



## Scénario 7

lundi 13 avril 2015, par [ceir](#)

### Introduction

L'objectif principal, pour vous MJ, c'est l'ambiance à rendre pour les Enfers.

Personnellement, j'ai éteint les lumières et sorti les bougies pour marquer la différence avec la surface puisqu'ils entrent dans les Enfers, le monde souterrain chez les grecs. Ensuite, même si je joue peu en musique - ou disons que s'il y en a c'est plus une musique de fond liée au thème du jeu - pour le coup j'ai vraiment cherché à mettre une musique à l'ambiance pesante, avec des musiques précises pour des moments particuliers (par exemple Call of the Zombie de Rob Zombie pour l'entrée dans la caverne menant aux Enfers, le temps que l'on prépare les bougies ; ou bien Uthul Khulture de Sephiroth pour le combat avec Cerbère).

Au niveau des points, en ennemi il y a donc **Cerbère**.

Le chien des Enfers attaque à distance avec sa queue empoisonnée, de plus les trois têtes peuvent agir séparément. 20 points maximum en théorie pour le créer mais en fait j'en utilise 21 :

Dé nom D10 ; Dé de tir : D10 ; Dé mêlée : D10 ; Dé épée : D10/D10 ; Dé défense : D8 ; Dé athlétisme : D8

Pouvoirs : coups multiples 6 points (4 attaques) ; dommages aggravés 2 points (crocs) ; perce-armure 1 point (croc) ; poison pour la queue (2 points)

Attaque queue : D10 (tir) + D6 +1 (javelot)

Attaque tête : D10 (nom) + D10 (épée) + D10 (mêlée)

Défense : D10 (épée) + D8 (défense)

Point faible : il faut tenter de l'étouffer comme Héraklès. Les armes ne font rien, il faut faire des

jets de puissance au niveau des têtes pour simuler l'immobilisation (faites des dégâts normalement, mais avec la puissance).

Aux Enfers, j'ai mis pas mal de points pour lancer D8 D10 ou D10 D10 face aux jets de volonté des joueurs, d'autant que j'ai instauré comme règle que tout jet de volonté raté aux Enfers entraîne une blessure (on est plutôt dans l'équivalent de la santé mentale, mais cet aspect n'étant pas géré dans le système Agôn, j'ai préféré le traduire en blessure).

Enfin, il y a les bacchantes dans la deuxième partie du scénario. Pour faire flipper les joueurs et les obliger à fuir, j'ai gardé des points pour pouvoir systématiquement exploser les jets de dés. Ça simule assez bien l'aspect frénétique dans lequel entre les femmes lors des bacchanales.

### I. Die Hardus : une journée aux Enfers

Cette première partie est descriptive et assez directive, dans le sens où elle fait découvrir un lieu important et symbolique de la mythologie grecque, qui touche l'imaginaire des joueurs. Je me suis basé en partie sur l'Enéide pour l'entrée aux Enfers.

#### A. Préparation et localisation

Les personnages ont remis la serpe à Aristote, dans la capitale d'Alexandrie en Macédoine. L'armée du roi campe toujours au niveau de Thèbes, et il semblerait qu'Athènes doive bientôt donner sa décision : accepter l'alliance ou la guerre. Les débats sont houleux dans la grande cité grecque, Périclès semblant enclin à l'alliance tandis qu'un jeune athénien nommé Démosthène, qui critiquait déjà la Macédoine du temps de Philippe, lui tient

tête.

Toutefois, cela ne concerne guère les personnages, qui de leurs côtés vont se pencher sur la question de : comment va-t-on aux Enfers pour récupérer l'âme d'Alexandre ?

