

# **DANS LE LABYRINTHE DU ROI MINOS**

## **LE MYSTERE DE LA TOISON D'OR**

*Le Mythe de Cthulhu est intemporel. Suivant l'exemple des scénarios présentés dans le recueil « Etranges Epoques », voici un scénario se déroulant peu après les Guerres Puniques, en l'an 654 de la République (99 AV JC). Si vous avez besoin de conseils ou d'éclaircissements, n'hésitez pas à me contacter sur Internet ([edubourg@club-internet.fr](mailto:edubourg@club-internet.fr)) ou par téléphone au 01 64 48 69 63 (soir uniquement). Ce scénario est la suite de Carthago Delenda est.*

### **Préambule historique**

La troisième guerre punique (149 – 146 AV JC), conclue par la destruction totale de Carthage, confirma la suprématie romaine dans le bassin méditerranéen, ce qui permit à Rome de pratiquer une politique cynique et efficace, consistant à exploiter les rivalités entre les différents états de la Méditerranée. Les Romains entrèrent en contact avec les Grecs, d'abord en Italie méridionale puis en Sicile, et plus tard à l'est, adoptant une grande partie de l'art, de la littérature, de la philosophie et de la religion de la Grèce Antique.

L'évolution de Rome, Etat-cité, en empire (Etat territorialement étendu et maître de provinces riches et civilisées), par le biais de guerres longues et continues (guerres samnites pour le contrôle de l'Italie, guerres puniques) provoqua une transformation profonde et parfois tumultueuse de la structure sociale. Le fossé entre la classe dirigeante romaine, toujours plus riche (noblesse patricienne) et le reste du peuple s'accrut, avec la création de vastes domaines (latifundia) employant une main d'œuvre d'origine étrangère. La classe dirigeante profita ainsi de l'ouverture de nouvelles routes au sein de l'empire, de la liberté d'échanges avec des marchés lointains, de l'expansion de la pratique de l'esclavage.

Les Gracques (Tiberius et Cneius Gracchus, tribuns de la plèbe en 133 et 121 AV JC) tentèrent bien de résoudre la crise, en proposant une loi agraire pour limiter l'étendue des latifundia. Les terres récupérées seraient alors distribuées aux citoyens sans terre. Mais ces réformes provoquèrent l'hostilité des grands propriétaires, et déboucha sur l'assassinat des deux tribuns réformateurs, et par l'opposition toujours plus violente entre les populares (ou démocrates) et les optimates (les aristocrates, avec les anciennes familles patriciennes et plusieurs familles plébéiennes extrêmement riches), la classe intermédiaire des chevaliers faisant le va-et-vient de l'une à l'autre au gré de leurs intérêts de nouveaux riches.

Les luttes sociales dégénérèrent en guerres civiles et en anarchie quand des chefs, forts de leur richesse et de leur audace, bousculèrent la légalité et essayèrent d'imposer leurs vues en levant des armées personnelles, entretenues à grands frais. La crise des institutions fit apparaître une série d'hommes forts, principalement Marius, Cinna et Sylla.

Mais la menace représentée par Jugurtha (prince numide) en Afrique, dont la guerre traînait en longueur, contraignit Rome à faire taire un temps les dissensions violentes entre populares et optimates pour en venir à bout. La valeur de Marius et l'habileté de Sylla y parvinrent (107 AV JC). Marius fut élu six fois de suite au consulat (106 – 100 AV JC). Le scénario se déroule après les consulats de Marius, et il règne une lutte d'influence au Sénat entre populares et optimates.

### **Préambule et mise en place**

Un scénario en Grèce antique, qui débute avec la tenue des Jeux à Olympie, cité où se rejoignent les meilleurs athlètes du Monde Antique. Les joueurs ont des raisons diverses pour se rendre en Grèce l'une d'entre elle étant d'assister aux Olympiades (sauf pour les femmes, car l'entrée leur est interdite, sous peine de mort pour infraction constatée). Ce scénario se déroule en juillet 654, quelques 6 mois après les événements décrits dans « Carthago Delenda est ».

