

Odyssées héroïques

Un jeu d'imaginaire collaboratif dérivé de *Héros mythiques : Odyssées helléniques*, d'Antoine Drouart, Thomas Laborey et Thomas Lampert, disponible en téléchargement gratuit sur www.imaginez.net.

IMAGINAIRE COLLABORATIF ?

Le jeu d'imaginaire collaboratif est un jeu de société qui consiste à élaborer collectivement le récit de la vie de personnages fictifs. Après accord sur le cadre de référence (civilisation historique, univers fictionnel préexistant, environnement développé de façon spécifique...), chaque joueur conçoit un personnage vivant dans ce cadre, sauf le joueur qui assume la position de meneur de jeu. Il est garant du respect de ce cadre et de la dynamique collective de la partie en animant l'ensemble des êtres et événements rencontrés par les personnages et en arbitrant les conséquences de leurs décisions.

Le jeu consiste à réagir à l'énoncé d'une situation initiale proposée par le meneur en décrivant verbalement la réaction du personnage que l'on a choisi. La situation évolue ainsi et appelle de nouvelles réactions. La situation initiale et ses évolutions probables sont regroupées au préalable par le meneur au sein d'un scénario dont le respect n'est en rien garanti. Le jeu, uniquement verbal, repose sur la visualisation mentale des événements et ne recourt jamais à leur mise en œuvre réelle.

Si chaque partie s'interrompt après un temps fixé par les disponibilités des participants, la richesse des situations est telle qu'il est possible de continuer indéfiniment à animer les mêmes personnages au cours de parties successives.

Un système de résolution donne une base conventionnelle de description des capacités des êtres vivants, objets et événements pour favoriser une appréciation objective des conséquences des décisions des joueurs. Il ne constitue pas pour autant un ensemble de règles du jeu dont le respect conditionne le succès.

En effet, puisque seuls comptent la pertinence des actions décrites et l'intérêt des situations, ce loisir, à la différence de toute autre forme de jeu, ne prévoit aucun objectif à atteindre ni aucune compétition entre participants. Il repose sur l'imagination, la capacité à faire des choix responsables et la présence d'esprit et permet de vivre des situations ou d'adopter des comportements éloignés ou non du quotidien, mais avec la sécurité d'une simulation, ce qui en fait, si on le souhaite, un outil puissant de développement personnel.

À QUOI ON JOUE ? LES HÉROS MYCENIENS

Tant qu'à parler de héros, remontons aux sources, c'est-à-dire à la Grèce archaïque, qui inventa le terme. L'un des objectifs de ce jeu est de faire vivre l'existence réelle (aux éléments mythologiques près) de membres d'une civilisation du passé telle que l'archéologie nous la reconstitue. Il est donc nécessaire de « jouer le jeu » et d'intégrer des notions exotiques, ou même choquantes pour un esprit contemporain, en matière de coutumes et de philosophie : esclavage, infanticide, sexisme, xénophobie éhontée, violence sommaire faisaient, en effet, partie intégrante de la vie quotidienne de cette culture et n'étaient pas remis en cause. Certaines fictions modernes (notamment hollywoodiennes) plaquent les conventions actuelles sur les cultures qu'elles dépeignent, en présentant systématiquement les personnages principaux comme adeptes par anticipation de principes modernes de liberté individuelle ou

d'égalité des chances ; outre qu'il s'agit d'un anachronisme, un tel personnage aurait en réalité été mis au ban de sa société. Sachez donc vivre à fond les conséquences éventuellement ignobles des conventions de l'époque, vous n'en apprécierez que mieux les progrès de l'humanité... et le chemin qu'il lui reste à parcourir.

Ce jeu a pour cadre le monde tel que conçu physiquement et mythologiquement par la civilisation de la Grèce archaïque. Il importe de souligner qu'il ne s'agit pas de notre monde durant la période où cette civilisation a existé, sous diverses formes d'ailleurs, et plus particulièrement notre monde centré sur les régions où elle est prépondérante, mais d'un monde imaginaire défini collectivement et tenu pour vrai par une culture morte depuis des siècles mais dont l'ombre s'étend toujours sur nous.

Ainsi, la représentation du monde, la physique et la biologie sont celles auxquelles croyaient les Grecs. Ils ne se trompent pas : ce monde se comporte réellement comme ils le croient, jusque dans les superstitions et les rituels magiques. De même, les créatures non humaines (nymphes, satyres, centaures...), les monstres uniques et aberrants (Chimère, Pégase, dragon de Colchide...), les humains étrangers et terribles (éthiopiens noirs comme poix, myrmidons issus des fourmis, pygmées minuscules...) et les divinités de l'Olympe elles-mêmes existent, sont conformes aux légendes et sont couramment rencontrés. La géographie légendaire est réelle (bord du monde à Gibraltar, entrée des Enfers en Sicile, mont Olympe qui touche le ciel... sont des endroits où l'on peut physiquement se rendre en voyageant normalement).

Cela va jusqu'à adopter un point de vue hellénocentré de façon systématique, notamment à l'égard des populations étrangères : leurs coutumes, leur langue, leur manière de s'habiller sont étranges, et leur pays, périphérique, n'est pas, au contraire de la Grèce, au centre de la création. Les autres peuples sont fondamentalement différents (et moins favorisés), leurs coutumes sont choquantes, et leurs dieux des impostures, des déformations de la vraie religion ou des abominations qu'il ne faut pas connaître.

Pour autant, la géographie physique et humaine (du moins jusqu'aux limites du monde), le climat, la faune et la flore sont bien ceux de l'archéologie. Quant aux arts et techniques, cultes, coutumes et institutions, ils doivent être à la fois archaïques pour respecter le postulat du jeu selon lequel on se place « avant l'histoire », relativement stables pour traduire l'immanence des mythes (en pratique, ils n'évoluent significativement que sous l'action des Héros) et fondés sur des réalités archéologiques établies, par respect pour la culture mise en jeu.

Cadre du jeu

L'époque de référence du jeu est le II^e millénaire av. J.-C., un contexte encore mal connu de nos historiens qui soulève de nombreuses interrogations. Pour restituer l'atmosphère des mythes et légendes, afin d'élargir au maximum les possibilités ludiques, nous avons choisi arbitrairement de prendre comme référence l'helladique récent (ou période mycénienne), une période troublée qui voit la région passer progressivement de l'âge du bronze à l'âge du fer et la mise en danger des grandes puissances méditerranéennes. De plus, à la manière d'Homère, nous nous référerons de temps en temps à une époque culturelle postérieure, celle de la rédaction des poèmes de *Illiade* et de *Odyssée* au VIII^e siècle av. J.-C., d'où l'apparition, là où l'information fait défaut, d'éléments bien souvent anachroniques, apportés par les mythes et sources historiques, mis bout à bout au fil des générations, déformés ou simplement contradictoires.

Soulignons donc que le contexte du jeu n'est pas la brillante culture hellénique classique, celle de Platon, de Phidias et de Sophocle, mieux connue des férus d'histoire antique, mais une période plus archaïque et moins policée.

Les héros du jeu vivent aux temps mythiques. De nombreux mythes fondateurs de la Grèce se sont réalisés ou vont se réaliser et verront leur apogée dans la prise de la ville de Troie. Cette période de l'âge du bronze tardif connaît de nombreux mouvements migratoires, des conflits guerriers qui ajoutent au chaos provoqué par de multiples incursions barbares, terrestres ou maritimes. Depuis quelques siècles, la Grèce est sous domination des Achéens, dont le cœur de la civilisation se trouve à Mycènes. L'Empire mycénien est l'espace égéen conquis par ce peuple de guerriers, formant le monde connu des Grecs, de la Sicile à la Chypre. Mais cet empire doit rivaliser avec deux autres grands empires civilisés.

L'Empire hittite domine l'Asie, ou l'Est du monde, et abrite la célèbre Troie. Il représente à la fois une menace permanente pour les Achéens et une civilisation fascinante d'où la Grèce a tiré une part de ses fondations culturelles. Ainsi, quand Zeus enlève Europe, fille d'Agénor, roi de Phénicie, il fonde la civilisation crétoise. Et quand Cadmos, frère d'Europe, part à la recherche de sa sœur, il finit par s'installer en Béotie.

L'Empire égyptien domine le Sud du monde. Il est source de richesses et exerce également une dangereuse fascination sur les Achéens, comme en témoigne le sphinx de la légende d'Œdipe ou, de façon plus flagrante, Cécrops, que l'on dit originaire de Saïs en Égypte, le premier roi et fondateur des douze bourgades qui deviendront Athènes.

Le Nord et l'Ouest forment des espaces mal connus, dangereux, où habitent des peuples aux coutumes étranges et des créatures mystérieuses. Leurs terres recèlent cependant des richesses qui deviennent de plus en plus nécessaires pour alimenter l'Empire mycénien face à ses deux gros rivaux. Pour survivre, il est donc nécessaire de coloniser ces terres, d'autant plus que tous ces empires sont malmenés par des forces extérieures et la volonté des dieux.

Ces étrangers, que l'on confond entre eux, sont des tribus souvent mal connues des Grecs, et il est difficile de leur attribuer une terre, car certains sont nomades, pirates. Mais le danger peut aussi venir des Achéens eux-mêmes. Car le peuple achéen ne possède pas une unité politique, bien au contraire ! Il s'agit d'une société naturellement morcelée par le paysage en une multitude de petits royaumes issus de vagues migratoires successives. Ainsi, les premiers Grecs (les Pélasges) ont été vaincus par les Ioniens, qui, à leur tour, ont été chassés du pouvoir par les Éoliens et les Achéens, et chacun rêve de voir un jour son peuple dominer la Méditerranée.

Mais c'est sans compter avec les Doriens. Ce peuple grec a réussi à briser une première fois la domination achéenne dans de nombreuses régions, grâce à son héros, Héraclès, qui laissa le pouvoir vacant à sa mort. Les Achéens, retrouvant leur trône, demeurent soumis au réveil brutal de ce peuple qui s'est désormais installé dans de nombreuses provinces continentales. Ainsi, la Grèce est en proie à de petits conflits localisés et sort affaiblie d'un conflit majeur entre Achéens et Héraclides, les héritiers d'Héraclès, lequel, au prix de lourdes pertes, a enfin instauré une trêve durable avant qu'une deuxième (puis une troisième) vague héraclide tente de nouveau de pénétrer dans le Péloponnèse, conformément aux prophéties de l'oracle de Delphes.