Souvenirs de mythologie grecque des joueurs, jets de savoir ou recherche dans une bibliothèque de la capitale macédonienne par les personnages, et voici ce qu'ils apprendront :

- Héraklès est allé aux Enfers chercher Cerbère. Il l'a affronté sans arme, dans le cadre de ses Douze Travaux. Il serait passé par une entrée située dans le mont Ténare (un des caps au sud du Péloponnèse).
- Orphée est allé dans le monde souterrain pour aller y chercher son épouse Eurydice. Il a endormi Cerbère avec sa musique. Il serait entré quelque part en Argolide, a priori à une journée de Corinthe, mais sans aucune précision.
- Enée, depuis une entrée quelque part dans la région de l'Etna, a pénétré aux Enfers accompagné de la sybille de Cumes. Elle a endormi Cerbère avec un gâteau magique.
- Thésée est entré dans le monde souterrain avec son compagnon Deiphobos. Invités, ils n'ont pas eu besoin d'affronter Cerbère. C'est le retour qui a été plus compliqué, Hadès les ayant piégés. Seul Thésée a pu ressortir grâce à Héraklès qui l'a délivré. On ne sait pas où ils sont entrés (une île grecque, mais laquelle ?).
- Pour franchir le Styx il faut donner une obole à Charon, c'est ainsi qu'il fait traverser le fleuve sur sa barque.

Une petite discussion géographique plus tard, et la zone la plus restreinte à fouiller et la plus accessible serait le cap Ténare. Pour l'Etna il n'est pas précisé que l'entrée est dans le volcan, donc la zone à fouiller peut être vaste. Une île grecque, y en a des centaines. Une journée de marche autour de Corinthe sans autre indication, ça s'annonce compliqué. Donc il reste le cap Ténare, qui est une grosse colline à la pointe d'un cap, et en l'occurrence les personnages savent que l'entrée se fait dans le mont.

Les héros peuvent désormais se préparer et s'équiper, et notamment réfléchir au cas du molosse tricéphale des Enfers. Sinon, pour le trajet, la meilleure solution pour rejoindre le Ténare est un bateau, ou alors il faut traverser tout le Péloponnèse mais à cheval et c'est une région escarpée.

Remarque : à Alexandrie, les personnages sont connus désormais. On sait qu'ils ont rempli une mission importante pour Alexandre et Apollon. Concernant les ailes et les statues vivantes, on se dit que les héros ont dû en fait infiltrer le camp d'en face, permettant ainsi d'empêcher un assassinat du roi macédonien (ça explique leur fuite de Térinthe, et pourquoi ensuite on les a trouvés parmi le groupe qui maniait les statues ou les ailes, et enfin pourquoi Apollon et Alexandre leur aient confié une mission cruciale). Bref, le groupe formé par les héros est populaire, ils sont comparés au seul groupe de héros ayant existé, les Argonautes, sauf que les personnages sont probablement soudés ce qui n'était pas le cas des Argonautes avec des personnalités très différentes et opposées.

Remarque : si l'un des héros pense à sacrifier quelque chose à Hadès, c'est plutôt une bonne idée. Un jet réussi, et c'est un petit bonus à donner aux Enfers (genre, lors d'un repos, récupération gratuite des cases handicapées).

Le Ténare est une vaste montagne qui projette sur la mer l'ombre de ses forêts. Les courants pour l'aborder sont forts, et accoster les côtes se révèlent difficiles, d'autant qu'il y a des récifs. Faites réaliser des jets divers pour manœuvrer et s'accrocher.

Une fois sur la plage, ce qui est un bien grand mot car c'est une étroite bande de sable au pied d'une falaise, le Ténare est quand même assez vaste et entouré d'une grande et sombre forêt. Si les personnages ont un serment lié à leur dieu, ce serait bien d'organiser un sacrifice. Plutôt que d'utiliser le serment comme un D12 à ajouter à une action, transformez-le en un élément de jeu : si c'est un sacrifice à Poséidon, une vague laisse apparaître sur le sable un dessin en forme de flèche, qui indique là où il faut grimper, par exemple. Ou

encore, un sacrifice à Apollon et les nuages gris s'écartent pour laisser passer un rayon de soleil qui indique la zone à fouiller. A vous de voir.

En tout cas l'ascension est rude et loin d'être une partie de plaisir. La première partie est composée de ravins avec des pierres qui roulent sous les pieds, pour atteindre la forêt (jet de puissance ou d'athlétisme). Une fois dans la forêt on ne distingue plus rien, mais il est plus facile de grimper en s'accrochant aux racines (jet de perspicacité ou de ruse pour s'orienter). La dernière partie est une falaise abrupte qu'il faut grimper, et s'ils ont des cordes ce sera mieux pour les personnages moins athlétiques (jet d'athlétisme un peu plus corsé). Une fois cette corniche atteint, ils repèrent une caverne, mais il faut longer un précipice (jet de grâce, puis jet d'athlétisme si c'est raté ou bien un autre personnage peut tenter de le rattraper).