**Caius Caecilius :** En tant que marchand d'esclaves, Caius Caecilius possède une villa à Olympie (ainsi qu'une autre à Athènes), tout près du lieu des épreuves. Outre assister aux épreuves, Olympie (mais surtout Athènes), est un excellent lieu pour se fournir en esclaves provenant d'Egypte ou des contrées barbares.

**Livia Caecilius** : officiellement, Livia accompagne son mari pour ses affaires à Olympie (dans le cadre des Jeux, auquel les femmes, comme chacun le sait, ont l'interdiction d'assister ; mais aussi pour son activité prolifique de marchand d'esclaves). Mais retrouver une ancienne danseuse (dénommée Ulfia) est officieusement son objectif. Cette dernière aurait été une esclave ou une servante du puissant Libo Visolus (récemment décédé), chez qui vivait son jeune frère cadet Marcus. Peut être Ulfia serait elle à même de donner quelques indices ou quelque témoignage pour qu'elle puisse retrouver la trace de son frère, disparu dans des circonstances assez troubles il y a trois mois.

**Calpurnia Metellus Numidicus** : elle est chargée officieusement de rencontrer un déserteur de l'armée de Sylla, qui la renseignera sur les manœuvres de ce dernier en Orient. Le rendez vous est fixé à Olympie. Elle est également l'héritière d'une grande propriété ayant appartenu à son grand oncle Libo Visolus (avec jardin).

**Corus Maler** : chargé d'enquêter sur les activités d'un marchand grec un peu trop expansif, dénommé Adroclès (qui auraient des sympathies importantes envers les optimates), ainsi que pour enquêter sur de mystérieuses disparitions de citoyens romains en Grèce, et particulièrement sur les côtes du Péloponnèse.

**Furius** : en tant qu'ancien gladiateur, Furius est très intéressé par les Jeux, qu'il désire voir au moins une fois dans sa vie, pour peut être participer à certaines épreuves (course à pied, course en armure, lancer de disque ou de javelot, lutte, pancrace – sorte de boxe et de lutte, saut en longueur).

**Lucius Aurelius** : son cousin, le gouverneur de Delphes Libo Visolus (par le côté maternel) a été assassiné d'une façon très mystérieuse à Olympie il y a quelques jours à peine. Il espère, en se rendant sur les lieux, d'éclaircir cette ténébreuse affaire. Son intérêt pour les jeux est accessoire. Il est parfaitement au courant de la mission de Corus Maler, et fera tout le nécessaire pour l'épauler dans son enquête concernant le marchand grec Adroclès.

**Erodonte** : Ayant lu tous les manuscrits d'Aristote et de Platon en sa possession, Erodonte a entendu parler que Libo Visolus était également un passionné de Platon, et qu'il disposait d'une édition très rare du Timée dans sa vaste domus d'Athènes. Auparavant, il a pour projet de se rendre aux Olympiades, pour y observer les vertus du sport tant vantées par Aristote.

**Cneius Maelius** : actuellement en garnison du côté d'Eleusis, c'est tout naturellement que Cneius Manlius s'intéresse aux prochains jeux. Il est le seul à être déjà présent sur les lieux, contrairement aux autres aventuriers.

Enfin, tous suspectent que le mystérieux Marhabal Barca (la réincarnation de la maléfique reine Nitocris, cf Carthago Delenda est) soit parti en Grèce, d'après quelques témoignages de bateliers à Carthage l'ayant pris à leur bord.

### L'intrigue en quelques mots

Plusieurs faits mystérieux s'entrecroisent, à savoir l'héritage de Libo Visolus, les mystérieux agissements du marchand grec Adroclès, la mort suspecte du gouverneur de Delphes Libo Visolus, la recherche d'une danseuse témoin du meurtre ou de la disparition de son maître Libo Visolus.

