines : Thanatos (favorable, Int *Mythique faible* – 21, Pui *Héroïque moyen* – 15)

Thorakidès est décontenancé : ses plans ne se sont pas déroulés comme prévu et il semble que Thanatos lui ait ouvert les portes de l'au-delà un peu trop rapidement. Mais, seul et affaibli, il ne dira rien et comptera sur les personnages pour l'aider à en sortir sain et sauf. Il fera le naïf, s'assurant que sa couverture n'a pas été percée, et montrera de la bonne volonté en révélant l'identité d'Alceste.

Celle-ci est encore inconsciente. Elle rêve, semble soudain frappée de stupeur, puis à nouveau sereine. Si les personnages parviennent à la réveiller, elle assurera à Thorakidès qu'elle connaît le chemin. Une fois dévoilée, Alceste est certes âgée mais encore belle, peu ridée, aux yeux bleus océan et aux cheveux gris perle. Un jet d'Arts *Héroïque faible* (12) permet de réaliser qu'elle ressemble fortement à la figure de proue de l'Anastasis, en plus âgée (elle pourra confirmer qu'elle a été sculptée à son effigie). Simple, dévouée, elle ne possède aucun bijou, mais pourra raconter son histoire et ses projets, en essayant d'émouvoir les personnages à son sincère désir de retrouver son époux.

Personne à part Alceste ne sait où aller : la côte semble sans fin. Alceste, suivie du papillon, part en ligne droite, vers la montagne brillante (il s'agit en réalité des murailles du Tartare ceintes du Phlégéon) qui se dresse dans les terres, au-delà de forêts de frênes, après avoir passé des prairies de cyprès, narcisses et buis. Thorakidès, malgré la fatigue et les blessures, la suit (elle constitue son billet de sortie).

CHANT IV

Un jet de Nature *Commun moyen* (6) permet de repérer une jeune femme extrêmement séduisante qui suit les personnages. Elle finira par prendre contact avec eux si elle ne parvient pas à se faire remarquer. Elle est extrêmement jolie, telle la plus belle naïade de Poséidon. Refuser son aide la choquera et elle se mettra à pleurer. S'ils ne l'ont pas encore compris, elle avertira les personnages qu'ils sont dans le royaume de Celui qu'il vaut mieux ne pas nommer. Ce démon est en réalité une Empuse du Tartare qui s'attachera aux personnages sous sa forme séduisante dans le seul but de dévorer les chairs du plus crédule. Elle leur proposera de les guider en leur mentant et en gagnant leur confiance. La façon la plus simple de la faire fuir est de l'insulter bruyamment : l'Empuse est le croquemitaine des enfants achéens et il suffit de faire un jet de Savoir *Commun puissant* (9) pour le savoir.

Malheureusement, elle est tombée amoureuse du Héros du groupe, qui pourra lui faire avouer la façon de s'échapper des enfers (elle se rend également de temps en temps sur terre pour manger les petits enfants). Mais pour cela il faudra s'offrir à elle (c'est le Caprice du Destin de ce scénario) et, ce faisant, réussir un jet de Vigueur *Héroïque puissant* (18) pour l'épuiser suffisamment pour qu'elle n'essaie pas de dévorer son amant. Satisfaite ou vaincue, elle dira connaître un sentier permettant de quitter l'Hadès, mais rappellera aux personnages quels dangers ils encourent : monstres échappés du Tartare, géographie surnaturelle, et surtout la punition divine qui frappe ceux qui cherchent à sortir de ce lieu.

Voici ses indications : « *Va vers le Tartare. Suis le silencieux haïssable (le Styx) jusque par-delà le feu de sang brûlant (le Phlégéon) dont les caillots de lave roulent les uns sur les autres, témoignant des souffrances endurées par les âmes enfermées dans le Tartare. Ecoute bien mes ordres, et là, au croisement, creuse, mortel, une fosse carrée d'une coudée ou presque. Autour de cette fosse, fais à tous les défunts les trois libations, d'abord de lait miellé, en suite de vin doux, et d'eau pure en troisième; puis, saupoudrant le trou d'une blanche farine, invoque longuement les morts, têtes sans force. Et promets qu'en tes terres, aussitôt revenu, tu prendras la meilleure de tes vaches stériles pour me la sacrifier sur un bûcher rempli des plus belles offrandes. Quand vous quitterez ces lieux, partez sans vous retourner* ». Un jet de Savoir *Héroïque moyen* (15) permet d'identifier les 2 fleuves infernaux mentionnés et de d'identifier un rituel visant à attirer la clémence d'Hypnos (le sommeil), ce qui permet de franchir les portes du rêve vers le monde des mortels. La direction indiquée est celle que suivait Alceste (et que suivra le papillon).