Au pied d'une roche escarpée s'ouvre donc enfin devant les héros une profonde caverne aux vastes flancs. Le seuil en est sombre mais pas tout à fait obscurci de ténèbres, on dirait plutôt un demi-jour semblable à un crépuscule. L'entrée n'est pas gardée, et même il n'est pas difficile d'y pénétrer car un courant d'air les attire, leurs pas emboîtent la route comme une tempête emporte parfois les marins malgré eux. Les ténèbres les enveloppent, et ils ne peuvent plus revenir sur leurs pas.

## B. Les débuts

Un vaste abyme s'ouvre aux personnages où coule l'onde paisible du Léthé. C'est le fleuve de l'oubli, les morts viennent y boire pour oublier leurs vies terrestres

Remarque : vos héros peuvent en emplir une gourde, mais gare à eux s'ils en absorbent, ils oublieraient complètement leur vie pendant plusieurs journées.

Les héros commencent à le longer, apercevant ici et là au loin des morts, mais rapidement ils s'égarent, le Léthé faisant de multiples replis empêchant tout retour.

Un jet de perspicacité ou de ruse réussi permet d'assurer aux joueurs qu'ils sont désormais

incapables de retrouver la sortie.

Tout ici n'est qu'une terre affreuse, inculte, stérile. Point de vent car l'air y est immobile. Ce sentiment oppressant qui leur étreint le cœur c'est l'attente d'expirer ; les personnages ne peuvent s'empêcher de retenir leur souffle, comme si c'était le dernier.

Ils s'enfoncent toujours un peu plus profondément dans le monde souterrain. Désormais ils entendent les cris sinistres du vautour et les funestes présages du hibou. D'épaisses et sombres haies bocagères commencent à se dresser, dominées par des cyprès. Tristesse et horreur sont les mots les plus justes qui leur viennent à l'esprit pour décrire cette nature. Les personnages se retrouvent alors à longer un deuxième fleuve, le Cocyte. Un froid glacial en émane, mais le plus terrible (jet de volonté sinon équivalent une blessure) ce sont les gémissements de la multitude sur l'autre rive : ici errent les âmes qui ont été enterrées sans sépulture et les enfants morts-nés.

Enfin, après un temps indéfinissable, ils finissent par atteindre un attroupement de morts. Ombres vagabondes, sans consistance, elles tiennent toutes dans leurs mains une obole. Elles attendent, là où le Styx et l'Achéron se rejoignent, que Charon les fasse passer dans sa barque. Dépasser les âmes ne pose guère de soucis, et Charon ne fera que tendre sa main pour recevoir le prix du passage.

Remarque : si un personnage tente de mettre sa main dans le Styx ou d'en prélever l'eau avec une gourde, Charon repousse sa tentative avec le bâton qu'il plonge pour faire avancer sa barque.

## C. Cerbère

De l'autre côté, une sorte de volcan semble s'élever, guère haut mais extrêmement large, comme une immense barrière minérale. Un porche à colonnades, dans cette barrière, indique le chemin à suivre aux âmes. C'est d'ailleurs là que les morts passent devant Cerbère : doté de trois têtes, ses yeux sont des braises ardentes, sa queue un serpent et un collier de couleuvres entoure la base de son cou. La bête est plus grande qu'un homme au garrot, et domine les morts avec bienveillance.

Lorsque vient le tour des personnages, Cerbère bloque le passage et se met à gronder. Ce n'est plus de la bienveillance qu'il inspire, mais de la terreur (jet de volonté sinon une blessure, et jet de positionnement raté pour le premier tour).

#### **D. A la recherche d'Alexandre**

Cerbère n'est pas vaincu mais s'incline devant la puissance des personnages. Il les laisse entrer. Sur leur gauche ils peuvent apercevoir le Phlégéon, le fleuve de feu qui entoure le Tartare. Et effectivement derrière se dresse de hautes murailles. C'est là que se dirige les âmes pour être jugées. L'entrée du palais des juges est gardée par l'une des Erynies.

Sur leur droite se dresse le palais d'Hadès, un bâtiment sobre de décoration mais extrêmement massif et imposant, qui les écrase de toute sa hauteur. Au-delà s'étend les Champs Élysées.