Tout commence avec l'ouverture des jeux devant le temple de Zeus et de Hera, en présence d'une Pythie particulièrement déjantée, avec prières, processions, sacrifices, réception officielle mais frugale où tous sont acceptés . Puis, en pleine cérémonie de clôture (toujours devant le temple d'Apollon), Libo Visolus réapparaît mystérieusement, babillant des termes incompréhensibles (les sept enfers, l'île derrière les plans), et clamant avoir tout oublié depuis sa mystérieuse disparition.

Le mystère de la Toison d'Or (l'objectif ultime des cultistes, avec Marhabal Barca en tête) est bien ancré dans le labyrinthe du Roi Minos depuis des siècles, après l'épopée de Jason et les Argonautes. En réalité, cette toison est un cadeau du chevreau Shub-Niggurath, son pouvoir le plus manifeste étant d'accorder à son porteur l'immortalité. Le but des aventuriers dans ce scénario est de le contrer, la destruction de la Toison est envisageable, mais cela attirera inévitablement le courroux de Shub-Niggurath et peut être une malédiction divine, source d'un troisième scénario potentiel en Rome Antique.

## Les personnages joueurs

### **Furius (Gladiateur)**

Furius est né en l'an 623 de la république. Ses parents étaient de modestes artisans des faubourgs de Rome, et il s'apprêtait à prendre la suite de l'affaire de son père lorsqu'il fut emmené dans la légion, à 17 ans. Après 7 ans de guerre en Afrique du nord, sous le commandement de Cneius Maelius, il retourne à Rome pour découvrir que ses parents sont morts et leurs biens vendus. Désespéré, il commence à mener une vie de débauche, et finit par être enlevé et vendu à un marchand d'esclaves, et ensuite revendu au Lanista. Il retrouve vite ses esprits et devient rapidement un Gladiateur réputé, et redouté. Au bout de 3 années de combats, le Lanista décide de l'affranchir, mais Furius reste en contact avec lui, et participe encore régulièrement à de grands défis.

### **Corus Maler (Tribun de la plèbe)**

Agé de 37 ans, Corus Maler est l'étoile montante du parti des Populaires, initié aux rites Egyptiens du Dieu Amon, et son charisme lui ouvre de nombreuses portes au sein du milieu politique de la Rome immortelle. Issu d'une famille de riches commerçants, son enfance est consacrée à l'apprentissage des choses de la guerre, et de la politique, son mentor étant Caius Marius, personnage haut en couleurs de la politique romaine. Il prend très vite son destin en main, et monte à grande vitesse les échelons du parti des Populaires, jusqu'à devenir Tribun, il y a à peine deux ans.

### **Lucius Aurelius (Sénateur patricien)**

Le père de Lucius Aurelius était un puissant Sénateur des Optimates, extrémiste dans ses pensées et ses actes. Dès son plus jeune âge, Lucius est endoctriné et suit très rapidement la voie de son père, qui était à l'époque un opposant farouche du consul Caius Marius et de ses alliés, responsable en grande partie de leur chute. Lucius rencontre, lors d'un débat passionné au sénat, le jeune Tribun Corus Maler, pour lequel il se prend rapidement d'inimitié. Leurs répliques enflammées ont marqué quelques-unes des grandes heures de la Politique et des débats Populaires/Optimates. Cependant, au fur et à mesure que le temps s'écoule, les deux hommes passent de la haine la plus profonde à une sorte de respect mutuel, puis finalement à une amitié sincère. Depuis 4 ans, les deux hommes se rencontrent régulièrement, et passent de longues soirées à s'opposer des arguments et tenter de se convaincre mutuellement. Lucius a désormais 44 ans.