ON DIT QU'ON EST QUI ? LES HEROS

Attributs

Un Héros possède au départ 6 Attributs. Ces Attributs sont toutes les capacités qui le mettent à l'écart du commun des mortels. Il peut s'agir d'Aptitudes, de Pouvoirs ou d'Avantages.

Les Aptitudes sont des activités, comportements ou circonstances particulièrement favorables au personnage ; celui-ci se révèle particulièrement doué à chaque fois qu'il entreprend une activité qui y fait appel. Quelques exemples :

- Forêts,
- Mer,
- Lacs,
- Rivières,
- Sous la terre,
- Obscurité,

- Feu,
- Pluie,
- Vent,
- Brouillard,
- Forge,
- Mines,
- Agriculture,
- Musique,
- Un minéral (terre, métal, rochers, pierres précieuses...),
- Un type de plante (arbres, fleurs, champignons...),
- Un moment de la journée (aube, midi, crépuscule, nuit...),
- Une date (pleine lune, printemps, équinoxe...),
- Un type d'animal (poissons, insectes, aigles, loups...),
- Un type de personne (enfants, fous, femmes, vieillards...).

Les Pouvoirs sont des facultés que ne possède aucun mortel. Leur utilisation épuise la vitalité du Héros. Quelques exemples :

- Parler aux oiseaux,
- Voir dans le noir,
- Prescience,
- Respirer sous l'eau,
- Immortalité,
- Influence météorologique.

Les Avantages sont des éléments liés à la société : possessions matérielles, positions sociales, réseaux de contacts, etc. Quelques exemples :

- Être roi,
- Être capitaine de bateau,
- Être riche,
- Posséder un objet aux propriétés surnaturelles,
- Posséder un animal de compagnie exceptionnel tel qu'un cheval infatigable ou un oiseau au chant enchanteur,
- Avoir un serviteur fidèle,
- Connaître un magicien,
- Connaître un devin qui vous doit une faveur.

Vitalité

Un Héros possède au départ 12 points de vitalité qui mesurent sa force vitale. Elle s'épuise en fonction de ses efforts et de ses revers.

Faiblesses

Un Héros peut prendre jusqu'à 3 Faiblesses. Chacune lui octroie soit un **Attribut supplémentaire**, soit 3 points de vitalité. Les Faiblesses sont des Attributs à l'envers, c'est-à-dire des Inaptitudes, des Handicaps et des Désavantages.

Les Inaptitudes sont des domaines d'activité que le Héros est incapable d'entreprendre, comme la lecture pour un illettré ou la natation quand on ne sait pas nager.

Les Handicaps sont des capacités naturelles dont le Héros est privé, telles que :

- Être aveugle,
- Être muet,
- Être sourd,
- N'avoir qu'un bras.

Les Désavantages sont des circonstances sociales défavorables, telles que :

- Être orphelin,
- Être un esclave ou un prisonnier évadé,
- Être un déserteur,
- Être indigent,
- Être maudit,
- Avoir un ennemi.

Destin

Tout Héros possède au départ 3 points de destin.

COMMENT ON FAIT ? LE SYSTEME DE JEU

Unités de temps

Dans la plupart des situations, le temps est découpé en **Scènes**, qui correspondent à une unité d'action. Il en est ainsi pour les voyages ou les interactions sociales.

Dans certaines circonstances, il se passe quantité de choses dans un temps très bref, par exemple en combat. Un combat constitue une Scène à part entière ; cette unité est donc trop grossière pour suivre finement le détail des passes d'armes. On recourt alors à la notion d'**Action**, qui correspond à la période pendant laquelle chaque personnage a le temps de réaliser une action unitaire.

Échelles de valeur

Tout dans ce jeu est estimé sur une échelle en 5 paliers gradués de 6 en 6 :

Commun (6) est le niveau des gens ordinaires et des animaux domestiques,

Héroïque (12) est le niveau des Héros qui vont laisser leur empreinte sur le monde, des bêtes fauves et des peuples fantastiques (centaures, satyres, etc.),

Mythique (18) est le niveau des créatures mythologiques : Cyclopes, Minotaure, lion de Némée, hydre de Lerne, nymphes, dragon de Colchide, serpent Python, Cerbère, Érinyes...

Divin (24) est le niveau des dieux et déesses,

Titanesque (30) est le niveau des êtres qui effraient les dieux eux-mêmes : Typhon et Échidna, Titans, Hécatonchires...

Moteur de résolution

Toute activité se résout de la même façon : **le joueur lance deux dés, dont il choisit préalablement lequel est positif et lequel négatif**. Il ajoute le dé positif au niveau de son Héros (en principe Héroïque, donc 12) et en soustrait le dé négatif. **Quand un dé fait 6, le joueur relance le dé et ajoute le nouveau résultat au total obtenu** (si c'est le dé positif qui a fait 6) ou le retranche (si c'est le dé négatif). Si le dé relancé affiche de nouveau 6, on le relance en continuant à ajouter (ou à retrancher selon le dé concerné) les résultats tant qu'il fait 6. Naturellement, si les deux dés font 6, on relance les deux. De la sorte, le résultat est bien en moyenne égal au niveau du Héros (et le plus souvent compris dans une fourchette de +/- 3 autour de ce niveau).

On compare ensuite le total obtenu à la difficulté de l'activité entreprise, estimée selon l'échelle ci-dessus. Plus le score obtenu est supérieur à la difficulté, plus la réussite est éclatante ; plus il est inférieur, et plus l'échec est patent. En cas d'opposition entre êtres vivants, la difficulté est le niveau de l'adversaire. La différence entre score et difficulté s'appelle la **marge** (de succès ou d'échec selon le sens).

Lorsqu'un facteur semble déterminant et individualisé (brouillard, distance, terrain glissant...), **on peut appliquer un modificateur circonstanciel au niveau du Héros**. Certaines activités (voler, fasciner du regard...) ne peuvent être entreprises que si l'on possède le Pouvoir correspondant ; d'autres sont rendues impossibles en cas d'Inaptitude ou de Handicap, ou doivent être contournées avec ingéniosité (un aveugle ne peut entreprendre d'activité liée à la vue, mais peut se repérer au son ; un illettré peut se faire lire un texte). **Lorsqu'un Héros utilise un Pouvoir, il perd 3 points de vitalité**.

Lorsqu'un Héros possède une Aptitude qui s'applique dans les circonstances de son activité, **il ne choisit le signe des dés qu'après le jet** ; donc, en pratique, l'impact des dés est toujours positif. En cas d'opposition avec un adversaire qui possède lui-même des Aptitudes, il faut calculer pour chacun le nombre d'Aptitudes applicables (ce résultat peut changer en fonction des circonstances ou des activités entreprises). S'il est identique (cas le plus fréquent), elles se neutralisent, et le jet est normal, sans aucun effet des Aptitudes. Si l'un des protagonistes a au moins une Aptitude de plus que l'autre, c'est lui qui choisit le signe des dés à son avantage (il peut imposer un jet négatif à son adversaire).

Un Héros peut dépenser un point de destin pour lancer un dé positif de plus ou obliger un adversaire à lancer un dé négatif de plus, même une fois que le résultat du jet est connu. Ces points ne se récupèrent jamais.

Les Avantages qui consistent en des **alliés du Héros** sont traités comme des personnages secondaires de niveau **Commun, avec une Aptitude pour les activités qui collent à leur concept** (le flair pour un chien...).

Il existe des **activités complexes** (qui prennent beaucoup de temps et se décomposent en tâches élémentaires : fabrication d'un objet, recherche dans des archives, démontage d'un appareil, composition artistique...). On effectue un jet par unité de temps (Action, Scène, jour... selon l'activité ; on peut aussi interrompre le projet et le reprendre plus tard), et la marge réduit un total **d'obstruction** qui représente l'objectif à atteindre. Quand ce total est amené à zéro, l'objectif est atteint.

Les conflits se traitent de cette façon. Si, au cours d'une Action, un Héros souhaite agir avant un autre protagoniste, il doit réussir un jet contre son adversaire. **Un Héros peut agir plusieurs fois par Action, mais subit un malus cumulatif de 3 à chaque activité supplémentaire. La difficulté des activités entreprises contre lui diminue de 3 par activité supplémentaire qu'il entreprend**. Un Héros qui attaque quelqu'un doit préciser ce qu'il essaie de faire (désarmer, faire tomber, blesser, ligotter, assommer...), ce qui modifie la difficulté de son activité mais provoque des effets divers :

Exemple	Modificateur	Effet
---------	--------------	-------

Blesser	0	L'adversaire perd un nombre de points de vitalité égal à la marge de succès
Étourdir	+ 3	La marge de succès est un malus à toutes les activités du défenseur pendant le reste de cette Action et toute la suivante
Désarmer	+ 3	L'adversaire est privé de son arme, qui vole à quelques pas de lui
Faire tomber	+ 6	L'adversaire tombe à terre. Il aura un malus de - 3 à toutes ses activités tant qu'il ne se sera pas relevé (ce qui est une activité à part entière même si elle s'effectue sans jet de dés)
Entraver	+ 6	L'adversaire est gêné dans ses mouvements et subit un malus égal à la marge de réussite de l'attaque tant qu'il ne se sera pas dégagé grâce à un jet réussi contre son adversaire
Vol plané	+ 6	Donne un coup si fort que la victime décolle du sol et est projetée à quelques pas. Elle perd 3 points de vitalité

Les armes et protections viennent respectivement augmenter et réduire de 1 ou 2 points la marge (elles modifient la marge, si marge il y a, mais elles ne transforment pas un échec en réussite).

Un Héros qui n'a plus de vitalité est dans un état critique. **À chaque Action, il doit effectuer un jet Héroïque dont la difficulté augmente de 1 par Action pour ne pas s'évanouir.** S'il reste conscient, **il effectue ses jets d'activité au niveau du dessous** (il passe en général d'Héroïque à Commun). Si le résultat de son jet est négatif (généralement par cumul de malus), il meurt. S'il perd conscience, il doit effectuer un jet Héroïque pour ne pas gagner un Handicap.

Un Héros convalescent récupère chaque jour un nombre de points de vitalité égal à son niveau (donc, en général, il est sur pied après une journée de repos). Il ne récupère rien s'il poursuit ses aventures, mais peut recevoir des soins qui stoppent l'accumulation de malus, ramènent à la conscience ou restituent un nombre de points de vitalité égal à la marge du jet (une seule fois par Héros blessé).

Interventions divines

Il peut arriver qu'un dieu décide de se manifester spontanément au fil des aventures des Héros, en fonction des activités qu'ils accomplissent (en connaissance de cause ou non). On utilise alors le score d'Intervention donné dans le scénario, score qui reflète l'intérêt de la divinité pour la situation. Cette Intervention peut être favorable ou défavorable.