Pour savoir où est Alexandre, le mieux est d'aller implorer le maître des lieux (s'ils vont voir les juges, Minos s'étonnera de voir ici des mortels, et leur demandera ce que le maître du monde souterrain leur a dit à propos de leur requête. Inutile de mentir aux trois juges, c'est la punition assurée par l'Erynie, qui vient chercher le personnage et l'inflige de folie, lui faisant perdre automatiquement 1 point de destin).

Hadès attend les personnages sur un trône de pierre immense, le dieu mesurant environ trois mètres (comme Apollon lorsqu'il est apparu aux héros). Son air est majestueux mais terrible. Il résume en lui presque toute la noirceur de son royaume, mais aussi toute sa puissance. Son regard est à peine supportable (jet de Volonté sinon Blessure, même si les personnages ne tentent même pas de lui tenir tête).

Mais étonnamment, sa voix est relativement douce à entendre : « Mortels, vous avez affronté de dures épreuves. Seuls les héros les plus illustres sont descendus aux Enfers. Souvent seuls d'ailleurs, mais l'entraide est une vertu. Que désirez-vous ? Parlez ou taisez-vous à jamais ! » [Les personnages formulent alors leur requête].

Alexandre a mis à mal les armées de Zeus et pour cela il subit les pires sévices dans le Tartare. Mais les Moires ont été claires, son destin n'est pas accompli et je savais – tout comme mon frère – qu'il ressortirait. Néanmoins, puissent les souffrances qu'il a encourues lui faire regretter à tout jamais d'avoir vaincu le peuple de Zeus, et qu'il sache bien que d'ici quelques années il les vivra pour l'éternité, tout comme les personnes qui l'auront aidé, à moins que ce ne soit des héros exemplaires (regard lourd de sens vers les personnages). Allez le chercher, et témoigner à tous de ce que vous y verrez. Mortels ! Une dernière chose ! Vous ne pourrez ressortir seuls de mon royaume, passez me voir une fois que vous aurez récupéré votre roi.

En sortant, les personnages peuvent jeter un œil vers les Champs Élysées. Des couleurs semblent s'en échapper. Regarder dans cette direction c'est reprendre espoir, c'est sentir une bouffée de chaleur vous envahir. En se dirigeant vers le Tartare, un cor puissant et étrange retentit, vibrant de loin en loin le long de parois qu'on ne peut apercevoir. D'un coup, une immense masse se lève sur la rive et le cours du Phlégéon est détourné, une immense vague de feu s'abattant sur une plaine où s'entassent des milliers d'âmes, qui se mettent à hurler. Puis la masse est abaissée, et l'air n'est plus qu'empli de gémissements incessants et d'horribles lamentations (jet de Volonté sinon Blessure). En s'approchant, un jet de Perception permet de reconnaître des habitants de Kérytros. Ils les ont fréquentés, pour certains ils reconnaissent des morts de la peste.

Une âme s'approche alors des héros, qui semble plus consistante que les autres.

C'est Crathis, le grand prêtre d'Asclépios. Il lutte contre la douleur mais tente de leur expliquer qu'ici c'est le marais des traîtres. C'est là que tous les grecs du panthéon Héra/Héphaïstos vont quand ils meurent définitivement. Ils sont condamnés à périr continuellement par le feu. Le grand prêtre leur demande alors des nouvelles depuis sa mort : que s'est-il passé après son décès ? Ont-ils trouvé si Apollon avait commandité son assassinat ? Les personnages ne peuvent rien pour lui, mais il leur dira avoir un message pour eux : « Avant de mourir,

Asclépios m'a révélé que je croiserai des mortels dans le monde souterrain, et que je devrais leur dire d'aller voir Sémélé, la mère de Dionysos. Je n'aurais jamais pensé que ce serait vous. »

Au Tartare, les personnages ne peuvent que baisser les yeux devant l'Erynie dont le rire leur provoque encore des sueurs dans le dos (si les joueurs pensent à vous dire qu'ils ont fait des sacrifices envers elles, pas besoin de jet de Volonté). Puis les juges demandent à ce qu'on les guide dans le Tartare ; c'est Déiphobos, condamné à rester en Enfer alors que Thésée a pu s'en échapper, qui s'en charge.