### **Erodonte (Erudit grec)**

Erodonte a une passion dans la vie: les mathématiques. Dès son plus jeune âge, cet homme désormais âgé de 35 ans s'est découvert une vocation en lisant les traités de mathématiques de Pythagore, et a depuis parcouru le monde civilisé en tous sens pour trouver d'anciens écrits des mathématiciens anciens. Ses recherches l'ont souvent amené à croiser des astrologues ou autres scientifiques, et il s'est enrichi de nombreuses connaissances jugées occultes par d'autres. Ses diverses pérégrinations l'ont finalement amené à Rome, où il espère retrouver un ancien traité de Platon. Ses démarches administratives l'ont amené à rencontrer Lucius Aurelius, lequel s'est pris d'amitié pour cet érudit dégingandé, l'air toujours perdu dans les nuages.

### **Cneius Maelius (Centurion vétéran des guerres d'Afrique du nord)**

Descendant d'une famille dont tous les hommes sont morts au combat depuis 12 générations, Cneius Maelius a eu sa voie toute tracée devant lui depuis sa naissance: il sera militaire. Dès l'âge de quatorze ans, il s'engage dans les légions de Rome et part au combat. Sa motivation et son courage, son sens du devoir et ses qualités de stratège lui ont rapidement permis de progresser dans la hiérarchie de la légion. Il a atteint le grade de centurion à l'âge de 32 ans, et compte bien atteindre le grade de (général) sous peu. Il a eu sous ses ordres Furius, le Gladiateur, et ils sont restés bons amis, même après que celui-ci ait quitté la Légion.

Cneius est à Rome pour recevoir sa nouvelle distinction, en récompense de ses actions d'éclat envers les rebelles Etrusques qui infestent encore les territoires d'Afrique du Nord. Cette médaille lui a été remise par Corus Maler, avec qui Cneius s'est très vite entendu (il partage les idées des Populaires). Il profite de ses premiers jours de repos depuis de longs mois de campagnes.

**Caius Caecilius (Marchand d'esclaves ayant déjà été à Carthage)**

Marchand d'esclaves n'est pas un travail de tout repos, mais Caius Caecilius est volontaire, et les profits générés par la vente des esclaves Numides et Etrusques lui assurent un bel avenir. Après quelques années passées à vendre des esclaves de piètre qualité, Caius a finalement rencontré Horodès, le marchand d'esclaves Grec. Le premier contact fut quelque peu violent: Caius débordait sur le territoire du Grec, celui-ci lui fit rapidement – et douloureusement - comprendre qu'il devait s'intéresser à d'autres secteurs de la ville. Mais il fut ensuite charmé par le courage du jeune Romain, qui n'hésitait pas à se rendre lui-même dans les contrées les plus dangereuses pour s'assurer de la qualité de sa "marchandise". Ils conclurent rapidement des accords et travaillent désormais la main dans la main. Caius est un très grand ami de Lucius Aurelius, qui est accessoirement un de ses meilleurs clients. Caius est réputé dans toute la ville pour ses esclaves de qualité.

**Livia Caecilius (Femme de Caius Caecilius)**

Fille d'une famille de bourgeois, Livia a épousé Caius après que celui-ci ait proposé à ses parents une fort jolie dotation si ils acceptaient. Le mariage ne commença pas sous les meilleurs augures, mais rapidement ils en vinrent à se respecter, faute de s'aimer. Livia s'intéressa rapidement aux informations qu'elle pouvait grapper aux femmes des riches négociants qui venaient acheter leurs esclaves chez son mari. Elle devint rapidement une habile manipulatrice, et parvint à s'élever très rapidement dans la hiérarchie des femmes fortes de Rome. Le commerce de son mari lui apporte toutes les informations dont elle a besoin, et elle n'hésite pas à revendre ou échanger les morceaux les plus juteux avec Horodès. C'est une intrigante dans l'âme, mais sa position est désormais celle d'une femme connue et puissante.

