



Scénario 3

jeudi 2 octobre 2014, par [ceir](#)

Introduction

Au cas où un joueur aurait manqué la partie précédente, voici une petite accroche pour le réintégrer à l'histoire : tandis que les autres joueurs sont partis effectuer la mission d'Héphaïstos et de Zeus, ce PJ est resté dans la forêt. Il a d'abord aidé Kebes - le jeune soldat confié par le serf Oletos - à retrouver la direction de Kerytros et à porter le barbare prisonnier. Puis le PJ est parti en éclaireur dans la forêt. Du surplomb d'une colline, il a pu apercevoir un vaste regroupement de barbares ; il a d'abord cru qu'une partie d'entre eux avait formé une unité de cavalerie avant de se rendre compte qu'il y avait en leur sein un regroupement d'environ deux à trois cents centaures. Il a aussi pu apercevoir une poignée de minotaures. Bref, les barbares se regroupent et vont donner l'assaut.

Pour 5 joueurs il y a 75 points, 4 joueurs 60 points et 3 joueurs 45 points.

Le vampire coûte 16 points : dé de nom à D10, arme de mêlée D10, défense D8, griffes D8D6, trait héroïque tueur d'hommes (+1 dommage contre des humains, +2 jets pour toucher), résurrection (le coup fatal doit lui percer le décapiter sinon il se relève et reprend le combat avec tous ses points de vie, mais les handicaps cochés dans les compétences sont maintenus), coups multiples (une attaque supplémentaire).

La peste coûte 8 points : difficulté D12D12 pour y résister (en cas d'échec une blessure et le joueur est contaminé. Ensuite il y a un nouveau jet toutes les 3h, un échec entraîne une blessure, une réussite évite la blessure, mais le joueur est toujours contaminé et relancera dans trois heures. Trois réussites de suite permettent de guérir) ; la peste est contagieuse (toute personne approchant un joueur contaminé doit effectuer un jet de peste ; un joueur immunisé n'a pas besoin de relancer).

Le groupe de 8 centaures à combattre coûte 16 points : un centaure a hache 2D8, tir D8, mêlée D8, javeline D8+1.

Les points restants servent à augmenter des difficultés, notamment pour les épreuves lors des jeux et pour corser le combat contre le vampire et les centaures.

I. Disparitions et meurtre mystérieux

A. Faire le rapport à Oletos

Les joueurs se retrouvent dans l'endroit de leur choix, chez eux ou bien à la taverne des 19 Crânes chez Sygrion. Kebes est présent, et apprécie de retrouver la compagnie des joueurs. Kebes et Olethos en profitent pour leur apprendre les dernières nouvelles des deux cités :

- il y a eu plusieurs disparitions, surtout parmi les pauvres de Kerytros. Ça grogne et les gens ont peur. Olethos se demande si ce n'est pas une action menée par l'un des barbares venus de la sape. D'ailleurs, ils n'ont pas été retrouvés. Remarque : Kebes quitte les joueurs en cours de soirée pour aller prendre son tour de garde sur le grammi, le



mur frontière.

- demain il y a les funérailles de Tilhos, le grand prêtre d'Asclépios. D'ailleurs Crathis, le grand prêtre, aimerait rencontrer les joueurs car il a entendu parler de leurs exploits. Mais ensuite, Olethos insiste pour qu'ils viennent l'aider à explorer les bas-fonds de Kerytros (une zone dangereuse contrôlée par diverses factions).

B. Chez Crathis

Le culte d'Asclépios - extrêmement important dans la civilisation grecque liée au panthéon Héra/Héphaïstos puisqu'il permet de ressusciter les morts - est le seul à ne pas avoir un temple sur le parthénon mais dans la cité. Le quartier qui lui est réservé est d'ailleurs fortifié, ceint d'un mur de protection de plus de deux mètres. L'entrée se fait par un portail de bois disposant d'une petite lucarne par laquelle les joueurs pourront s'adresser à une sentinelle. Les joueurs sont attendus, donc hormis une attitude hostile, crétine et arrogante (si, si, ça peut arriver - soupir de MJ désabusé), après avoir pris leurs noms et s'être renseigné, la sentinelle leur ouvrira le portail.

A l'intérieur, il y a plusieurs demeures dont un petit temple. L'ensemble n'est guère impressionnant, mais bien gardé, et ce qui ressort le plus c'est une vaste demeure à colonnades, avec patio et fontaine, le logis de Crathis.