Le Tartare est un abysse sans fond, un immense puits avec des cavernes le long. En guise de gardien, les trois Hécatonchires. Briares suivra les héros du regard tout le long de leur descente, et là encore ils ne sont guère à l'aise (la créature est impossible à appréhender d'un coup ; à nouveau un jet de Volonté sinon Blessure). Ils n'auront pas à aller tout au fond où sont emprisonnés les Titans, et où les hurlements sont absolument terrifiants et où chaque pas vers le bas coûte de plus en plus. Ils croiseront au cours de leur descente Sysiphe, les Danaïdes ou Tantale.

Lorsque les héros arrivent à la caverne d'Alexandre, ce dernier est enterré jusqu'au cou, la bouche cousue. Du plafond descend une chauve-souris qui vient lui manger le visage, puis une autre, puis une autre, etc. Des cris rauques émanent de la gorge d'Alexandre (jet de Volonté sinon Blessure). Déiphobos tend des pelles aux personnages qui vont pouvoir le déterrer. Dès qu'Alexandre sort de la caverne, il prend la consistance d'une âme et son visage retrouve une apparence « normale ».

Avant de sortir, il faut donc repasser voir Hadès, qui foudroie du regard un Alexandre encore traumatisé. « Mortels, descendre aux Enfers à un coût. Vous en sortirez changés. Vous y perdrez quelque chose qui fait votre personnalité, et il faudra le remplacer par une toute nouvelle qualité. Vos certitudes laisseront place à l'inattendu.

Telle est ma justice [prendre les fiches, nommer les joueurs par leur nom, fils de, descendant de, et inverser la valeur la meilleure avec la valeur la plus

faible].

Puis Hadès leur indique un chemin, qui les fera ressortir à côté de Corinthe.

C'est le chemin emprunté par Dionysos lorsqu'il est allé voir sa mère Sémélé, au cas où les personnages le demanderaient.

Effectivement, en remontant les héros passent devant de nombreuses grottes, et dans l'une d'elle ils croisent la mère de Dionysos, qui va leur révéler un secret capital.

Elle devait attendre le passage de plusieurs mortels pour le dire, et ce jour est arrivé. C'est pour ça que mon fils ne m'a pas sorti du monde souterrain, j'ai refusé pour son bien, dans l'attente de ce moment. Dionysos a eu deux naissances. La première en tant que Dionysos Zagreus. Il meurt durant la Gigantomachie, démembré. Mais son cœur est sauvé par Hermès, et Zeus le cache en moi pour que je mette à nouveau Dionysos au monde. Mais à cause de la jalousie d'Héra, Zeus se voit contraint de me tuer en me foudroyant, et il récupère son fils qu'il cache dans sa cuisse. A sa deuxième naissance, Dionysos a perdu la mémoire à cause de la foudre. Mais lorsque je le portais, j'ai partagé certaines pensées de Dionysos Zagreus : il n'a pas été tué par les géants mais par Apollon.

Sauf que je n'en sais pas la raison. Je sais que Dionysos peut redevenir Dionysos Zagreus, il me l'a dit, il m'a dit d'attendre le passage de mortels en Enfers, ceux qui retrouveront son corps.

Toutefois je ne sais pas où est ce corps. La seule chose que je peux vous dire, c'est que ce lieu est transmis de génération en génération à travers le rite des bacchanales.

Sortir du monde souterrain est une vraie libération : le bruit de la mer au loin, le vent, l'air frais, les couleurs,... bref la vie. Alexandre a repris consistance, mais il reste énormément choqué cela se voit dans son regard. Il va reprendre peu à peu ses esprits au fur et à mesure. D'ailleurs il finit par reconnaître les personnages, et veut savoir ce qui s'est passé. Il est probablement temps de faire une pause à Corinthe, pour souffler.



## II. Les Bacchanales

Cette partie est plus libre pour vous. Les bacchantes peuvent se situer aussi bien à Corinthe ou dans toute autre ville du Péloponnèse, puisque la région est neutre et honore donc les deux panthéons. Les personnages peuvent aussi remonter à Kérytros. Et même, si vous voulez les faire voyager, il est possible de les emmener en Crète (île de naissance de Zeus, restée fidèle à ce dieu et à son panthéon) et de leur faire vivre d'autres aventures au passage. L'important, c'est de se retrouver à Delphes à un moment. Donc, plutôt que de vous guider, je vais vous décrire ce qui s'est passé pour mes joueurs.