Une Intervention divine peut prendre des formes très diverses, mais liées aux associations mythiques de la divinité en question : phénomènes naturels, modification du comportement des animaux, survivance d'alliés (généralement dévots du dieu concerné), octroi d'objets, de créatures ou de capacités surnaturels, incarnation du dieu dans le personnage concerné ou un autre véhicule approprié (prêtre ou statue du dieu, animal sacré, momie d'un adorateur...), théophanie (apparition directe)... L'importance des effets dépend de la marge obtenue.

Chaque fois qu'un membre du groupe déclenche une Intervention divine, il se peut que cette divinité acquière une Attention divine permanente envers le groupe. **Si le total du jet d'Intervention est au moins Divin, le groupe gagne une Attention divine de la part de la divinité concernée, favorable ou défavorable** selon l'Intervention qui vient de se produire. Le score d'Intervention est celui qui vient d'être mis en jeu. Il est alors possible de déclencher à volonté une Intervention de la divinité concernée en **dépensant un point de destin** (mais il faut être fou pour demander une Intervention d'une divinité défavorable). De même, toute dépense de point de destin nécessite désormais de tester les Attentions défavorables obtenues, même si cette dépense ne sert qu'à augmenter un jet...

Enfin, on peut **refuser une Intervention spontanée d'une divinité**. C'est une façon d'affirmer la prééminence de l'humain sur le divin, de se détacher des dieux pour donner aux mortels la liberté et la responsabilité sur le monde. Cela contribue à favoriser le passage de l'épopée à l'histoire. C'est aussi une façon de déplaire aux dieux. Si le dieu n'a pas d'Attention divine envers le groupe, il en acquiert une, défavorable, au niveau Commun. S'il en a une favorable, le score d'Intervention baisse d'un ni-

veau. Le personnage gagne en tout cas un point de destin. On ne peut refuser une Intervention défavorable.

Chaque fois qu'un membre du groupe déclenche (involontairement ou en dépensant du destin) une Intervention d'une divinité qui a une Attention envers le groupe, que cette Intervention est dans le sens de l'Attention (Intervention favorable pour une Attention favorable, Intervention défavorable pour une Attention défavorable) et que le total obtenu est au moins Divin, l'Attention peut se renforcer. Le Héros doit effectuer un jet dont la difficulté est le score d'Intervention qui vient d'être mis en jeu. S'il le réussit pour une Attention favorable, et s'il le rate pour une Attention défavorable, le groupe doit augmenter d'un niveau le score d'Intervention (ce qui est gênant en cas d'Attention défavorable).

Chaque fois qu'un membre du groupe déclenche une Intervention défavorable d'une divinité qui a une Attention favorable envers le groupe, l'Attention se dégrade. Si le Héros **réussit** un jet dont la difficulté est le total qui vient d'être obtenu, le groupe doit diminuer le niveau d'Intervention d'un niveau (s'il tombe au-dessous de Commun, l'Attention est effacée). Si le Héros **rate** le jet, le score est inchangé, mais l'Attention devient défavorable.

Chaque fois qu'un membre du groupe déclenche une Intervention favorable d'une divinité qui a une Attention défavorable envers le groupe et que le total obtenu est au moins Divin, l'Attention est modifiée. Si le Héros **rate** un jet dont la difficulté est le total qui vient d'être obtenu, le groupe peut diminuer le score d'Intervention d'un niveau. Si le Héros **réussit** le jet, l'Attention défavorable est effacée, mais une nouvelle Attention, favorable cette fois, est créée, avec pour score celui qui vient d'être mis en jeu.

Progression

À la fin de chaque partie, l'ensemble des joueurs (meneur compris) se pose 4 questions sur chaque Héros :

- ❖ A-t-il appris des choses ou fait des expériences nouvelles pour lui ?
- ❖ A-t-il été en danger, par accident ou parce qu'il a voulu prendre un risque ?
- ❖ A-t-il rencontré de nouvelles personnes (hostiles ou amicales) ?
- ❖ Le joueur a-t-il fait des choses (peut-être involontaires) qui ont contribué à ce que la partie soit originale, agréable et mémorable pour les autres participants ?

Pour chaque question à laquelle une majorité de oui est obtenue, le Héros gagne un point de destin qui vient s'ajouter à ceux qui lui restent. Ce nouveau total peut être conservé pour augmenter les jets en cours de partie, ou dépensé pour augmenter les capacités du Héros.

Chaque point de destin dépensé permet d'augmenter d'un point son maximum de vitalité ; 3 points permettent de gagner un nouvel Attribut ou de perdre une Faiblesse, à condition que cela corresponde à un événement effectivement arrivé en cours de partie (pour acheter l'Avantage « riche », il faut avoir trouvé un trésor ; pour perdre le Handicap « aveugle », il faut avoir subi une guérison miraculeuse, etc.) ; **9 points permettent de franchir un niveau** (passer d'Héroïque à Mythique, par exemple).

Un Héros qui n'obtient aucun oui peut se voir infliger la perte définitive de points de vitalité, de destin ou d'un Attribut ou le gain d'une nouvelle Faiblesse, sachant que, dans ces deux derniers cas, cela doit correspondre à une mésaventure effectivement advenue. Dans les situations extrêmes, on peut faire rétrograder d'un niveau.

Héros collectif

De nombreux mythologues modernes ont émis l'hypothèse selon laquelle les figures héroïques qui peuplent les récits traditionnels et qui apparaissent comme des individus sont en fait des agrégats collectifs. En effet, si l'on postule que le mythe interagit avec l'histoire, alors, que les mythes soient des récits historiques déformés et idéalisés ou que les civilisations anciennes interprètent les événements historiques à la lumière d'un cadre mythique préexistant, on peut admettre que des cultures, *a fortiori* si elles n'écrivent pas ou peu, attribuent à une figure unique des hauts faits pourtant accomplis par des

personnages différents, à plusieurs générations d'écart, pour peu qu'ils présentent une unité thématique (le Prophète, le Patriote, le Traître, le Tyran...). Ce phénomène, d'ailleurs, est effectivement observé dans les périodes de crise, où, subitement, une même personne se voit attribuer par la rumeur populaire des événements qui ne lui doivent éventuellement rien mais se produisent à une même époque et semblent tendre vers le même but : tel a été le cas pour plusieurs révolutionnaires romantiques du XIX^e siècle, mais aussi pour des figures religieuses comme saint Jean-Baptiste ou Lao-tseu.

En outre, et c'est un élément difficile à concevoir pour les mentalités modernes individualistes, les civilisations traditionnelles donnent un poids particulier aux différentes collectivités auxquelles appartient un individu : lignée, tranche d'âge, sexe, corporation, confession... Il est censé leur faire honneur, se conformer à leurs normes et, en échange, il peut requérir de leur part conseil, asile, protection, soins, secours, etc. De ce fait, ce n'est que le dépouillement de la symbolique ou le romantisme de l'histoire qui attribue au héros mythique ou populaire son caractère solitaire, seul face à l'adversité : en réalité, il est évidemment, parce que les réalités quotidiennes de sa culture ne l'auraient pas permis autrement, flanqué d'un aréopage d'ancêtres, conjoints, courtisans, disciples, etc., qui d'ailleurs contribuent directement à son succès en prenant en charge toutes sortes de tâches subalternes. L'exégèse démontre que les textes attribués à Isaïe ou à Mahomet sont l'œuvre pour une part de leurs disciples ; nul ne doute que, lorsqu'on écrit que César défait Vercingétorix à Alésia, il n'y a pas eu entre eux de duel d'homme à homme au soleil levant, mais un siège long et éprouvant pour des centaines d'anonymes.

Il en reste d'ailleurs des traces diffuses dans les mythes eux-mêmes, qui mentionnent parfois en incidente les porte-boucliers, palefreniers, écuyers, serviteurs, conseillers, etc., des protagonistes. D'autres récits sont explicitement ceux d'une famille, d'un groupe (cf. le *Mahabharata*). Et même la figure explicitement solitaire de Thor ou d'Hercule est parfois flanquée d'un fidèle assistant qui cautérise les têtes de l'Hydre ou appâte Jörmundandr.

Il est donc permis de supposer que tout ce que les traditions attribuent à des hommes seuls a été l'œuvre d'un groupe complexe, fluctuant mais mémorable, qui s'est fixé avec un nom individuel. Et cette notion est fort pratique en jeu de rôle. En effet, comment gérer dans un jeu collectif l'existence d'individus qui passent leur temps à tirer la couverture à eux ? On peut bien sûr jouer avec un joueur seul, ce qui est peu convivial et ne favorise pas, faute de dynamique de groupe, les idées innovantes. On peut aussi faire jouer une collection improbable de personnages qui se retrouveront tous à être couronnés rois, à tuer par accident leurs parents pour réaliser malgré eux une prophétie et à épouser sans le savoir leur sœur cachée, mais la suspension d'incrédulité s'émousse alors rapidement. On peut enfin attribuer à un joueur un rôle dominant de Héros, les autres étant ses obscurs comparses, mais, outre les questions que cette option soulève en termes d'égalité d'amusement, elle présente des difficultés d'ordre pratique, par exemple lorsque le joueur qui incarne le Héros décommande en dernière minute sa présence à la partie.

C'est pourquoi nous recourons ici à la notion de **collectif**. Les personnages des joueurs participent tous à égalité à un groupe, dont ils sont membres par choix, par communauté d'idéaux, indispensable lorsqu'il s'agit de passer son temps à défier ensemble les plus grands périls et même les décrets divins. À tout moment, l'un d'entre eux incarne le mieux ces idéaux collectifs, du fait du comportement que lui confère le joueur qui l'interprète. Ce personnage se retrouve donc le meilleur représentant de valeurs collectives pour lesquelles il entreprend avec succès des aventures risquées : c'est donc un **Héros**, ce qui lui octroie certains avantages techniques. Mais, qu'un autre personnage du groupe représente mieux que lui les idéaux communs, et c'est lui qui reprendra le manteau du Héros.

De cette façon, il y a en permanence un Héros dans le groupe, ce qui est bien le moins, vu le thème du jeu, mais cette fonction de Héros est assumée à tour de rôle par n'importe lequel des personnages du joueur qui souhaite s'en donner la peine par son interprétation. On a donc bien, d'une part, un Héros qui possède par nature un certain nombre des propriétés que la tradition lui attribue habituellement (immortalité, puisque, tant qu'il y a des membres dans le groupe, même après plusieurs générations, l'un d'entre eux est le Héros ; ubiquité, puisque la fonction de Héros peut se transférer instantanément à grande distance ; généalogie et destin embrouillés, puisque plusieurs individus sont concernés...) et, d'autre part, une égalité d'opportunités entre tous les personnages puisque seul leur libre choix conditionne leur accès au statut de Héros... dont ils peuvent d'ailleurs fuir les responsabilités comme la peste.