**Calpurnia Metellus Numidicus**

Proche amie de Laevinia Scaeva, Calpurnia est une jeune femme de 25 ans, fille du Censeur Quintus Metellus Numidicus, élevée dans le milieu politique depuis son plus jeune âge. Elle apprend très vite à écouter attentivement toutes les informations qui circulent par la Domus de son père, et s'attache à les utiliser à son avantage. Elle est de tous les événements sociaux de Rome (toutes les orgies organisées par les puissants). Tout en se faisant passer, tout comme son amie Laevinia, pour un agent de Caius Marius, la plupart de ses informations profitent en fait à son père, qui utilise ses informations pour stabiliser et affermir sa situation politique au sein de Rome. Elle apprécie énormément les courses de char, et prend souvent des paris sur ces derniers. Elle a par occasions "sponsorisé" des auriges. Elle déteste par contre les combats de gladiateurs.

## **PARTIE I : OLYMPIE, LE MYSTERE LIBO VISOLUS**

---

### **Le début des jeux**

Même si les femmes sont interdites d'Olympiades (sauf exception par le biais d'un sauf conduit délivré directement par le gouverneur romain d'Olympie, ce qui peut se faire pour par exemple une agente de Marius, Livia Caecilius ou Calpurnia Metellus Numidicus), elles ont la possibilité d'assister aux prières, sacrifices, et processions préliminaires dans les jardins du Temple de Zeus.

C'est ce qui se passe effectivement. La journée des festivités commence à l'aube (vers 6h), avec les premiers sacrifices religieux (une chèvre ou un taureau) avec le grand prêtre du temple de Zeus et la Pythie de Delphes, pour y lire les augures des dieux (principalement Zeus, Héra et Apollon). Puis, un peu après le zénith du soleil, les différentes équipes venues de tout l'Empire Romain défilent devant le temple de Zeus, en rendant grâce, et reçoivent les encouragements du public (jets de fleurs tout fraîchement cueilli, spécialement des rhododendrons, des roses et des tulipes).

En fin d'après midi, a lieu traditionnellement le discours du grand prêtre de Zeus et de la Pythie, que tous doivent écouter (sous peine d'être disqualifié pour les épreuves). La soirée est dédiée à une réception frugale et privée, pour honorer les dieux. Ceux qui sont invités sont triés sur le volet. Soit ils sont proches des équipes en lice (les entraîneurs), soit ils ont des faveurs auprès du gouverneur romain, ou des plus hautes autorités religieuses.

### **Les principaux invités et leurs activités**

**La Pythie** : une femme aux cheveux noir jais, vêtue d'une longue tunique marron et d'un châle bleu. Elle n'est pas particulièrement belle, a un comportement assez déjanté. Elle n'a pas son pareil pour s'insérer dans les conversations privées sans y être invité, y glissant des allusions ou prophéties obscures. Quelques citations à utiliser sans parcimonie. D'autres peuvent aisément être créées, pour peu qu'elles soient difficiles à comprendre, et qu'elles annoncent en partie la suite du scénario :

- Du fils du ciel à la conduite bornée surgira l'obscurité.
- A l'encontre du miroir le destin de ces jeux est scellé.
- Du fou jaillira les Gorgones et les Harpyes qui n'auront de cesse que d'avoir eu leur vengeance.
- Béni soit Apollon et les fils de la Grèce, les lauriers seront amplement mérités.
- Un ancien resurgira tel le Phénix, un nouveau royaume sera forgé parmi les hommes, et l'élu sera à leur tête.
- Des pensées surgira la rédemption, car le fou, le tribun et l'esclavagiste sont les trois facettes d'une même entité (= la domination romaine).
- De victoire il n'y aura pas. Un immense triomphe découlera des jeux.
- Des femmes bien dévêtues jaillira la dévotion, la volupté, la connaissance, ainsi que la victoire aux Jeux.
- Les armes de l'arrogant sont sans limites, de la puissance jaillira la faiblesse.

Ces prophéties font référence à l'arrivée inattendue de Libo Visolus en plein milieu des jeux, l'arrivée impromptue de l'élu de Jupiter en plein stade, tous les événements sombres qui vont s'en suivre à Olympie, puis à Eleusis et Athènes.