Ayant compris qu'ils devaient être non loin de Corinthe, mes joueurs choisissent d'y aller et de profiter de la soirée là-bas. Les Corinthiens se rappellent d'eux, de leur exploit d'avoir survécu à un Hécatonchire, et ils sont admiratifs de ces héros qui vont leur raconter leurs derniers exploits : être allés affronter les descendants des Atlantes et, mieux, être descendus et remontés vivants des Enfers. A Corinthe, un sculpteur renommé envisage de réaliser une fresque en l'honneur de ce groupe de héros.

Quant à Alexandre, mes joueurs avaient rempli une gourde dans le fleuve de l'oubli (le Léthé) et ils en font boire à Alexandre pour éviter qu'ils retrouvent la mémoire pour le moment. Ils n'ont pas envie qu'Alexandre se rappelle qu'ils ont tenté de l'assassiner et préfèrent être en présence d'Apollon ou Aristote pour expliquer la situation.

Le lendemain, sachant que Corinthe honore toujours Dionysos, ils vont voir les prêtres du temple. Malheureusement, les prêtres n'ont rien à voir avec les bacchanales réservées exclusivement aux femmes. Par ailleurs, non seulement ils risquent leurs vies mais en plus ce serait enfreindre une cérémonie sacrée. Mes joueurs choisissent alors une autre piste : il doit bien y avoir des maris qui se rendent compte de l'absence de leurs femmes, et choisissent d'aller discuter avec le peuple, notamment les bergers qui pourraient avoir une idée d'où ça se passe. C'est auprès de l'un d'eux qu'ils apprendront que les cérémonies ont lieu à la pleine lune (ça tombe bien, c'est la nuit qui arrive)

et, non pas contre de l'argent mais le désir d'apparaître dans le récit si jamais ils réussissent à survivre, l'homme veut bien les conduire près d'un bois où il sait qu'il y a des bacchantes.

En attendant, il s'agit de mettre un plan au point. Étant donné qu'il y a une héroïne, elle va s'infiltrer parmi les bacchantes ; si au bout de deux heures elle ne revient pas, ils approcheront pour l'aider. Ils abordent le bois avant la tombée de la nuit, et l'héroïne part au devant des bacchantes.

Très vite elle est repérée, mais les femmes ne sont pas encore entrées en transe. Elles sont honorées qu'une héroïne de cette envergure veuille participer, et on lui offre une coupe de vin sacrée.

Mon joueur réussit mais sans aucun degré son jet de Volonté. L'ivresse divine de Dionysos l'envahit plus rapidement qu'il ne voudrait ; son personnage entre dans la danse des bacchantes, elle lutte pour retenir ce qui se dit, entend parler de « Delphes » puis entre en transe.

Les autres finissent donc par approcher, mais leurs jets de Grâce sont vraiment mauvais et ils se font cueillir très vite. J'ai considéré que l'ivresse divine donnait aux bacchantes l'équivalent de pouvoir exploser systématiquement un dé.

Évidemment, la course poursuite est rapidement compliquée pour mes joueurs, qui choisissent la fuite mais ils claquent aussi pas mal en Faveur divine pour leur échapper (ils avaient eu la bonne idée de laisser les chevaux à l'orée du bois avec l'un d'eux, ce qui permet à ce dernier de préparer les montures quand il entend ses potes gueuler).

Quant à mon héroïne, elle se lance nue à la poursuite des autres personnages, incapables de les reconnaître ; étant une excellente archère avec la possibilité d'exploser son dé de tir, elle fit mouche à plusieurs reprises.

Le lendemain, les personnages ayant été blessés par ses flèches font un peu la gueule d'autant qu'ils n'ont pas pu vraiment l'admirer nue. Néanmoins, ils ont un maigre indice à exploiter : Delphes. Mais laquelle : la nouvelle ou l'ancienne qui a été rasée ? Étant donné que la gigantomachie a eu lieu il y a longtemps, ils partent du principe que c'est l'ancienne.