Les joueurs sont accueillis par un serviteur d'un âge indéfinissable se prénommant Glaucé. Il les invite d'une voix calme et posée à le suivre. Lorsque vous arrivez devant Crathis, vous découvrez un homme à la carrure large, au ventre bedonnant, et au regard triste presque fiévreux. Son sourire est chaleureux mais las, sa voix est rauque et puissante malgré des langueurs dues à la fatigue (il n'a que peu dormi depuis une semaine). Il remerciera Glaucé et vous expliquera que c'est un esclave qui lui a été envoyé comme présent par le roi de Macédoine. Un bien fort précieux, car il s'est révélé un excellent gestionnaire de sa maisonnée.

Les joueurs sont invités à s'installer dans une petite pièce carrée avec des bancs le long des murs. Au

centre il y a des fruits frais et secs ainsi que des fromages.

Crathis les sert même personnellement avec du vin venu des vignobles d'Athènes (leur prix sur le marché est extrêmement élevé, et leur goût incomparable avec les vins produits dans la région). Après des banalités d'usage sur leurs exploits dont les échos sont parvenus jusqu'à Crathis, ce dernier explique pourquoi la résurrection de son fils Tilhos est impossible : son cœur a été arraché et n'a pas été retrouvé, et son cerveau a presque totalement été dévoré. Pour lui ce n'est pas l'oeuvre des bacchantes [1], même si le reste du corps a été démembré, mais une mascarade pour y faire croire. On a voulu l'atteindre lui en empêchant le retour de Tilhos.

Néanmoins, Crathis a de l'expérience et il ne veut pas enflammer la foule contre Kérytros. Pour cela il a besoin de gens de valeur pour enquêter. N'ayant pas confiance dans le serfif, il croit cependant en un groupe ayant servi à la fois Héphaïstos et Zeus. Crathis demande donc aux joueurs de trouver qui a pu tuer son fils et pourquoi.

Les joueurs peuvent faire le point chez Sygrion, à la taverne des 19 Crânes (ou ailleurs). Dans tous les cas, Olethos guettait leur retour et se joindra à eux pour en savoir plus.

- Il est possible de demander à Crathis d'examiner le corps de Tilhos, et un jet lié à la médecine permettra de constater que la personne l'ayant soulevé avait de la force et des ongles suffisamment long pour laisser des marques dans le corps. Par contre, les membres ne sont pas arrachés mais tranchés avec force, or les bacchantes arrachent les membres dans leur hystérie. On peut remarquer que certains coups ont tranché net et d'autres non, ce qui semblerait indiquer deux personnes dont une très forte.

- Essayer de retrouver les lieux dans la forêt est possible. Oletos vous conduit auprès de Sylianus, le berger qui a trouvé le corps de Tilhos et que les joueurs ont croisé lorsqu'il le ramenait dans sa charrette (au début du scénario 1). Un bon jet permet de trouver l'endroit où il a été agressé : derrière d'épais taillis de ronces et de mûriers qui entourent une clairière où se déroulent les

bacchantes. Le corps a ensuite été tiré vers un lieu plus calme, plusieurs dizaines de mètres plus loin (il y a des gouttes de sang espacées au sol). Puis les joueurs découvrent une zone pleine de sang, sûrement l'endroit où a été démembré Tilhos, et avec un très bon jet ils trouvent une petite zone qui a été remuée et enterrée dessous on trouve les vêtements de Tilhos ainsi qu'un précieux poignard ouvragé (Crathis le reconnaîtra, il lui a offert pour son dernier anniversaire) et une bourse contenant encore des pièces ; l'absence de vol semble confirmer la thèse du complot. Hormis ces éléments, les assaillants n'ont pas laissé de traces, ce qui permet de déduire qu'ils sont sûrement très à l'aise en forêt.