De manière générale, la Pythie reste dans le temple d'Apollon, pour y déclamer les prophéties à qui veut bien les entendre et les payer dûment (une à dix sesterces). Elle est aussi présente lors du début de chaque épreuve, et en fin de soirée, lors des réceptions privées. Elle fait toujours preuve d'un humour caustique, et d'un très mauvais goût en ce qui concerne ses vêtements (très hauts en couleur).

**Caton le jeune** : Petit fils de Caton l'ancien (qui incarna la politique conservatrice de l'oligarchie sénatoriale, s'attachant à briser le pouvoir de Scipion et la puissance de Carthage). Il est hautain, méprisant envers ceux de la plèbe et ceux qui prennent leur parti. Certaines mauvaises langues prétendent qu'il aurait fait tuer et jeter dans les eaux du Tibre ceux qui lui auraient manqué de respect.

Caton est de ceux qui apprécient les jeux. Il est souvent vu en grande discussion avec Dame Galla Placidia. Il passe ses nuits dans les réceptions officielles ou dans la domus privée de Galla Placidia, pour y évoquer plaisirs et affaires politiques (contre les populaires, en faveur de Sylla).

**Galla Placidia** : grande matrone romaine établie à Athènes depuis plus de vingt années, cette dernière en impose par ses robes luxueuses et ses parfums d'orient, mais c'est véritablement une vipère dans un bat de soie. Elle est capable des pires atrocités pour parvenir à ses fins. C'est elle qui mène par le bout du nez le gouverneur d'Olympie, Lucius Verus (et par le passé le gouverneur d'Athènes aussi, Libo Visolus), leur faisant accomplir le moindre de ses désirs. Qui s'oppose à elle trop vertement risque de mourir de la main de ses serviteurs dévoués.

Elle est présente à Olympie pour s'assurer de la victoire de son équipe (optimates), qu'elle subventionne allègrement. Elle est également officieusement un agent de Sylla, et dédaigne tout représentant populaire (sauf lorsqu'il y a profit à faire, notamment avec Lucius Verus). Elle apprécie beaucoup la présence de Caton le jeune, avec qui elle partage beaucoup de ses idées d'aristocrate. Elle vante également outrageusement la beauté de sa fille (telle mère, telle fille), pour qui elle cherche un époux digne d'elle. Elle organise le soir des orgies privées (Caton le Jeune, Lucius Verus pour le manipuler, et d'autres ayant des rôles clés en Grèce), auquel seul ses amis fidèles sont invités. C'est une manipulatrice dans l'âme.

**Lucius Verus** : tribun de la plèbe depuis une vingtaine d'années, et héros de guerre contre les samnites et contre les Numides de Jugurtha, Lucius Verus est maintenant un homme établi, au teint un peu grisonnant, qui conserve certaines habitudes simples de ces ancêtres (point trop de lucre, économe avant tout). Il est relativement effacé, par rapport à l'exubérant Septimus Nerva, commandant de la VIIIème Légion. Il est crédule ou amoureux, car il se fait facilement mener par le bout du nez par Galla Placidia. Il n'en demeure pas moins très efficace vis à vis de ses subordonnés, ses ordres n'étant jamais remis en cause (sous l'influence discrète toutefois de Galla Placidia). Il préside la tribune officielle, ne manquant aucune réception officielle.

**Septimus Nerva** : un jeune centurion âgé d'une trentaine d'années (né à Rome) qui est rapidement monté en grade, et qui a été baigné dès sa plus tendre enfance dans la passion de la civilisation grecque. Il s'est vu remettre les insignes de commandant de la VIIIème Légion il y a cinq ans, affecté au Péloponnèse. Energique et batailleur, il n'hésite pas à dire haut et fort ce qu'il pense. Il n'apprécie pas trop Dame Galla Placidia, mais évite de le dire trop fort. Il adhère au parti des populaires, bien qu'il soit né dans une famille aristocrate très conservatrice. Il a espoir d'accéder bientôt à une haute charge, pour la plus grande gloire de Rome, d'autant plus qu'il est devenu il y a à peine trois mois un des conseillers du gouverneur d'Olympie, Lucius Verus.