Le Héros est effectivement immortel : dès que le titulaire meurt, l'un de ses compagnons d'armes reprend le flambeau. Cela explique pourquoi les Héros semblent survivre sans une égratignure à des situations qui sont fatales à des armées de leurs subalternes. L'idéal héroïque est bien matériellement immortel, ce sont ses porteurs qui se relaient. L'homme meurt, le Héros demeure. De même, le Héros peut survivre très longtemps aux fondateurs du groupe, que la violence ou l'âge séparent. On peut donc imaginer un Héros qui, par un renouvellement des générations au sein du groupe, reste actif pendant une durée très supérieure à une vie humaine, d'où les légendes sur son immortalité.

Lorsqu'un Héros est inactif parce que le groupe ne s'est pas renouvelé, d'autres groupes peuvent se constituer sur sa légende pour s'efforcer de le faire revivre. Il s'agit en réalité d'un nouveau Héros calqué sur l'ancien, et la fidélité au modèle dépendra des informations et des scrupules du nouveau groupe. Il est même possible que des soi-disant héritiers d'un même Héros s'affrontent pour le droit d'user de son nom ! La fidélité au modèle sera nettement supérieure si les nouveaux venus contactent, ou mieux recrutent en leurs rangs, les membres retraités du groupe initial, parfois même par-delà la mort (c'est le bon vieux mythe de la quête aux Enfers de l'âme d'un Héros décédé).

Lorsque le groupe se sépare en sous-groupes, il est possible que le rôle de Héros soit transféré à un individu très distant géographiquement. C'est la raison pour laquelle les légendes rapportent parfois des exploits quasi simultanés d'un même Héros à des distances considérables.

C'est le mélange des histoires personnelles des personnages qui donnera naissance à celle du Héros collectif. Tout haut fait accompli (ou défaite cuisante subie), toute œuvre (tout sacrilège), tout enfant engendré (toute vilénie perpétrée) par un membre du groupe lorsqu'il est le Héros est perçu par les divinités et par l'opinion publique comme l'étant par un individu unique : le Héros. Les autres membres du groupe sont perçus de façon diffuse comme des compagnons, anonymes et remplaçables.

De même, est attribué au Héros tout ce qui relève de ceux qui assument cette fonction. Ainsi, joué par des personnages différents à des moments différents, un Héros pourra sans mentir se réclamer d'une généalogie différente, subir des Caprices du Destin contradictoires (mariages multiples mais sans polygamie puisque chaque personnage n'est marié qu'une fois), connaître plusieurs fins tragiques incompatibles, et autres occasions de donner la migraine aux compilateurs et aux commentateurs de leurs exploits !

À la fin de chaque scénario, l'ensemble des joueurs (le meneur s'abstient) vote pour que l'un d'entre eux soit le Héros du prochain scénario. En cas d'égalité de votes, le vainqueur est celui qui a le plus de points de destin. On ne peut pas refuser d'être candidat ni démissionner, seulement voter contre soi. **Le Héros désigné fait tous ses jets un niveau au-dessus (Mythique s'il est Héroïque...).** En contrepartie, il fait l'objet de Caprices du Destin.

Pour simuler le destin tragique et absurde des Héros, le meneur devra fixer pour chaque trame narrative de ses scénarios un Caprice du Destin, c'est-à-dire un événement qui doit advenir au Héros dans cette trame. Cet événement ne peut être évité quoi que le groupe fasse, le hasard s'ingéniant à le faire advenir de la façon la plus improbable qui soit. C'est ainsi qu'il peut advenir n'importe quoi de profondément symbolique et arbitraire :

- le meurtre d'un être cher (parent, ami...),
- une relation consanguine,
- la tromperie involontaire d'un conjoint,
- un sacrilège,
- le gain ou la perte d'une couronne,
- une mutilation symbolique (cécité, impuissance),
- une malédiction surnaturelle (lycanthropie...),
- la mort.

Au moment où le Caprice se produit, c'est le personnage qui fait fonction de Héros qui en est victime (c'est son père qu'il tue, c'est sa sœur qu'il épouse...), donc on ne sait pas à l'avance qui des per-

sonnages sera personnellement affecté, mais on sait avec certitude que l'un d'entre eux le sera. En contrepartie, **le personnage victime reçoit 10 points de destin.**

MNEMIA

UNE TRAGÉDIE POUR ODYSSEES HEROÏQUES

Amnisos est un petit port fondé dans une vallée et sur des ruines, non loin de Cnossos, sur l'île de Crète. Les Héros sont présents dans ce *damos* (village) pour participer à une grande fête printanière locale, les Amalthées, qui célèbre la chèvre crétoise sous ses formes les plus fromagères. Étant du cru, ils connaissent bien coutumes et personnalités. La vie est très simple sur cette plage en face de l'île sacrée de Dia et largement dominée par le bienveillant mont Ida. C'est le joli mois de mai, et les fleurs volent au vent. Les monts s'étirent doucement vers le centre de l'île, irrigués par les rivières, les lacs et les tourbières. Dans ce paysage champêtre et bucolique, les bergers font paître leur bétail sur les chaumes, dans la montagne, tandis que les esclaves, les *doeros*, travaillent paisiblement aux champs.

Heureuse surprise, cette année encore l'herbe est verdoyante. Comme la saison passée, chèvres et vaches ont produit pendant l'hiver un laitage succulent, permettant aux petits villages des environs de livrer à la fête leurs spécialités laitières, promettant une soirée mémorable... en dépit de l'odeur qui règne en conséquence en ce jour de gaieté.

La région portuaire d'Amnisos est organisée en habitations dispersées, imposantes fermes carrées en partie enterrées, qui regroupent sous le même toit hommes, animaux et récoltes. Elles sont bien solides malgré leur aspect aérien, dû à leurs fenêtres grandes ouvertes aux vents marins, et l'on distingue d'abondantes fumées qui sortent de leur curieux ventre rond : les fours à pain s'activent, les façades bardées de planchettes de bois écaillées sont décorées, et le foin remisé dans les greniers ne sert pas seulement de chauffage... Quelques jeunes gens s'amuse à y jouer à cache-cache ou à y conter fleurette !

Le centre du village où se trouve l'activité économique a été rebâti sur de vieilles ruines de bains minoens, ce qui témoigne d'un héritage ancien et vénérable. Déjà, les cruches d'eau-de-vie, de lait et de vin s'entrechoquent joyeusement sur cette *agora*. La journée se passe dans une douce quiétude, la population et les *begetai* (nobles) locaux convergent vers la place du marché où se tient une petite foire, tous visiblement attirés par l'étal d'un sculpteur d'ivoire, alors que les plus âgés jouent à un jeu de plateau, le *zatrikio*, poussant de petits morceaux de cristal ou de faïence sur des motifs géométriques et taurins.

Mais, ce que les personnages ne savent pas, c'est que le *telestas* (roitelet) d'Amnisos, Éruthros, eut un songe envoyé par les dieux, il y a près de cinq saisons. Ceux-ci ont annoncé qu'il mourrait de faim dans l'année caniculaire à venir. Afin de conjurer le mauvais sort et d'assurer la prospérité de la région, le *telestas* a passé (il y a deux saisons, au mois de *boedromion*) un marché avec Mnémia, une naïade, fille du dieu Kairatos, vivant dans la rivière Amnisos qui coule non loin et dont les eaux se jettent dans le port éponyme. Mnémia a accepté ce marché, mais a demandé en échange qu'il lui donne un enfant. Les dieux, ne pouvant accepter d'être défiés de la sorte, changèrent leur plan. Ils laissèrent Mnémia favoriser les récoltes pendant des mois, en se livrant à de discrets rituels, jusqu'à ce que l'enfant fût mis au monde, mais il fut mort-né, et cela quelques jours avant le mois d'*elaphebolion*, date d'une fête tenue en l'honneur d'Artémis : la fête de la chèvre à laquelle participent les personnages !

Désespérée, Mnémia conclut qu'Éruthros l'avait trompée et en appela aux déesses. Celles-ci ne répondirent pas. Elle se tourna alors vers Ilithye (une épiclèse, un aspect d'Artémis), qui lui conseilla de s'en remettre aux mortels. Mnémia décida donc de se faire justice elle-même ; elle alla de ce pas voir Éruthros et lui fit partager son malheur en se vengeant dans la plus pure tradition mycénienne : mauvais œil pour mauvais œil.

Éruthros aux doux lys rouges est un bon *telestas* achéen qui s'est rapidement fait à la vie crétoise depuis la mort de son épouse. Il raconte que sa généalogie (fils d'Ancée, mort à Calydon, petit-fils de Lycurgue, le roi à la double hache, arrière-petit-fils d'Alëus, descendant d'Arcas, lui-même fils de Zeus et de Callisto) remonte aux premiers rois d'Arcadie, via le héros Arcas lui-même ! Ses pères ont participé à la conquête de la Crète, et il s'y est imposé comme un véritable bâtisseur, conciliant le savoir-faire

militaire de Mycènes et l'esprit culturel raffiné des insulaires. Il a participé activement à la reconstruction d'Amnisos, choisissant malgré les forts courants d'en faire un véritable port proche de Cnossos, d'abord militaire, puis de commerce, dynamisant du coup l'économie de la région. Telestas assujéti au Minos de Cnossos, on le dit strict mais juste avec le peuple. Il obtient souvent l'appui de ses heqetai dans ses choix et décisions.

Or, depuis quatre ou cinq saisons, il semble inquiet, visiblement plus soucieux pour son propre avenir que pour ses sujets crétois. Il a été très malade pendant quelque temps, et son état s'est subitement amélioré, surtout depuis moins de quatre saisons. Depuis, il n'est plus tout à fait le même : la sage austérité du guerrier a laissé la place à des préoccupations plus futiles. On le raconte d'ailleurs coureur de jupons (plutôt les filles que de jeunes éphèbes). Cela est lié à sa discrète et hasardeuse rencontre avec Mnémia aux abords de l'Amnisos où ses chiens assoiffés se sont abreuvés lors d'une partie de chasse conduite par son berger Ékhnos et son veneur Périaster. Comme Mnémia lui a assuré un avenir moins sombre, il est détendu, souriant, courtois. Aujourd'hui, on le surnomme « le Rouge » en raison de son bon teint retrouvé et des colonnes de son palais qu'il vient de faire redécorer de pourpre que l'on dit provenir de Phénicie, témoignage de grandes richesses et d'un récent succès commercial.