- Les joueurs peuvent aussi en apprendre plus sur Tilhos, de différentes manières. Par Glaucé tout d'abord, l'esclave qui gère la maisonnée de Crathis : de sa voix calme et imperturbable, il indiquera que c'était un jeune imbu de lui-même. Il se savait intouchable car le grand prêtre d'Asclépios est l'un des hommes les plus puissants de Térinthe. Il n'avait pas de liaison amoureuse, ni avec une femme ni avec un homme. Le grand prêtre a beaucoup couvert ses frasques (paroles provocantes, bagarres ou orgies), Tilhos étant à la fois son seul enfant et parce qu'il culpabilise de n'avoir guère le temps de s'en occuper. C'était d'ailleurs une des missions de Glaucé que d'essayer de le remettre dans le droit chemin, en se faisant aussi son précepteur. Ce qui n'a guère été concluant, le jeune homme ayant « l'éternité devant lui » comme il disait. Autre solution, retrouver les amis de Tilhos et les lieux qu'il fréquentait. Cela ne fera que confirmer ce qu'a mentionné Glaucé : c'était un être hautain et prétentieux, qui usait de son statut de fils de grand prêtre. Le serifis Olethos pourra même indiquer être intervenu dans des tavernes de Kérytros pour empêcher que la situation ne dérape et provoque un incident entre les deux cités, alors que Tilhos aurait mérité de se faire rouer de coups tellement il était imbuvable.

C. Les funérailles

Le temps est beau, le ciel complètement bleu et, pour une fin d'automne, il fait même assez chaud. Une grande procession exceptionnelle (les morts

définitives étant rares, surtout chez les riches) débute depuis la porte donnant sur la place du marché. Une vaste quantité de citoyens s'est regroupée, expression collective du deuil porté par Crathis. Ce dernier est voilé dans sa tenue de prêtre d'Asclépios, mais on peut l'entendre s'étrangler de chagrin. Les disciples d'Asclépios démarrent le cortège et vont guider la foule jusqu'au Parthénon pour y organiser les sacrifices en l'honneur de Tilhos. De la cité de Kérytros sont présents Olethos, le serifis, ainsi que le stratège Simonides (un homme d'une cinquantaine d'année, assez sec, l'air autoritaire et l'oeil vif, avec des cheveux blonds parsemés de mèches blanches) et une femme brune aux yeux foncés, mince et élancée, que vous apprendrez être la prêtresse d'Hadès. C'est là un geste fort de la part de Kérytros pour tenter d'apaiser Crathis et la population de Térinthe.

Au parthénon, 3 bœufs et une douzaine de chèvres sont sacrifiés. Puis un vaste banquet est organisé, et des jeux auront lieu l'après-midi, auxquels les joueurs sont invités à participer.

Lors des jeux il y a plusieurs épreuves, des artistiques (éloquence et musique) et des athlétiques (lutte, course à pied et tir à l'arc). Dans ce scénario, il y a suffisamment de points supplémentaires pour en utiliser lors de ces épreuves ; du coup, n'hésitez pas à inventer des noms et à dire que X est un grand poète venu d'Athènes, ou bien Y un célèbre lutteur venu de Thèbes, ou encore Z qui est un célèbre coureur à pied venu de la lointaine Egypte.

Lors de l'épreuve à l'arc, un jet d'observation permet d'apercevoir un concurrent au visage partiellement caché par un ruban le protégeant du soleil se détourner et viser Crathis. Les héros trouveront sûrement un moyen de le gêner, et la flèche ne fera que blesser légèrement le grand prêtre. Ce dernier, qui a simplement été éraflé par la flèche, indiquera de continuer les jeux et le festin. Quant à l'archer, c'est un barbare, et il n'avouera rien tout simplement parce qu'il se tranchera la langue avec les dents.

II. Un vampire et la peste

A.Symptômes et enquête

Après une nuit où le vin et autres alcools ont coulé à flots, certains des joueurs auront probablement le réveil difficile. Pourtant Oletos ne veut rien entendre et il a besoin de vous pour enquêter.

Le contraste entre la rue principale de Kerytros et les venelles des quartiers pauvres est impressionnant, d'autant que le beau temps n'a pas duré ; s'il fait toujours chaud pour la saison, la pluie est arrivée. Dans les quartiers pauvres, vers l'est au-delà du pyrgos (le donjon), les déchets s'entassent dans des rigoles de boue qui s'écoulent au milieu de rues trop étroites pour éviter de marcher dans ces immondes ruisseaux. Les sandales et les chausses des joueurs sont vite d'une couleur marron, noirâtre difficilement qualifiable, et ils préféreront éviter de savoir ce que sont les morceaux qui se coincent entre leurs orteils. Et c'est sans compter sur l'odeur pestilentielle qui émane des rues. Le seul point positif, c'est que la pluie a chassé les mouches et autres nuisibles.

Cela n'empêche pas des enfants de courir allègrement autour des joueurs, et certains les reconnaissent, approchant d'eux leurs mains sales pour les toucher et réclamer de la menue monnaie.