Onokolé, celle qui bouge sur une jambe

Origine : Tartare (royaume d'Hadès)

Espèce : Daïmon (Empuse) **Sexe :** féminin

Citation : « Vous venez souvent par ici ? ».

Description : Pour qu'elle prenne sa véritable apparence il faut l'insulter : elle devient alors une femme aux formes avenantes, l'un de ses pieds est d'airain, l'autre celui d'un âne et surtout sa chevelure flamboyante est couronnée de flammes.

Equipement : ruban rouge dans les cheveux, peplos aéré laissant ses bras et sa poitrine découverte et cachant ses jambes, ceinture de fils d'or aux motifs de chiens, de taureaux et de mules.

destin : 0 **Hubris :** 10

SANTE	Max	Classe/Epithète	état grave
Vitalité	27	Mythique/Puissant	7
Energie	27	Mythique/Puissant	7

DONS	Score	Classe/Epithète	Anecdote
Combat	27	Mythique/Puissant	<i>Violente avec ses amants</i>
Mouvement	9	Commun/Puissant	<i>Boîte</i>
Nature	15	Héroïque/Moyen	<i>Empathie Animale</i>
Savoir	21	Mythique/Faible	<i>Légendaire</i>
Arts	21	Mythique/Faible	<i>Goût pour les belles choses</i>
Vigueur	24	Mythique/Moyen	<i>Endurante</i>
Psyché	36	Divin/Puissant	<i>Sympathique</i>

(*)**Filiation :** Onokolé est la fille d'Hécate et d'une mule de bronze forgée par Héphaïstos.

Aptitudes : légendes, enfers, combat, mort, flammes, fleuves, nuit, douleur

Inaptitudes : insultes, moqueries

Pouvoirs :

- apparence trompeuse (3) : L'Empuse peut tour à tour prendre l'apparence d'un monstre, d'une mule, d'un taureau, d'une jolie jeune fille et d'un chien - Faille : elle reprend son apparence initiale si elle est insultée.

- désorientation (3) : L'Empuse peut susciter des bruits étranges et inquiétants dans son entourage proche, ce qui lui permet d'attirer l'attention d'une victime (il faut résister à sa Psyché pour ne pas avoir son attention détournée).

- charme (6) : crée une attraction irrésistible pour la victime (il faut résister à la Psyché de l'Empuse).

- chevelure enflammée (6) : des flammes jaillissent de la chevelure de l'Empuse (init 0/att -3/def 0/dom +5/res -)

- pied d'airain (10) : Cette jambe d'airain lui confère une protection générale de 10 - Faille : la trancher fait disparaître cette protection.

Handicap : apparence monstrueuse (3), boîte (2)

Avantages : sang divin (6)*

Désavantages : obsessionnelle (amatrice de jeunes éphèbes : 3), carnivore (5), amoureuse (le Héros : 5)

Sur les indications de l'Empuse ou guidés par Alceste, les personnages arrivent à la bifurcation d'un sentier, dans une prairie d'asphodèles, où se trouve un marchand bien vivant, en train de se creuser la tête dans un bric-à-brac total et en parti noirci. Voyant Alceste arriver, il s'exclamera « *Vous revoilà !* ». C'est Hermès déguisé en marchand, qui connaît Alceste puisqu'il vola certaines des vaches de son mari confiées à Apollon (Apollon les récupéra en échange de sa lyre). Il parlera de choses et d'autres, testant l'honnêteté des personnages (si les personnages mentent, il faudra que le mensonge soit crédible ou amusant).

Son bric-à-brac est particulièrement bien fourni, il y a d'ailleurs des morceaux d'épaves de toutes sortes, notamment l'équipement des personnages perdu dans la tempête. Si les personnages sont attentifs (*Arts Commun puissant* – 9), ils reconnaîtront une planche sur laquelle est écrit Anastasis ! Le marchand pourra préciser qu'il a déjà échangé quelques bricoles à l'ombre d'un marin, dont une superbe figure de proue ressemblant étrangement à Alceste. Il demandera conseil aux personnages concernant le meilleur présent à leurs yeux pour rembourser le nocher, un gars brillant mais pas très bavard (en plus il n'a pas l'air commode) qui lui a permis de transbahuter en barque tout le matériel de son échoppe - désolé pour les marques de brûlure (« *sisi, vous savez, par là-bas, sur le Phlégy... non, le Phlogé... ou le Phlégé-machin chose... Phlégéton, voilà oui c'est ça !* »).