La fête de la chèvre

De grandes tables de banquet ont été dressées, des mâts fleuris ont été levés, et des musiciens jouent de la flûte. Certes, la nourriture est simple, mais abondante : on a même sorti des mets rares, comme des cochons rôtis à la confiture de figues pour les plus riches, poissons fumés et séchés pour les plus indigents. Chacun a apporté sa nourriture avec générosité, sous le regard bienveillant des prêtresses de Rhéa qui y vont de leur bénédiction et parent les chèvres présentes de grands honneurs – ce qui pourra passer pour des rites quelque peu archaïques pour un citadin.

Des enfants jouent avec des chèvres de paille gonflées de friandises que l'on peut voir suspendues un peu partout : aux portes des maisons, sur des mâts, aux oliviers... tandis que les festivités sont présidées par le telestas Éruthros. Après une danse rituelle honorant Zeus entouré de déesses, de jeunes hommes fardés (symbolisant Zeus) s'alignent en rang face à leurs compagnes de danse (les déesses), qui, poitrine dénudée, lèvent les bras au ciel en faisant virevolter leurs robes de lin colorées. À ce moment, Éruthros ouvre les festivités à grands versements de libations laiteuses, remerciant les participants et faisant honneur aux dieux devant les portes de son « palais aux lys », un bâtiment rebâti sur des ruines et constitué de deux étages aux murs couverts de magnifiques peintures d'inspiration égyptienne. Les fresques représentent des fleurs rouges et blanches, animaux, lacs, collines et jardins sacrés et ornés de superbes trophées de chasse : Éruthros est un grand chasseur. On pourra remarquer que les cornes ont systématiquement été retirées des trophées (en effet, elles ont été conservées pour être données en offrandes à Amalthée ce jour même), mais on notera que le telestas a commencé à les remplacer par de luxueux modèles ciselés en airain, en or ou en ivoire.

Quelques jeunes Crétois participent à des jeux de printemps qui symbolisent dans un jeu théâtral certains épisodes de l'enfance de Zeus :

- **Concours agricole** : Les participants doivent vanter les qualités de leur produit phare (mouton, chèvre, taureau, lait, vin, miel, huile...) devant l'assemblée des heqetai, le plus prisé étant évidemment celui de la chèvre. Le vainqueur trait et sacrifie traditionnellement son lait aux dieux, symbolisant ainsi le mythe de Zeus enfant nourri par la chèvre nourricière Amalthée. Le vainqueur ne devra pas oublier de rendre grâce aux dieux pour sa victoire en leur consacrant une cruche de lait de chèvre, sous peine de subir une Intervention divine défavorable Commune de Zeus ;
- **Jeux sportifs (lutte, natation, haltérophilie...)** : Où des prix sont remis en fonction des acclamations de la foule. Celle-ci doit faire le plus de bruit possible pour rappeler à la mémoire les Dactyles cachant les cris de Zeus enfant sous le fracas de leurs armes. En termes de jeu, le but étant de réussir l'exploit le plus spectaculaire possible, on se fixe librement des difficultés extravagantes ;
- **Tauromachie** : Pour signifier l'entrée de Zeus dans l'adolescence, tauromachie frivole et danses acrobatiques avec des animaux pour les plus athlétiques (jets Héroïques, mais on peut

compliquer délibérément pour le spectacle), les plus jeunes s'exerçant à une attraction plus simple. Elle consiste à attraper une chèvre enduite de graisse, ce qui ne manque pas de plonger les candidats dans la saleté et les spectateurs dans l'hilarité. En termes de jeu, il s'agit de jets Communs pour rattraper l'animal paniqué par le vacarme de la foule et des musiciens, puis Héroïques pour le saisir et le tenir suffisamment longtemps.

Évidemment, cette fête est l'occasion de retrouver de vieilles inimitiés, d'écouter les contes des vieillards et des prêtresses de Rhéa, de voir les enfants jouer et les adolescents parader. Elle pourrait choquer les Grecs du continent car les mœurs crétoises, plus ouvertes, mélangent plus aisément populations masculine et féminine. Mais, que voulez-vous ! c'est aussi l'occasion de s'encanailler !

Par ailleurs, les personnages pourront peut-être remarquer la nervosité mal dissimulée des prêtresses de Rhéa (jet Commun), officiellement en raison de l'importance de la fête pour les saisons agricoles à venir. Elles pourront officieusement faire part de signes célestes étranges : des pluies d'étoiles filantes ont traversé la constellation du Bouvier cet hiver. Un expert en astronomie ou en divination (jet Héroïque) pourra en déduire plusieurs choses : le phénomène est rare mais naturel pour la saison. Ce qui l'est moins, c'est la luminosité de la brillante étoile jaune Arcturus, voilée de nuages aériens, qui s'est levée dans la constellation en question, veillant à son habitude sur Callisto (la Grande Ourse) et son fils Arcas (la Petite Ourse) – signe qu'Artémis elle-même, la déesse aux bêtes sauvages, surveille de près les festivités. D'autre part, même si l'air est chaud et sec, il ne sera peut-être pas facile d'observer les étoiles cette nuit, car ce voile poussé par l'air marin va apporter prochainement un violent orage.

La nuit gagne peu à peu l'île ; la fête bat son plein, et les flûtes font résonner la place de leurs aigres mélodies. Plus la nuit avance, plus les feux brûlent fort, plus l'odeur de fromage augmente, et plus les jeunes gens sont jolis. La foule acclame de nouveau le vainqueur du concours du plus bel animal, et la chèvre gagnante est maintenant préparée pour le sacrifice, parée de tout un harnachement de guirlandes de fleurs et de fruits.

Sorcellerie !

Soudain, alors que l'air est calme et que la chaleur monte, les feux s'agitent, l'odeur de fromage est chassée par celle de la mer, et le tonnerre gronde... Un personnage perspicace (jet Héroïque) pourra remarquer d'autres signes étranges : les abeilles sont agitées et plus agressives, le lait des cruches commence à tourner, et le vin rougit... Puis des vents violents s'abattent sur la fête. Les chiens aboient, les bêtes s'affolent, certaines s'échappent de leur enclos, les mâts fleuris de guirlandes s'abattent sur des innocents, une averse ruine les festivités. Beaucoup tentent de s'abriter sous les tentes et les colonnades, dont Éruthros qui part en direction du *megaron* (palais). La pluie tombe dru, estompant les bruits et la visibilité, allant même jusqu'à éteindre les feux, ce qui provoque d'épaisses et abondantes fumées, l'odeur de bois mouillé et brûlé se mêlant à celle du fromage.

Soudain, éclairée par intermittence par les éclairs, paraît une silhouette sombre pointant la main vers Éruthros. « Fils d'Ancée, je suis venue cueillir mon dû et te présenter le fruit de ma colère. Tu n'as su calmer ni ma faim ni ma soif, pourtant tu t'y étais engagé. » Éruthros est blême puis lui coupe la parole, reprenant un peu de contenance. Il hurle, rouge de colère : « Chassez cette étrangère, elle n'a rien à faire ici ! Tu n'es pas invitée et souilles mon hospitalité ! Tu perturbes nos festivités, et ta présence impure attire les foudres de nos dieux ! Sorcière, c'est Tantale que tu éveilles en foulant de tes pas impurs notre Mère bien aimée ! » Mnémia, car c'est elle, répond en chevrotant, les yeux pleins de larmes : « Que connais-tu de la pureté, toi à qui cette terre est étrangère ? Que connais-tu de notre mère Kourotrophos, toi, telestas qui souilles mon père de tes chiens ? Invoque donc Tantale en vain, toi dont les pères abandonnent leurs filles ! » Outré, manquant à moitié de s'étrangler, Éruthros se lève, la pointe du doigt et hurle jusqu'à s'épuiser : « Sauvageonne, tu n'es pas la bienvenue puisque tu lances tes injures comme des flèches en ma demeure, en ce jour important pour mon damos et nos dieux... (*Sonné et déboussolé, il se tourne par hasard vers les personnages.*) *Keladeine ! Keladeine* [sonnez la chasse] ! Chassez-la, chassez-la... à jamais ! »

Pendant l'échange, des cris percent le vacarme, car, sous le regard stupéfait de l'assemblée, les yeux de la chèvre prête au sacrifice et d'une dizaine d'autres chèvres se sont animés d'une lueur jaune malsaine. Leur jeune gardien, Ékkinos, est resté stupéfié de voir ces monstres se jeter sur lui et dans la foule, cherchant à tuer les paysans terrorisés. Profitant de la cohue, la silhouette disparaît, tandis

qu'Éruthros s'évanouit dans une crise d'hystérie. Les trois prêtresses de Rhéa présentes dans la foule tentent de s'interposer, malheureusement sans succès, entre les bêtes et les hommes. Les chèvres ne supportent pas la musique structurée et fonceront en priorité vers les musiciens (il y a un orchestre dans la foule). Le meilleur moyen de s'en débarrasser consiste à les conduire hors du damos, vers une falaise (par exemple aux sons dissonants d'une flûte – il s'agit de jouer non pas bien mais fort !) et à les faire se jeter dans le vide. Ces animaux paniqués par sorcellerie sont considérés comme Mythiques !

Plus les personnages agiront rapidement, plus il y aura de survivants, et moins il y aura de dégâts liés à la panique. Après le combat, ils pourront aider les rescapés, les soigner physiquement et psychologiquement. Les heqetai demanderont qu'on retrouve l'inconnue et qu'on l'abatte afin de faire payer à sa famille ses crimes, son impiété, et surtout les morts éventuels. Personne n'osera cependant quitter le village. Une tension persistante sera perceptible à travers les remontrances faites par quelques jeunes filles à leurs pères, les uns cherchant à leur faire regagner leur domicile illico, les autres constatant avec désarroi l'impuissance des hommes face aux malheurs, tout le monde parlant à demi-mot de cette sorcière que l'on dit étudier dans les montagnes les mystérieux charmes disparus des femmes dactyles ! Cette même tension attirera la suspicion sur les étrangers éventuellement présents dans le village. Ils devront montrer patte blanche, se proposer pour retrouver Mnémia ou trouver un autre bouc émissaire s'ils ne souhaitent pas faire les frais de la colère des habitants.