Dans ces quartiers, les joueurs peuvent constater que les maisons sont petites, formées de torchis mal fait et de bois. Il y a toutes sortes de petits artisans, mais ils ne sont pas groupés par corporation. Chaque îlot semble avoir une identité et ses propres artisans, ses différents cultes liés au panthéon de Zeus, mais les citoyens (puisque tout le monde est citoyen) se sont regroupés par origine. Il y a un quartier avec d'anciens esclaves et citoyens pauvres thébains, idem pour Delphes, etc. Plus ils s'enfoncent au cœur de Kerytros, moins les joueurs se sentent en sécurité et il faut se maîtriser pour ne pas sortir les armes. La tension est palpable et il n'y a plus guère de monde dehors. Les regards que les joueurs croisent sont hostiles, les volets se ferment à leur passage et les femmes rappellent leurs enfants.

Il va néanmoins falloir interroger la population :

- En faisant juste du porte à porte, les joueurs vont se faire claquer la porte au nez. Éventuellement on leur dira qu'il y a de mauvaises ombres.
- En donnant quelques pièces à un enfant, ils apprendront qu'il a entendu parler d'un cadavre vidé de son sang qu'un copain à lui a trouvé sur le flanc de la colline. Mais il n'a pas vu le corps, cependant ça a inquiété les adultes.
- En tentant de s'attirer la sympathie, par exemple en donnant un onguent pour guérir un enfant malade s'il y a un joueur porté sur la médecine, ils pourront apprendre que ce sont des prostituées qui disparaissent et qu'elles appartenaient aux voleurs d'Hermès.
- En approchant les voleurs d'Hermès (ce qui sera plus facile avec un héros lié à Hermès, sinon il faudra négocier, voire payer, surtout avec la présence d'Oletos), c'est obtenir qu'il y a eu des disparitions de prostituées femmes, que le coupable est un humain drôlement rapide, et qu'il laisse les cadavres exsangues (oui, avec des morsures au cou, au cas où vos joueurs auraient pas senti venir le truc). Ils pensent avoir trouvé le moyen de le coincer et ils vont agir cette nuit, car le tueur ne sévit que la nuit. Les voleurs acceptent volontiers l'aide des joueurs.

Les adeptes d'Hermès leur présentent une ruelle sordide où plusieurs prostituées ont déjà été attaquées. Il faudrait une femme et quelques hommes déguisés en femmes, les quatre autres feront office de clients ou se posteront ailleurs prêts à intervenir. La ruelle est étroite et se termine en impasse, les toits des maisons la bordant sont rapprochés et de faible hauteur.

Quelques clients s'approchent au coucher du soleil - qui arrive tôt en cette période - et commencent à copuler dans leur coin. Un jet permet de distinguer un bruit différent : un des clients embrasse une femme dans le cou, et le plaisir de cette dernière est teinté d'horreur. Lorsque les joueurs approchent, la créature saute sur le toit. Une course poursuite s'engage puis un combat (en fonction des jets, les joueurs n'arrivent pas tous en même temps).

La créature se bat mains nues et a des ongles longs, durs et acérés. Lorsqu'elle est enfin battue, après sa résurrection qui impose un deuxième combat avec des solutions pour la tuer radicalement (décapiter entraîne +2 à la difficulté pour toucher la tête du vampire ; le vampire encaisse les dégâts normalement quelque soit la partie du corps touchée, mais pour le tuer il faut que la dernière case soit cochée suite à un coup porté à la tête, sinon il ressuscite), les joueurs peuvent se rendre compte que la créature a des attributs barbares sur elle, les mêmes vêtements, tatouages, ainsi qu'un médaillon étrangement semblable à celui découvert par les joueurs lors du scénario 1.

Ainsi, les créatures qui ont longtemps été les ennemis héréditaires des barbares dans ses contrées sont devenues des alliés temporaires. L'ennemi de mon ennemi est mon ami, en l'occurrence les grecs. Après tout ça, un repos bien mérité s'impose.

B. La peste sévit

Au matin, Oletos est présent avant l'aube. Crathis est mourant, et s'il ne craint pas pour sa vie car il ne doute pas de ressusciter, il voudrait néanmoins recevoir les joueurs.

Lorsqu'ils arrivent ils sont de nouveau reçus par Glaucé, l'esclave du grand prêtre, qui les conduit sans un mot auprès de son maître. Dans la pièce, une odeur de mort est présente. Autour d'un Crathis fiévreux se tiennent les autres membres de son culte.