Sur place, effectivement tout a été rasé. La ville n'est plus que ruines. Ils ne connaissent pas les lieux, mais Delphes était connue pour son temple d'Apollon dans les hauteurs de la ville, au pied d'un grand amphithéâtre, où la pythie recevait les visiteurs. Découvrir l'endroit où se trouvait l'amphithéâtre n'est pas difficile et de là tomber sur les ruines du temple d'Apollon est aisé. Mais est-ce là qu'il faut chercher ?

En fouillant les joueurs trouvent la fosse où l'on posait un trépied qui chauffait des plantes, plantes qui permettaient à la pythie respirant les vapeurs d'entrer en transe et de voir l'avenir. De cette fosse, on accède à une pièce carrée et fermée, avec quelques trépieds poussiéreux et des bouchons et fioles aux bouchons de résine complètement moisies. Un petit tour de la pièce en cherchant un passage secret, et mes joueurs découvrent une dalle sonnant creuse, dévoilant un escalier. En l'empruntant, ils atteignent une pièce basse de plafond, creusée à même la roche et contenant un vaste coffre.

Il n'y a aucun piège, ils sont les héros qui doivent délivrer Dionysos, et il suffit que l'un d'eux touche le coffre pour qu'ils s'ouvrent. Une puissante énergie mystique se déverse dans la pièce, comme une énorme bourrasque magique, et les personnages n'ont que le temps d'apercevoir des membres humains séparés et intacts. Puis un rugissement, un battement de cœur se fait entendre. Dionysos apparaît, surpris, puis son corps explose, ne laissant que son cœur dont les membres disposés dans le coffre viennent se greffer autour, reconstituant ainsi Dionysos Zagreus.

Ce dernier s'assoit sur le coffre, sa taille de trois mètres s'adaptant mal à cette pièce très basse. Il reprend doucement possession de ces moyens et lorsqu'il regarde les personnages, encore une fois ces derniers ne peuvent résister au regard du dieu, un regard puissant, plein de joie de vivre mais aussi de folie.

Il prend la parole : Apollon a toujours été mon contraire. C'est un dieu solaire, je suis un dieu de la chthonien. L'hiver est ma saison alors que lui s'en va en Hyperborée.

Néanmoins, son antipathie s'est aggravée lorsque Zeus m'a commandé d'aller voyager jusqu'au bout de l'Asie avec les cyclopes. A mon retour, la gigantomachie avait éclaté. Je suis rentré dans l'urgence, et alors que j'arrivais à revers des géants pour les abattre, je fus fauché. Les dieux ont pensé que, étant seul, les géants m'avaient abattu et démembré. Il n'en fut rien. En fait c'était Apollon qui m'attaquait, il m'a désarmé, me prenant ma serpe – celle là même qui avait mutilé mon grand-père – et me démembrant avec.

La seule chose que je réussis à faire, c'est à cacher mon corps et la serpe que j'avais réussi à subtiliser. La seule chose que je ne pus réussir à emmener, c'est mon cœur qu'Apollon tenait dans ses mains. Sans lui je ne pouvais revivre. Heureusement Hermès est arrivé, et Apollon a dû lui faire croire qu'il avait tenté de me sauver et n'avait récupéré que mon cœur pour le guérir.

Il a aussi les souvenirs de l'autre Dionysos, mais il a besoin de savoir ce qu'il en est exactement de la situation avec Apollon. Les personnages expliquent alors que Apollon veut aller en Asie, l'histoire du nœud gordien, du dieu unique. Dionysos leur dit ne pas connaître cette prophétie du dieu unique mais ajoute que sa mission n'étant pas terminée, il avait bloqué le passage vers l'Asie avec un nœud réel et mystique : le nœud gordien effectivement (Midas a été condamné par Dionysos à transformer en or tout ce qu'il touchait. Pour lever la malédiction, il a dû tremper les mains dans le fleuve Pactole qui coule vers la Phrygie d'où est originaire Dionysos mais il a aussi du construire un nœud autour du char de son père Gordias). Seul un cœur pur armé de la serpe peut trancher ce nœud et entrer en Asie. Heureusement, Apollon ne détient pas la serpe... Euh, là les personnages lui expliquent que pour la serpe il y a un problème, ils l'ont retrouvée et donnée à Apollon.