Un peu d'enquête

Parmi les blessés, l'un des personnages remarque (jet Commun) qu'une jeune et charmante femme s'est écartée, à demi cachée dans les meules de foin achevées le jour même. Elle semble pleurer discrètement, le cœur gonflé de larmes. Questionnée, elle informera les personnages qu'elle se prénomme Êéos et que son frère, Ékhinos, le gardien de chèvres, a disparu, ainsi que son doux ami Périaster, le veneur du telestas. Leurs corps resteront introuvables : ceux-ci ont courageusement décidé de jouer les héros et de mettre la main sur la fauteuse de troubles avant tout le monde.

En discutant davantage avec Êéos, les personnages apprendront qu'elle sait que les deux compères ont déjà eu affaire à la sorcière autrefois. C'était il y a un peu plus de cinq saisons. À l'époque, Périaster lui avait raconté très exactement la nature des actes impies de Mnémia, et elle n'en a jamais parlé à personne car, de par la nature même du récit, personne ne l'aurait crue. Périaster et Ékhinos ont rencontré la sorcière lors d'une chasse (elle ne précisera qu'il s'agit d'une chasse royale qu'à la demande insistante des personnages), quand ils sont allés jusqu'à franchir le cours de la rivière Amnisos, en un lieu sacré, demeure du dieu Kairatos, prenant le risque de provoquer sa colère ou celle de ses filles, les Amniades, Naiades compagnes d'Artémis chargées de prendre soin du cerf aux cornes d'or de la déesse pendant son bain. Mais ils ne l'ont jamais revue dans les parages, seulement des traces de sabots des chèvres qu'elle doit probablement garder. On dit aussi que la sorcière officie près d'une caverne sacrée où seules les femmes honorant les déesses (telles que Rhéa, Artémis ou Ilithye) peuvent aller.

La même sorcière est venue au damos à la fin de l'été dernier (en boedromion), discrètement et de nuit. Elle sortait du palais lorsque Êéos l'a aperçue. Êéos avait eu très peur et s'était enfuie. Elle ne l'a pas suivie et n'a rien dit, de peur d'être la risée de tout le damos. En effet, Êéos rendait visite ce soir-là à Périaster, lui-même serviteur au palais, où il gardait les chèvres royales sous les habits d'Ékhinos, le frère d'Êéos, qui jouait discrètement le bienveillant entremetteur. Autant dire que les allées et venues de cette soirée ont attiré la curiosité et que les rumeurs (probablement alimentées par Éruthros pour cacher sa relation avec Mnémia) courent désormais sur le frère et la sœur, les suspectant de mœurs outrageantes. D'ailleurs, le conciliabule tenu avec Êéos finira par mettre la puce à l'oreille aux heqetai, qui se mettront à l'accuser d'avoir attiré la colère des dieux en péchant avec son propre frère. Êéos devra être mise à l'abri dans le village (elle refuse de le quitter). La placer sous la protection des prêtresses de Rhéa est une issue possible. Une bonne façon de laver l'honneur d'Êéos serait de retrouver Périaster afin qu'il témoigne en sa faveur dès son retour.

Questionnées à leur tour, les prêtresses de Rhéa survivantes expliquent, selon les mythes locaux, que les blancs monts de Crète sont sacrés, que ces lieux permettent aux femmes de donner la vie, que l'on peut y rencontrer Zeus lui-même, qu'il y est né caché de l'appétit de son père et qu'il y meurt à la fin de chaque année. Elles pourront ajouter que l'endroit a été habité par des créatures divines et protectrices, les Dactyles, qui étaient des forgerons. Pour certains, ils étaient au nombre de dix, ce qui ex-

pliquerait le nom qu'ils portent et qui signifie « doigts ». Pour d'autres, ils comprenaient six mâles gigantesques et leurs cinq sœurs. Selon d'autres sources, les Dactyles étaient au nombre de cent, ou bien encore ils étaient trente-deux qui exerçaient des charmes magiques et vingt autres qui les détruisaient. Ils ont enseigné aux Crétois l'usage du cuivre et du fer, à leurs femmes les mystères de la Grande Mère, Rhéa. La tradition de ces jeux de mai, dont la célébration d'Amalthée, aurait été enseignée à l'une d'entre elles il y a fort longtemps (tout cela peut être confirmé par un jet Commun). D'après les prêtresses, qui connaissent son nom, Mnémia est probablement une fille de Kairatos, une Amnisiade. Il n'est donc pas convenable de l'appeler sorcière, même s'il se peut également qu'elle soit une enfant du peuple dactyle !

Elles ajoutent que la caverne décrite par Êéos est l'ancre d'où jaillit Kairatos, le dieu de la rivière Amnisos. C'est assez loin dans la vallée, dans les montagnes derrière les collines boisées. Elle est consacrée à Ilithye, divinité des accouchements, car c'est dans cette grotte que serait tombé le cordon ombilical de Zeus – ce qui introduira le doute dans l'esprit des Grecs continentaux, car tout le monde sait que le nombril du monde se trouve à Delphes et que les Crétois sont menteurs ! Si les personnages comptent s'y rendre, il leur faudra se purifier selon les rites pour éviter une Intervention défavorable. Les prêtresses n'ont jamais longuement côtoyé Mnémia mais l'ont déjà laissée accéder à la caverne proche de leur sanctuaire car elle était au fait des rites appropriés. Elles savent en outre qu'Éruthros a eu des songes néfastes il y a quelque temps, mais ne souhaitent pas trop en dire. Elles ne savent pas pourquoi il en a réchappé. Elles n'ont jamais su pourquoi les prédictions de famine ne se sont pas réalisées et s'attendent au pire l'année prochaine (d'où leur nervosité et l'importance de ces festivités), car, dans leurs propres divinations, elles ont vu que les dieux étaient encore en colère !

Les personnages comprendront rapidement que seul Éruthros sait vraiment ce qui se passe. Si on l'observe, celui-ci semblera violemment secoué. Depuis son réveil, il est prostré dans un coin, plongé dans un mutisme total, le regard vide. Si on le questionne, il répète : « Je ne comprends pas, je ne comprends pas... », puis, poussé à bout, finit par ajouter : « Mais je... je lui ai donné ce qu'elle voulait... Les dieux... Keladeine... ha... non ! » Puis il reprendra temporairement ses esprits avant de sombrer définitivement dans la démence : « Non, non... Il faut la retrouver. Je l'ai vue pour... pour le bien du damos... Je lui ai demandé d'intercéder auprès de son Père en faveur de nos blés et nos bêtes... et voici qu'elle jette sur nous le malheur... » Soudain, il se jettera sur les personnages en hurlant : « J'ai faim ! Donnez-moi à manger, par pitié ! » En effet, Éruthros comprend que, malgré sa bonne volonté, sa part de marché n'a pas été remplie : il doit donc mourir de faim prochainement. Il devient complètement dément et ne cherche plus qu'à se nourrir. Cet état ne fera qu'empirer, et il ira jusqu'à se nourrir de chair humaine, quitte à s'automutiler s'il ne peut faire autrement. Les personnages ne pourront pas faire grand-chose pour lui, et il finira par trouver un mortel repos dans l'excès, qu'on le prive de nourriture ou qu'on laisse libre cours à ses envies...

Aux personnages de prendre les choses en main avec la bénédiction des heqetai présents, qui leur remettront toute leur confiance sous le regard jaloux et apeuré de quelques jeunes locaux envieux d'une telle opportunité de briller, ce qui constitue une forme d'honneur et de récompense à leurs yeux. Enfin, si les personnages pensent à conduire un oracle ou une divination, ils devront faire un petit sacrifice à la bonne divinité (c'est-à-dire n'importe laquelle, pourvu qu'on l'implore sous une épiclèse familiale). Le personnage accomplissant le rituel aura, moyennant un jet Héroïque, une vision atroce : Éruthros est emmaillotté de linges rouges animés de mouvements ondoyants dans un panier qui vogue sur l'Amnisos (jet Héroïque pour remarquer que c'est à contre-courant) ; son corps à moitié décomposé est rongé par des vers, et sa bouche pousse des cris malsains de nourrisson.

Sur la piste de celle qui chevrote dans les bois

Armés de ces quelques informations, les personnages devraient partir sur les indications d'Êéos et des prêtresses en direction de la caverne. Le chemin devra être effectué cette même nuit s'ils espèrent retrouver la piste de Mnémia rapidement, les grosses averses intermittentes pouvant d'un moment à l'autre effacer ses traces. Tirer des jets Héroïques en résolution étendue (obstruction 12, un jet par heure) pour suivre le chemin. Ils pourront utiliser les chiens d'Éruthros ou de quelques bergers pour cela, ce qui leur donnera un avantage considérable (+ 4 aux jets). Des cris de chouette, une pluie fine et le craquement des branches d'arbres dans la nuit ajouteront au stress des personnages, déjà fortement

éprouvés par l'attaque des chèvres... sans oublier cette désormais écœurante odeur de fromage de chèvre fondu qui flotte dans l'air malgré le vent...

Après deux heures de route, ils rencontreront un corps humanoïde allongé dont ils ne percevront que la silhouette. Il semble que son bas-ventre et ses abdominaux aient été complètement arrachés, mais, si l'on se penche, il respire encore (jet Héroïque pour le remarquer). Des poils de chevreau recouvrent sa peau, ses yeux sont ceux d'un bélier, des cornes ornent sa tête. Il y a des traces de sang et de combat à l'entour. Tout à coup, le cadavre se relève en hurlant cruellement, semblant s'attaquer aux personnages. Il s'agit en réalité de Botrus le satyre, un être fort sympathique et parfaitement déguisé avec des boyaux de chèvres. Il cherche juste à faire peur aux personnages et n'en viendra au combat que si ceux-ci réagissent violemment sans chercher à parler.

Botrus, fils de Kairatos et d'une chèvre assoiffée, hante les bois du coin et a été dérangé par Ékkinos et Périaster. Ils l'ont agressé les premiers, dit-il malicieusement, mais il les a mis en fuite rapidement, leur intimant l'ordre de rentrer au damos. Il conseille aux personnages de faire de même. Ce n'est que très récemment qu'il a rencontré Artémis elle-même, dit-il, mais il en garde un mauvais souvenir. Depuis, il est lié par un accord : il est chargé d'écarter les mortels du site de sa baignade... ce qui lui laisse le temps de courir après les Naïades sans toutefois parvenir à les rattraper ! Depuis, il « joue » donc avec elles, toutes sauf Mnémia, également placée sous la protection d'Artémis de par sa naissance. Il connaît bien Mnémia, puisque c'est sa demi-sœur, et pourra révéler qu'elle est une Amnisiade.