Sur une table il y a un carquois vide, un arc et une flèche en argent.

Crathis est en nage, son teint est blafard et ces phrases sont entrecoupées de toux profondes. Il pense qu'il y a urgence et il veut savoir dès maintenant ce que les joueurs ont découvert. Si un joueur demande ce que Crathis a, il pense qu'il a été empoisonné mais rien n'a été approfondi car de toute façon on va le ressusciter. Si quelqu'un l'examine (ou alors dans un geste ample lorsqu'il tousse, un joueur peut apercevoir) il a des bubons noirs sous les aisselles. Ce n'est pas seulement un

empoisonnement, c'est la peste. Les regards se tournent alors vers la flèche d'argent [2], celle qui a blessé Crathis, et un murmure s'élève parmi les fidèles d'Asclépios : Apollon s'est allié aux barbares, il veut détruire Térinthe.

Les joueurs appartenant au panthéon de Zeus sont regardés avec hostilité. Personne n'ose attaquer les joueurs, surtout s'ils montrent les armes, et de toute façon Crathis lève les mains dans un effort désespéré car il ne veut pas de morts. D'un air sévère, malgré ces quintes de toux pleines d'un sang noir, il annonce que ce qui se trame ici est grave. Ils vous conjurent d'aller prévenir le stratège et le serifis. Puis un râle d'agonie le frappe violemment et il décède.

III. L'invasion barbare et un sauveur imprévu

A. La tension monte

Les joueurs ayant été exposés à la peste, ils doivent faire un jet de puissance. Je vous conseille de leur demander de faire un jet, sans spécifier la raison - même s'ils vont s'en douter - mais en tout cas ne leur donner pas la difficulté (ne dites pas la valeur des dés que vous lancez) ni le résultat pour le moment (dites juste à ceux qui ratent qu'ils ont une blessure).

S'ensuit alors une partie d'improvisation pour le MJ qui va dépendre des choix des joueurs. Ils vont devoir s'organiser pour prévenir Kerytros que la peste sévit à Térinthe, sachant qu'ils sont eux-mêmes peut-être contagieux. Rentrer dans Kerytros, c'est exposer la foule au virus.

L'idéal serait de trouver le moyen de communiquer à distance (par flèches avec un papier ? du pied du rempart ? du pied de la colline ? en envoyant un joueur qu'on pense ne pas être atteint ?)

Dans tous les cas, la décision finale prise par Simmonides, le stratège, et Olethos, le serifis, est qu'il convient de fermer l'accès à la ville à tout habitant extérieur dès maintenant, qu'il soit de



Térinthe ou Kérytros. Les bergers comme Sylianus découvriront donc porte close le soir en rentrant de leur journée de labeur. Aider Térinthe est par conséquent trop dangereux. Une réunion va aussi être organisée avec tous les prêtres et on va demander à la Pythie quelles sont les intentions d'Appolon.

Les joueurs n'ont plus qu'à trouver un endroit où s'installer en montant un camp provisoire. Dans la nuit, plusieurs événements vont se produire (n'oubliez pas de faire les jets de peste des joueurs atteints, ce qui va les obliger à être soignés et va vous redonner des points) :

- de Térinthe, la rumeur annonce qu'au moins cinq morts sont déjà recensées dans la ville. Les habitants se terrent chez eux ou commencent à envisager de partir, mais les soldats patrouillent pour éviter une contagion.
- autre rumeur venant de Térinthe, la résurrection de Crathis ne serait pas faisable car ses disciples sont presque tous malades, et certains feraient même partis des morts déjà recensées. D'ailleurs, tous les dirigeants de Térinthe étaient présents aux funérailles et plusieurs sont annoncés malades.
- en milieu de nuit des grondements de colère et des cris de panique montent de Térinthe : on refuse d'y démarrer le train pour éviter de propager la peste dans d'autres villes. La panique se transforme en colère, les soldats doivent ouvrir le feu mais semblent rapidement submergés par la foule.
- deux heures avant l'aube, les joueurs peuvent remarquer des incendies débiter à plusieurs endroits. Le quartier des esclaves de Térinthe est en feu. Une foule compacte sort sur la place du marché et monte vers Kerytros pour demander d'abriter des familles. Il leur est répondu par la négative en expliquant que la contagion est trop risquée. Des arcs avec des flèches enflammées sont alors envoyées derrière le mur d'enceinte de Kerytros, et une partie de la foule s'écarter et monte vers les portes en tenant un tronc d'arbre, la pointe durcie au feu. Après des sommations menaçant la foule de renoncer à leur projet, les hydrotone à billes de cuivre sont activées (l'équivalent d'une sulfateuse dans la foule, en gros). Ce qui ne fait qu'attiser encore plus le désespoir, la haine et la colère.