Par contre, il n'a pas encore l'homme au cœur pur car ils viennent d'aller le chercher en Enfers. Dionysos se redresse alors, s'approche d'Alexandre, le prend dans ses bras et disparaît.

Mes joueurs ne savent que penser. En repartant de Delphes, ils apprennent qu'Athènes a accepté l'alliance avec la Macédoine. L'armée va marcher



sur l'Asie.

et il détient la serpe.

### Éléments à prendre compte

Ce sont des choses qui ont été dites, mais vous ne pouvez pas tout retenir et ça ne veut pas dire que c'est forcément utile.

### Mise au point

De nombreuses questions se posent à mes joueurs, et à travers tout ce qui a été vu et dit, voici le récapitulatif qu'ils ont réalisé, avec mon aide.

### Au niveau des dieux par rapport à l'Asie et Alexandre

- Cronos veut tuer Alexandre pour qu'il ne dénoue pas le nœud gordien et que l'on continue dans cette réalité où ses enfants sont divisés et il voudrait devenir ce dieu unique dont il a eu des visions. Là où vous en êtes, vous ne savez pas si Cronos est toujours en course ou non, ni quel atout il a en main.
- Dionysos Zagreus : envoyé en Asie par Zeus avec une armée de cyclopes, vous ne savez pas ce qu'il y a fait, mais il est revenu pour la gigantomachie et avant cela il a bloqué l'accès "mystique" à l'Asie. Pour en devenir le maître, il faut trancher le nœud gordien (dont Dionysos est le concepteur) avec la serpe de Cronos tenu par un homme pur. Dionysos est un dieu étranger, non grec mais asiatique puisque originaire de Phrygie. Là où vous en êtes, vous ne savez quel est le but de Dionysos. Sait-il, en fait, pour la notion de dieu unique ? Est-il aussi en course pour le devenir ? En tout cas il détient une partie de la clé, l'homme pur, Alexandre. Et il a potentiellement une armée de cyclopes (ceux qui restaient en occident sont quasiment tous morts).
- Apollon a découvert le plan de Cronos (les différentes réalités créées). Il a aussi découvert cette idée de dieu unique. De plus, une prophétie lui a annoncé qu'il serait le dieu suprême. Enfin Apollon savait aussi pour Dionysos et l'accès bloqué de l'Asie. Là où vous en êtes, Apollon a l'armée grecque unifiée sous ses ordres qui part pour l'Asie

- Sparte dispose d'une armée puissante. Elle s'est alliée à Cronos et elle vénère aussi Janus, ce dieu non grec (il est Étrusque) qui a accueilli Cronos lorsqu'il fut banni par ses enfants. Mais à qui obéit Sparte ?

- Le conseiller de Sparte est Dédale, un génial inventeur qui avait trouvé refuge à Cumes, ville étrusque. A-t-il un lien avec Janus et/ou Cronos ? Toutefois sa longévité est due au cadeau de la sybille de Cumes, prophétesse d'Apollon. Faut-il y voir un signe ?

- Aristote, le chef des hyperboréens et précepteur d'Alexandre, sert Apollon. Il vous est toujours apparu sage, vous écoute et vous a aidés malgré votre assassinat d'Alexandre. Peut-il vous aider ? A-t-il un avis sur cette idée de dieu unique ? Cela changerait-il la vision de son maître ou bien le suivrait-il ?

- Zeus est à l'origine de la mission de Dionysos en Asie. Sait-il quelque chose ? A-t-il prévu un plan à long terme ?

- Hermès a déjà volé l'arc et les flèches d'Apollon. Hermès est celui qui a sauvé le cœur de Dionysos. Hermès est capable d'aller en Enfer. Hermès connaît Achille. Enfin Hermès a aidé le héros Persée en l'équipant d'une serpe, les vases le représentent dans la légende du héros Persée. Hermès est vénéré sous le nom de Thot en Egypte. Hasard ? Ou encore un autre dieu qui joue son propre jeu ?

- Achille, choisi par Olympias (soit disant une sorcière) la mère d'Alexandre pour protéger son fils, est enchaîné en Macédoine. A priori il est fidèle à Alexandre, mais pour quelle raison ? Et a priori il déteste Apollon ? Pourrait-il vous aider ?