Elle a énormément changé depuis quelque temps. Il peut d'ailleurs affirmer qu'il l'a laissée tranquille depuis qu'il a compris qu'elle était enceinte il y a un peu plus d'une saison, et pense qu'elle a dû accoucher il y a peu : il se souvient d'une nuit agitée, il y a quelques jours, où se sont succédé les cris et les pleurs d'une femme. Le jour de la naissance, leur père, Kairatos, dieu de la rivière, a pris une surprenante couleur rosée... ce qui peut signifier qu'il s'agit d'une petite fille. Il en connaît le père assurément, il s'agit d'Éruthros, les chèvres royales le lui ont dit !

Si les personnages sont bons avec lui, il pourra les remercier en leur apportant quelques soins. Il menacera les personnages qui tenteront de s'en prendre à sa sœur et refusera de l'affronter, ayant toujours eu de bons rapports avec elle et craignant un peu les rencontres féminines depuis sa mésaventure avec Artémis. D'ailleurs, il conseillera aux joueurs de ne pas s'aventurer sur les rives de l'Amnisis avant d'avoir atteint la caverne sacrée où ils devraient être en sécurité, mais recommandera surtout de laisser faire les femmes en ces terres, l'homme n'y étant que rarement le bienvenu.

Reprenant la route, sur les conseils de Botrus (pour ne pas se perdre, il faut réussir un jet Commun), les personnages devraient finir par arriver non loin de leur but. S'ils se perdent en ratant l'un des deux jets ou s'écartent de leur chemin volontairement, ils risquent de rejoindre les rives de l'Amnisis et de tomber par hasard sur le lieu de la baignade. Des pleurs de femmes pourront également les y conduire s'ils tendent l'oreille et réussissent des jets Héroïques, mais cela peut les conduire à leur perte puisqu'il s'agit des Naïades, qui compatissent aux malheurs de leur sœur (jet Héroïque pour s'en rendre compte). Les interrompre ou tenter de s'en approcher (pour se rincer l'œil ? ça en vaut la peine !) provoque une intervention très violente de Botrus et une intervention défavorable Héroïque d'Artémis.

Si les personnages parviennent à conserver leur route, ils passent devant un petit bâtiment et une clairière carrée pleine d'autels, puis arrivent près de la caverne d'où sort une légère fumée blanche et une rivière. Le niveau de l'eau semble avoir baissé, au vu de la hauteur des berges. Des chèvres sont en train de brouter quelques feuilles jaunies. Pour un œil expérimenté (jet Héroïque), elles ne sont pas là par hasard : elles gardent l'endroit qui semble se flétrir à vue d'œil. Un corps flotte dans la rivière, à moitié agrippé à quelque tronc d'arbre. Il s'agit d'Ékkinos, qui a été éventré d'un coup de cornes... peut-être celles de Botrus ! Des traces de sang mènent à la caverne d'où sort un chant mélodieux mêlé aux bêlements d'animaux. Un jet Mythique permettra de découvrir rien qu'au son que Mnémia appelle Kairatos, l'incitant à stériliser les terres et les bêtes de la région en arguant que le sacrifice de la chèvre n'a pas été effectué. Cela explique la baisse du niveau de la rivière et le piètre état de l'endroit !

Si les personnages cherchent à investir directement la caverne, les chèvres s'affoleront et alerteront Mnémia. Ils découvriront alors à leur grande surprise Périaster, mi-homme, mi-bête, sortant de la caverne afin de leur barrer la route.

PÉRIASTER

Espèce : Humain transformé (Crétois) **Sexe :** mâle 24 ans, *heqetas* **Origine :** Amnisos (Crète)

Périaster, fils de chevrier et cousin d'Éruthros, n'a pas été ensorcelé par Mnémia, mais par Artémis ! En effet, alors qu'il partait chasser avec Éruthros et Ékkinos, ils passèrent près du lieu de la baignade d'Artémis, un site sacré exclusivement réservé aux femmes. Dieux merci et à son grand regret, ils n'y ont pas croisé la déesse, mais cela a valu aux deux garçons une Intervention défavorable. Artémis s'est déjà vengée en faisant abattre le troupeau gardé par les deux amis. Mais, en reprenant cette traque sur ces mêmes lieux, n'écoutant pas l'avertissement de la déesse, les deux compagnons ont de nouveau provoqué sa colère, qui a choisi cette fois de les punir en faisant d'eux des monstres, boucs humanoïdes et particulièrement agressifs. C'est lui qui, sous cette forme, a tué son ami, le frère de son aimée, Ééos.

S'il survit, il pourra expliquer pourquoi Artémis s'en est prise ainsi à Mnémia, à Éruthros, bref au damos tout entier, et il défendra Ééos. S'il ne peut le faire, Mnémia donnera toutes les explications : le songe d'Éruthros et la rencontre avec Mnémia quand les chiens sont allés boire dans les eaux de l'Amnisos, la mort de l'enfant emporté par Artémis, l'abandon de Mnémia de tous et sa volonté d'assécher les récoltes en recourant à son père Kairatos, ainsi que le fait que certains villageois du damos ont dû être attirés par le site où jouent les jeunes Naiades et ont logiquement subi la colère d'Artémis.

ATTRIBUTS :

Aptitudes : combat, survie, veille, pistage, odorat

Avantages : heqetas

Vitalité : 12

Équipement : glaive, armure lourde avec casque et cimier noir, grande égide en peau de chèvre

Outils naturels : cornes de bélier, sabots, toison de chèvre

Si les personnages ne font pas de bruit et entrent discrètement dans la caverne (jet Héroïque), ils verront l'eau rougir de plus en plus au fur et à mesure qu'ils remontent à la source de la rivière. Si les personnages n'ont pas procédé à des rituels expiatoires (des prières consacrées aux dieux) avant d'entrer en ce lieu sacré, ils réveilleront leur colère et déclencheront une Attention divine défavorable Héroïque de Kairatos et Commune d'Ilithye.

Ils trouveront Périaster assoupi sur une paille, ainsi que Mnémia entourée de chevreaux. Elle se lamente devant des langes vides posés au niveau de la source de l'Amnisos entourée de deux stalagmites anthropomorphes et couronnées de fleurs. Mnémia procède à une cérémonie en appelant en vain à la colère d'Ilithye, mais surtout de Kairatos, lui demandant de venger sa fille et sa petite-fille. Du blé brûle dans un coin, un chevreau noir a été sacrifié et son sang coule dans la rivière. Elle n'arrête pas de citer le nom d'Éruthros pour le maudire. On peut refaire un jet de Savoir pour identifier le rituel, la difficulté tombant à Héroïque. Mnémia ne se battra pas et racontera comment le marché s'est passé entre elle et Éruthros. Si les personnages la raisonnent, elle ne mènera pas son rituel à son terme et leur demandera de la juger selon l'histoire désormais connue d'eux.

Conclusion : mange ta main, garde l'autre pour demain

Au terme de leur jugement et quelle qu'en soit la teneur, pleine de haine ou de compassion selon qu'il lui sera favorable ou non, elle dira aux Héros, les yeux pleins de larmes et encore sous le choc :

« Perséphone m'est témoin que, toi aussi, tu seras la cause de la perte d'un enfant. Cela aura de terribles conséquences sur ton propre peuple et entraînera dans leur perte deux puissantes villes grecques. Et d'autres enfants mourront à leur tour. Comme moi, tu seras banni pour cela. » Il s'agit du prochain Caprice du Destin, ainsi révélé au groupe. La fin du scénario est ouverte : aux personnages de faire ce qu'ils souhaitent de Mnémia, sachant que les heqetai d'Amnisos exigeront les preuves de son exécution et qu'il faudra redoubler d'effort pour calmer leur colère.

Ils peuvent la ramener au palais, mais les réactions risquent d'être violentes ou incontrôlées, et le meilleur moyen de la protéger serait de la confier aux prêtresses de Rhéa en la cachant dans leur résidence, le petit sanctuaire près de la caverne. L'exécuter sur place risque de mettre en colère les dieux, puisque l'endroit est sacré (jet Commun pour y penser, la conséquence est de tester toutes les Atten-

tions divines défavorables du groupe). La mise à mort doit donc être effectuée sur une terre préalablement préparée (on peut par exemple imaginer de labourer rituellement l'un des champs appartenant à Éruthros). Le coup fatal n'aura cependant pas réellement lieu car, au moment de l'impact, un éclair frappera le sol et l'intervention de Zeus aveuglera et sonnera quelques instants l'ensemble des témoins de la scène. Le temps de reprendre ses esprits, l'assemblée constatera qu'une chèvre au duvet immaculé aura pris la place de Mnémia.

Les personnages peuvent aussi la laisser donner libre cours à sa vengeance, qui est déjà bien amorcée puisque les eaux continueront à se faire rares pendant toute l'année, prémices d'une terrible canicule estivale. Il reste certain que Mnémia est plus à même vivante que morte de réparer les dégâts commis : accomplir les rites appropriés pour assurer une année riche en récoltes avec un été au temps clément. Enfin, si Périaster revient vivant au village, il pourra laver l'honneur d'Ééos. Dans sa grande clémence, la déesse lui rendra sa forme humaine (mais il gardera un duvet blanc pour avoir profané le lieu, vestige d'une Intervention divine défavorable d'Ilithye). Quoi qu'il en soit, le retour au palais permettra d'apprendre une autre triste nouvelle : Éruthros sera retrouvé mort à cause de nombreuses hémorragies, s'étant finalement dévoré à moitié lui-même. On ne s'oppose pas à la volonté des dieux.

ANNEXE

QUELQUES HÉROS

PRETS À L'EMPLOI

KÉRAS

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** féminin **Origine :** Crète (Cydonie)

Description : La vie n'a pas souvent souri à Kéras. Cette jeune femme brune aux yeux sombres a survécu pendant vingt ans, seule, à la dure, dans les rues de la petite cité de Cydonie. Elle ne connaît pas l'identité de ses parents et souhaiterait bien un jour la découvrir, si les dieux lui en donnent l'opportunité. Elle a trouvé une raison de vivre dans la danse et la tauro-machie, disciplines fortement appréciées sur sa terre d'adoption, le miracle de la nature l'ayant dotée, raconte-t-on dans la ville, d'une affinité avec les bovidés enviée par tous les charmants jeunes hommes du pays. D'ailleurs, les nobles locaux font appel à ses talents pour animer les jours de fête, ainsi que les prêtresses de Déméter pour participer aux cérémonies sacrées, à l'exception toutefois des sacrifices, qu'elle trouve trop violents à son goût.