Lors du dernier événement, les joueurs peuvent tenter d'intervenir pour inciter la foule à renoncer. Si les joueurs ont de bonnes idées et réussissent de bons jets, ils peuvent éviter le massacre par les hydrotone à billes de cuivre, et permettre de temporiser jusqu'à l'invasion.

B. L'invasion barbare

Une aube sombre arrive, un ciel maculé de nuages gris cachant la faible clarté de l'astre solaire. Ils ont néanmoins l'avantage d'être chargés de pluie et vont éteindre les différents foyers d'incendie.

C'est alors qu'un cor retentit au loin, et sur la place du marché, les joueurs voient Kebes débouler, essoufflé et couvert de sang, pour annoncer que les barbares les ont débordés. Une immense armée s'est regroupée. Toute une unité a été décimée cette nuit sur le mur Est par des créatures griffues. Il faudrait que les deux villes lèvent au plus vite une armée commune.

Le temps d'expliquer à Kebes que c'est impossible, que Térinthe est ravagée par la peste et Kerytros réfugiée dans ses murs, et qu'entre les deux camps une foule en colère, que déjà une unité de huit centaures déboule vers les joueurs. Il faut tenter de les stopper pendant que Kebes va hurler aux portes de Kerytros la menace à venir.

Lorsque le combat se termine, une armée d'invasion en ordre dispersée arrive par les champs à l'Est. Minotaures, centaures, et barbares hirsutes beuglent et frappent contre leurs boucliers. La situation est extrêmement critique. Même si Kerytros peut tenir de jour, elle va se heurter la nuit à une coalition de vampires (pas la peine de tenter de maintenir le suspense, les joueurs savent qu'un événement va se produire, ils attendent juste de savoir lequel... C'est surtout ça qu'il faut préparer !).

C'est alors que les nuages s'écartent, laissant passer à travers les éblouissants rayons du soleil un magnifique char doré dont saute un homme nu avec un arc, qui dépasse d'une bonne tête chaque minotaure. Il écarte les bras et un immense flash lumineux aveugle tout le monde. Avant de retrouver



la vue, vous sentez un vaste tremblement dans le sol, celle d'une armée en marche, puis un cri de volatile inconnu et des ordres donnés en grec.

Une vaste armée contourne la colline. Trois régiments de soldats armés de sarisses à vapeur avancent au pas vers l'armée barbare. Dans les airs, des soldats armés d'hydrotone et chevauchant des griffons visent dans la masse des barbares. Sur le côté, une cavalerie lourde armée de sarisses à vapeur plus courtes trépigne en attendant une charge à venir. Vous reconnaissez les étendards de cette armée : c'est celle de Macédoine, menée par leur roi, Alexandre. A ces côtés se tient l'humain au trait parfait qui a caché cette arrivée, le dieu Apollon. Un griffon vient se poser non loin d'eux chevauché par Glaucé, l'esclave de Crathis (si vous êtes mesquin, vous pouvez attendre le scénario suivant, sinon vous pouvez toujours indiquer à vos joueurs la vraie identité de Glaucé : c'est Aristote, le précepteur d'Alexandre le Grand. Et, comme tous les chevaucheurs de griffons, c'est un hyperboréen). Un échange a lieu entre les trois hommes, puis Glaucé repart dans les airs, et la charge démarre.

Les barbares n'auront aucune chance...

Notes

[1] Les bacchanales : cérémonies secrètes réservées exclusivement aux femmes, appelées bacchantes. Elles ont lieu en forêt et les bacchantes, mi-nues, mi-couvertes de peaux de bêtes, la tête ceinte de feuilles de vigne, y entrent en transe, décuplant leur force afin de se livrer aux mystères de Dionysos. Tout homme surpris à assister à une bacchanale se retrouve démembré par les bacchantes hystériques. Le roi de Thèbes Penthée en fit les frais, de même que le poète Orphée.

[2] Durant la guerre de Troie, Apollon a utilisé une flèche d'argent pour propager la peste parmi le camp ennemi (allusion déjà indiquée dans le scénario 2 avec la prophétesse).