Un jet de Savoir *Héroïque puissant* (18) permet de comprendre que le nocher en question est Phlégyas, fils d'Arès et ancien roi des Lapithes, qui donna naissance à la tribu des Phlégiens. Maudits par les Olympiens, les Phlégiens étaient continuellement victimes de la foudre, de tremblements de terre et de la peste. Certains d'entre eux fuirent en Phocide et en Béotie où ils firent sécession d'avec Orchomène pour fonder le peuple des Minyens en Béotie. Courroucé par le meurtre de sa fille Coronis par Artémis, qui choisit de la brûler vive sur ordre d'Apollon, il incendia le temple de Delphes et fut foudroyé et condamné par Apollon à conduire des âmes sur le Phlégéton en punition.

Hermès sauva du bûcher le héros et futur dieu Asclépios, fils de Coronis et petit-fils de Phlégyas : il continue ici de rendre service à cette famille. Il fera donc mine d'hésiter entre :

- Une simple massue de bois dont la tête est noircie (un personnage qui la touche et réussit soit un jet de Psyché *Héroïque faible* – 12, soit un jet d'Intervention favorable *Héroïque faible* – 12 d'Hermès la voit prendre l'apparence fugitive d'une obole représentant grossièrement Perséphone côté pile et Hermès côté face). C'est la torche qui vraisemblablement mit le feu aux poudres dans la légende de Phlégyas ! Un jet de Savoir *Héroïque puissant* (18) permet de se rappeler que la torche est un symbole infernal. Thorakidès et Alceste douteront de sa quelconque utilité là où les personnages se trouvent. C'est pourtant le seul présent satisfaisant le marchand (une Attention favorable antérieure d'Hermès monte d'un niveau – 3 points – en Intervention et Puissance ; une Attention défavorable baisse d'autant) : il permettra à Alceste de payer son voyage à Phlégyas et de retrouver Admète. En effet, Phlégyas a perdu sa torche et, depuis, erre sans but sur le fleuve de feu à sa recherche.
- Un collier de diamants (Alceste manquera de s'évanouir en le voyant : il s'agit de chaînes de diamant similaires qui ont servi à sa capture par Thanatos). Il pourra servir à immobiliser n'importe qui, mortel ou non (mais il faut parvenir à les lui passer sur le corps). Thorakidès recommandera ce choix puis se ravisera en constatant le dégoût d'Alceste. Hermès sera très en colère et prendra ce choix comme un affront.
- Une grenade qui semble bien juteuse et appétissante (en revanche son odeur entêtante ne leur rappelle rien de connu). Celle-ci est issue d'un grenadier qui pousse le long des eaux du Léthé, le fleuve de l'oubli. Ce choix décevra étonnamment le marchand. Il dira simplement que celui qui la mange oubliera à tout jamais son existence précédente.

Quel que soit le choix des personnages, Hermès prendra la forme du dieu au pétase (casque) ailé et leur demandera de remettre à qui de droit l'objet qu'ils ont choisi. Il leur redonnera leur équipement couvert de cendres qu'il a récupéré sur la côte, en leur souhaitant bonne chance. L'un des personnages remarquera peut-être (jet d'Arts *Mythique faible* – 21) que l'une des outres de Thorakidès laisse échapper de la farine de son goulot (d'après un jet de Savoir *Héroïque faible* – 12, cela permet de faire des libations aux morts. Avait-il prévu d'accomplir un sacrifice ?). A leur départ, Hermès fait un signe amical d'une main en jouant avec le bouchon de l'outre de farine...

En continuant leur chemin, les personnages tomberont sur l'ombre du capitaine de l'Anastasis qui a fini par trouver refuge dans la forêt le long du Styx. Il tente de récupérer quelques planches qui flottent à la surface du fleuve. Il sera ravi de voir les survivants et leur expliquera son grand malheur d'avoir perdu une si jolie embarcation. Il compte construire une cabane avec les planches du navire qu'il retrouve de-ci, de-là : « *tenez, regardez, par ailleurs, j'ai même réussi à trouver une charmante naïade* » dit-il en désignant la figure de proue du navire soigneusement enveloppée dans l'un des plus beaux *péplos* de voyage de la reine Alceste. Krethmon a perdu un peu la tête et il s'adresse aux objets comme à son équipage disparu ou à des êtres imaginaires. Si les personnages ont bon cœur (Thorakidès le fera spontanément car il respecte le vieux capitaine et se sent responsable de sa mort), ils l'aideront à se bâtir un foyer confortable.