Filiation : Kéras ne connaît pas ses parents, qui lui ont pourtant légué sa capacité légendaire à exécuter les acrobaties les plus folles.

Citation : « D'un pas léger, je fais du taureau mon allié... »

ATTRIBUTS :

Aptitudes : bovidés, acrobaties, danse, agriculture

Pouvoirs : parler aux bovidés, guérir la stérilité, danse somnifère

Avantages : bien vue de la noblesse, bien vue du clergé de Déméter

FAIBLESSES :

Inaptitudes : lecture, résistance à l'alcool

Désavantages : orpheline

Vitalité : 12

Destin : 3

Équipement : bâton, pagne, clochettes aux chevilles et aux poignets, besace (matériel de voyage)

AIKSPHULAX

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** masculin **Origine :** Crète (Cydonie)

Description : Aiksphulax, le gardien de chèvres, est un personnage bien connu des montagnes crétoises. Le son de sa flûte résonne toujours sur les roches. C'est un garçon charmant et prometteur, et toujours très courageux. Il garde ses troupeaux avec ses deux chiens, qu'il affectionne particulièrement, et demeure un combattant hors pair : il a déjà mis en déroute une bande de bandits à lui tout seul. Ce qu'il faut, c'est le convaincre d'agir. On lui prête plusieurs aventures avec d'autres jeunes de son âge, ce qui témoigne de ses capacités de fin séducteur.

Filiation : Aiksphulax est le fils de paysans prospères de Cydonie, Ergon et Mên, des parents très aimants qui lui ont appris l'art du négoce avec succès !

Citation : « Zeus, Apollon... Au pied ! »

ATTRIBUTS :

Aptitudes : discrétion, troupeau, fromage, négociation, flûte

Pouvoirs : parler aux chiens, régénération (les blessures ne laissent jamais de séquelles)

Avantages : 2 chiens

FAIBLESSES :

Inaptitudes : étiquette, lecture

Désavantages : ennemis (bande de voleurs de bétail)

Vitalité : 12

Destin : 3

Équipement : bâton, jupe en lin, besace (matériel de voyage), deux chiens de berger (Zeus et Apollon)

KÉPHALION

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** féminin **Origine :** Crète (Cydonie)

Description : Cydonie est réputée pour la qualité de ses archers. Képhalion, surnommée « tête de lionne » pour son caractère, est certainement la meilleure. Une fille qui agit comme un garçon, indépendante, autoritaire, et qui ne se laisse jamais faire. Elle est plutôt jolie, brune aux cheveux courts, mais, sans cultiver son côté garçonne, elle a un peu de mal avec la façon dont on la considère, ce qui lui vaut souvent de se mettre en colère : elle se surestime un peu.

Filiation : Képhalion ne connaît pas ses parents mais raconte qu'elle est la fille d'un lion et d'Artémis, chose totalement impossible et que peu de gens cherchent à contester vu son tempérament. Cependant, son art du tir à l'arc est la preuve d'origines surnaturelles... Il s'agit en réalité de la fille de la nymphe Rhiza et du dieu fleuve crétois Amnisos.

Citation : « L'odeur de la créature nous met sur la piste d'une fétide divinité. »

ATTRIBUTS :

Aptitudes : femmes, chasse, survie, arcs, poésie

Pouvoirs : flèche mortelle (ce pouvoir permet d'ajouter 3 aux dommages d'une flèche selon les modalités souhaitées par Képhalion : feu, acide, poison, glace, explosifs...), localiser une créature hostile

Avantages : contacts avec sa mère nymphe

FAIBLESSES :

Inaptitudes : relation amoureuse

Désavantages : femme dans un rôle d'homme, code de l'honneur (ne jamais tuer d'hommes)

Vitalité : 15

Destin : 3

Équipement : arc, armure de cuir, besace (matériel de voyage), carquois avec 20 flèches

ANAXARCHOS

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** masculin **Origine :** Crète (Cydonie)

Description : Anaxarchos est le prototype du vieil enquiquineur aux cheveux blancs qui vous raconte des théories philosophiques obscures avant de se noyer dans des réflexions désagréables. Mais c'est pour ça qu'on l'aime. Ancien militaire, le meilleur moyen pour gagner sa sympathie est souvent de prouver que l'on est un « bon élément » – après, qu'importent l'âge, le sexe ou les origines ! Il joue souvent de son apparence de vieillard grand et sec pour se donner un peu de dignité.

Filiation : Anaxarchos est assez âgé... Ses parents sont morts, mais il a déjà un fils à qui il a confié ses secrets de guerre. À sa mort, il lui léguera son glaive, qui a appartenu à un Dactyle. Il raconte qu'il est né de deux nobles crétois de Cnossos, Phrên et Mantéia, dont la généalogie remonte aux Dactyles.

Citation : « Toute pierre lancée au hasard se dirige, avec une étonnante précision, vers l'endroit qu'elle finira par atteindre. »

ATTRIBUTS :

Aptitudes : philosophie, histoire, escrime, théologie

Pouvoirs : transmettre ses pensées

Avantages : riche, conducteur de char émérite, esclave dévoué, glaive dactyle

FAIBLESSES :

Inaptitudes : musique, danse

Handicaps : dur d'oreille (malus de 6)

Vitalité : 12

Destin : 3

Équipement : toge, bijoux, villa, char, casque et cimier noir, bouclier rond, 2 javelots, besace (équipement de voyage), glaive (bonus de + 3).

NÉSOS

Espèce : Humain (Dorien) **Sexe :** masculin **Origine :** Crète (Cydonie)

Description : Nésos a honte. Depuis tout petit, il n'aime pas sa condition de marin. Considéré comme le pire métier du monde par ses pairs ; il préfère se dire « explorateur ». Petit brun aux yeux malicieux, il reste l'un des meilleurs caboteurs du coin, même s'il ne faut pas lui dire en face. Il rêve un jour de prendre la mer et de partir dans des contrées lointaines... l'Égypte, la Phénicie... Il prétend avoir des origines phocéennes, ce que les gens croient à moitié au regard de son talent et de sa capacité à exagérer les choses.

Filiation : Nésos est né du sel de la mer posé sur la bouche de son père Hidros alors qu'il venait de Phocée à Cydonie. Il a acquis une passion familiale pour nouer les liens.

Citation : « Non, je ne navigue pas : j'explore... Oui, monsieur !!! »

ATTRIBUTS :

Aptitudes : navigation, astres, natation, pêche, nœuds

Pouvoirs : faire lever le vent, corde de Phocée (permet de paralyser un adversaire en le touchant)

Avantages : capitaine d'un bateau de commerce

FAIBLESSES :

Inaptitudes : équitation

Handicaps : borgne

Désavantages : socialement déconsidéré

Vitalité : 15

Destin : 3

Équipement : bateau, vêtement de marin, tunique cirée, glaive

THÉRION

Espèce : Dactyle **Sexe :** masculin **Origine :** Crète (mont Ida)

Description : Thérion, le bestial, est un sauvage dans la plus pure tradition. C'est à peine s'il parle, et son grec est plus qu'approximatif. Mais il est plus intelligent qu'il n'y paraît : il est simplement peu habitué aux choses humaines. C'est un excellent guérisseur, sa vie dans la nature lui donnant de nombreuses ressources. Sa peau est de la couleur du bronze, et son regard vert, perçant et inquiétant.

Filiation : Thérion est né du mont Ida et de Lukos, un prêtre d'Ilithye qui l'a abandonné à sa naissance. Il a été récupéré par des êtres étranges dans les montagnes, puis il s'est échappé pour découvrir le monde.

Citation : « Grrrrrrrrrrrr ! »

ATTRIBUTS :

Aptitudes : violence, travail du métal, médecine, survie, embuscade, orientation, enfants

Pouvoirs : nyctalopie, peau de bronze (ajoute +3 à la protection)

FAIBLESSES :

Inaptitudes : éloquence, étiquette

Désavantages : indigent

Vitalité : 15

Destin : 3

Équipement : outils de forgeron, peaux de bêtes

PHANÉIA

Espèce : Fantôme **Sexe :** féminin **Origine :** Crète (Cydonie)

Description : Phanéia ne se souvient plus de grand-chose. Tout ce qu'elle sait, c'est qu'elle est une guerrière qui s'est réveillée sur un champ de bataille, une brune au teint livide armée comme Athéna. Elle a pensé un instant qu'elle était morte – enfin, elle n'est pas très sûre non plus –, et qu'elle n'a jamais trouvé le lieu de son repos. Même pas une petite entrée des Enfers. Et finalement elle y a pris goût, profitant des joies de la chair et ne pensant pas à ce qu'il pourrait se passer si elle venait à mourir une seconde fois.

Filiation : Phanéia est une fille bâtarde du roi Minos et d'une esclave prénommée Haima.

Citation : « Je suis vivante et vous êtes mort ! »

ATTRIBUTS :

Aptitudes : nuit, tactique, armes, lois

Pouvoirs : insubstantialité, pas besoin de respirer, pas besoin de nourriture, hémorragie (à chaque Action, un adversaire blessé par Phaneia perd un point de vitalité supplémentaire)

FAIBLESSES :

Handicaps : allergique aux armes en fer (majore les dommages de 2), morte (ne peut être guérie par la médecine)

Désavantages : ennemie intime (la reine Pasiphaé)

Vitalité : 15

Destin : 3

Équipement : glaive, cuirasse, jambières, brassières de métal, casque et cimier blanc, égide

XÉNIPPOSTOMÉ

Espèce : Centaure **Sexe :** masculin **Origine :** Crète (Cydonie)

Description : Xénippostomé est un centaure. Enfin, il en était un, puisqu'une sorcière l'a maudit alors qu'il devenait violent après une cuite mémorable. Elle l'a transformé en humain, ce qui le perturbe beaucoup. Il cherche à reprendre son apparence initiale de grand gaillard à l'épaisse chevelure noire qui tombe en bouclettes sur ses larges épaules.

Filiation : Xénippostomé est le fils du centaure Chiron et d'une jument de Minos appelée Leuka.

Citation : « Descends un peu de ton cheval pour voir... »

ATTRIBUTS :

Aptitudes : surnaturel, vin, médecine, paysans, chevaux

Pouvoirs : chuchoter à l'oreille des chevaux, transformation animale (cheval), folie guerrière (+ 3 aux dommages et à la protection)

FAIBLESSES :

Handicaps : hennit quand il rit, mange du foin

Désavantages : ennemie intime (sorcière)

Vitalité : 15

Destin : 3

Équipement : lance, tunique de peau, bouclier rond en peau de chèvre, 2 javelots, besace (équipement de voyage et outres de vin)