Il refusera de prendre part à leur expédition « *car, voyez-vous, j'ai enfin retrouvé mes enfants et ne souhaite plus les abandonner* ». Les personnages penseront qu'il s'adresse une fois de plus à des objets, mais ils découvriront avec horreur deux petites ombres muettes qui partagent certains traits avec Krethmon... Pour remercier les personnages de leur aide, il pourra leur confier la figure de proue noircie, protégée par l'un de ses voiles « *parce qu'elle veillera sur vous* », dira Krethmon. Les personnages suivront le papillon pendant ce qui semble une éternité. Note : n'étant pas morts, les personnages n'ont aucun moyen de franchir le Styx.

CHANT V

Une fois au bord du Phlégéon, ils verront au loin la barque de Phlégyas, silencieuse dans le tumulte des flammes, avec de gros rochers incandescents qui menacent l'embarcation à tout moment. A son bord, un homme musculeux aux cheveux longs, coiffé d'une couronne de lierre et vêtu d'un linceul pourpre, s'active frénétiquement, tenant dans une main un long bâton lui qui lui permet de diriger l'embarcation suivant un parcours hasardeux. Il semble ne pas voir grand-chose (c'est la perte de sa torche qui provoque son errance). Blés et viandes grasses se trouvent également sur le bateau, certainement le prix de quelques victoires de ce belliqueux chef de guerre. Quelques ombres émaciées et calcinées sont encore accrochés à l'embarcation, dégageant une odeur nauséabonde de viande grillée : cette vision d'horreur nécessite un jet de Psyché *Mythique faible* (21), la marge d'échec se traduisant en pertes d'énergie.

Pour attirer Phlégyas, il est nécessaire d'allumer la torche dans les eaux du Phlégéon. Si les personnages ne l'ont pas, Alceste demandera à un personnage un couteau avec lequel elle coupera ses longs cheveux puis, cassant une branche d'arbre mort, elle en fera une torche qu'elle allumera aux feux du fleuve ardent. A ce moment, toujours sous la menace des rochers, le nocher s'approchera afin de permettre à Alceste de monter et empoignera la torche pour faciliter sa navigation. Il faudra faire vite : la lave en fusion du fleuve manque de griller les vivants qui s'en approchent (jet de Mouvement *Héroïque faible* – 12, +6 pour celui qui porte la figure de proue, pour ne pas perdre l'équilibre et choir dans le fleuve, ce qui occasionne à chaque Action des Dommages *Mythique moyen* – 24). La barque repartira chaotiquement, des blocs de magma manquant d'écraser les personnages. Si c'est l'un des personnages qui remet la torche à Phlégyas (ni Alceste ni Thorakidès), une Attention favorable antérieure d'Artémis baisse d'un niveau – 3 points – en Intervention et Puissance ; une Attention défavorable monte d'autant.

Les personnages, arrivés sur l'autre rive, peuvent mettre en place le rituel conseillé par l'Empuse (à défaut par Hermès si elle a été trop rapidement écartée). A leur arrivée, le papillon se posera au sol sur une urne dont les cendres sont répandues. Après le rituel, le papillon se liquéfiera dans le sol devenu noir comme de l'encre. En ce point émergera un trône de ténèbres couvert de rivières de diamants. Une forme émergera au pied du trône : il s'agit de Thanatos, fils de Nyx. Cet éphèbe ressemble à Eros (l'amour), un jeune et beau garçon ailé. Frère aîné d'Hypnos, il ne peut avoir de pouvoir que sur les mortels, attirant leur haine et le mépris des dieux (car ils sont immortels). Les Achéens évitent de le nommer, de peur d'attirer son attention, et il est adoré secrètement en Elide et à Sparte. Il possède un cœur de fer et des entrailles d'airain. Sa figure est noire, ses pieds tordus ou plutôt croisés (comme ceux d'un mort dans un cercueil), et Nyx caresse ses ailes. Son visage est défait, amaigri. Il s'exprime les yeux fermés. Il tient un flambeau renversé dont la flamme étincelante ressemble à une lame de faux.

Thanatos demandera : « *Comment comptez-vous sortir de cet endroit ? Les vivants n'ont pas leur place ici-bas, à part peut-être toi.* » Son regard effleure Alceste. « *La mort est une dette que tous les mortels paient. Pourtant, je*

les préfère jeunes, j'y gagne plus d'honneurs... ». Thanatos ne tentera pas de la prendre de force, laissant Thorakidès œuvrer. Celui-ci tentera d'offrir Alceste à Thanatos. Si une bagarre a lieu, Thanatos n'interviendra pas. Avant de voir Thorakidès défaillir, il préférera proposer un marché : « *Lassé de tout cela, je vous propose un accord : donnez-moi l'un d'entre vous et les autres pourront partir libres* ». Plusieurs solutions se proposent :

- on peut lui livrer Thorakidès qui lui est bien plus utile vivant que mort. Il opposera de la résistance mais, perdu pour perdu, acceptera plutôt que de mourir. Thorakidès sera emprisonné quelques temps avant d'être libéré, chargé de venger Thanatos de l'acte des personnages. Qu'on le lui livre ou qu'on le tue avant qu'il ne puisse être livré, le groupe gagne une Attention défavorable de Thanatos d'Intervention et de Puissance *Commun puissant* (9) ;
- si les personnages se sont liés d'amitié avec Thorakidès, ils peuvent lui livrer Alceste. Il les y poussera en soulignant, y compris auprès d'elle, le caractère sacrilège de sa sortie des enfers. Une Attention favorable antérieure de Poséidon baisse d'un niveau – 3 points – en Intervention et Puissance ; une Attention défavorable monte d'autant ;
- Alceste peut se sacrifier, si les personnages ont été loyaux ou extrêmement courageux envers elle, mais elle ne retrouvera alors jamais son mari ;
- les personnages peuvent livrer l'un d'entre eux (il faudra peut-être jurer de revenir le chercher !) ;
- faire croire à Thanatos que la figure de proue voilée n'est autre qu'Alceste est encore la meilleure solution ;
- on peut tenter d'enchaîner Thanatos avec ses propres chaînes, mais mieux vaut s'assurer que quelqu'un puisse le maîtriser (sa Vigueur est *Divin puissant* – 36). Il en résulte une Attention défavorable de sa part comme si on livre Thorakidès ;
- on peut demander une intervention divine, par exemple de Poséidon qui protège sa petite-fille Alceste, d'Hermès qui, dieu des voyages, aime que les périples atteignent leur but, de Perséphone qui n'aime pas voir des vivants en Hadès, d'Aphrodite qui veut voir réunis les amants ou d'Apollon, protecteur d'Admète ;
- on peut envisager d'autres éventualités... la plus dangereuse pour les personnages étant évidemment d'affronter physiquement Thanatos : même Héraclès a eu un peu de mal et sa mort n'en sera que plus douloureuse. Défier Thanatos sur ses terres n'est pas vraiment une bonne idée, surtout que le vaincre provoquera des perturbations chez les vivants.

A la suite de l'échange, Hypnos apparaîtra devant les personnages et ils s'endormiront. Ils feront des rêves et des cauchemars, passeront par une porte d'ivoire et pourront choisir leur destination. Si Thorakidès est présent, il est probable qu'il rêve d'Ephyre. Quel que soit le choix final, les personnages parviendront sur une *agora* consacrée à Hermès. Alceste n'est nulle part : si Thanatos ne l'a pas eue, Aphrodite visite les personnages en rêve pour leur confirmer qu'elle et Admète sont bien réunis dans l'Elysée (une Attention favorable antérieure d'Aphrodite monte d'un niveau – 3 points – en Intervention et Puissance ; une Attention défavorable baisse d'autant). Pour être ressorti vivant des enfers, le groupe gagne une Attention divine défavorable d'Hadès d'intervention et de Puissance *Commun moyen* (6) (elle s'ajoute à une éventuelle Attention défavorable préexistante ou se soustrait d'une Attention favorable).

Que le Héros du groupe n'oublie pas le sacrifice demandé par l'Empuse et veille bien à ce que la vache sacrifiée soit stérile, ou l'Empuse, avec l'aide d'Hypnos, viendra hanter ses cauchemars chaque nuit ! De toute façon, elle reprendra bientôt contact avec lui pour lui présenter son fils hybride...