**Horodès** : Un excellent approvisionneur d'esclaves (Thraces, Celtes, Numides, Carthaginois, et Barbares fort prisés) qui dispose de nombreuses propriétés, de nombreux navires. Il est assez enrobé, exubérant, a le crâne dégarni, parle assez fort. Il se vante assez souvent de ses richesses, ce qui ne cesse d'éveiller des convoitises. De réputation, il est connu pour avoir trempé dans plusieurs trafics louches, notamment avant la guerre contre Jugurtha (trafic avec les Numides au temps où Jugurtha était encore un allié de Rome). Il a la cinquantaine passée. Il ne pose pas particulièrement de questions sur la raison de l'utilisation de ses navires, à partir du moment où il est payé en espèces sonnantes et trébuchantes, ou en faveurs et informations auprès / sur les grands de Rome. Il a étendu sur Rome, Carthage, l'Egypte, la Grèce et même l'empire Séleucide un impressionnant réseau d'espions et d'informateurs.

Horodès est présent pour assister aux Jeux, ainsi que pour s'enrichir en revendant à prix d'or ses esclaves aux riches grecs ou romains établis en Grèce, en relation étroite avec Caius Caecilius. Il est là pour négocier des accords commerciaux juteux avec Adroclès et Dâdarshi. Ces derniers sont vus assez régulièrement chez Horodès. Ils parlent de la situation générale en Séleucie.

**Amenreb** : Le grand prêtre du temple d'Isis, Amenreb est un ascète assez âgé (plus de 50 ans), au crâne chauve, qui se voue corps et âme dans son sacerdoce. Il ne prête aucune attention aux machinations politiques, laissant cela au prince Toutserès Menkharâ, avec lequel il est très lié. Il commande aux différentes prêtresses d'Isis, présentes dans la plupart des cérémonies religieuses. Il est inséparable du prince, il le suit dans tous ses déplacements.

**Toutserès Menkharâ** : Un noble prince égyptien, de la lignée des Menkharâ (une dynastie indépendante des rois étrangers Ptolémée d'Alexandrie, voir « Le Prince du Nil » (Alix)). Il est établi à Rome depuis une dizaine d'années. Il est âgé d'une quarantaine d'années. Il est calme, réfléchi, et prompt à lier amitiés avec les puissants de Rome, relations dont il se sert pour protéger l'indépendance de la dynastie des Menkharâ (dirigée par Ramès III, son frère). Toutserès Menkharâ est là uniquement pour les Jeux, tout comme Phidias ou Erasthène, à qui il parle assez couramment. Il se rend assez régulièrement au Temple d'Isis, car il est très pieux. Il est régulièrement présent aux réceptions officielles.

**Phidias** : un homme d'une soixantaine d'années, vêtu simplement en toges et sandales. Très compétent sculpteur athénien, il est également ouvert d'esprit, amical, prêt à une franche discussion amicale, surtout en ce qui concerne sa double passion, la sculpture et les chevaux (tout comme son maître Aristote). Il n'est pas vantard, mais il est probable qu'il parle de ses travaux (un devoir sacré à ses yeux), notamment dans le temple de Déméter à Eleusis, ou à Olympie pour la restauration du temple de Zeus (utilisation d'or, de pierreries et d'ivoire pour rehausser l'image du roi des Dieux à Olympie). Il parlera volontiers de ses prochains contrats, au temple d'Athéna à Priène, au palais de Cnossos en Crète, ainsi qu'à Pergame. Il est particulièrement dévot, particulièrement envers Zeus, Athéna et Poséidon.

**Erasthène** : grand philosophe stoïcien, Erasthène a dévoué sa vie à l'étude de ses concitoyens ou des étrangers pour en tirer une philosophie de la vie, qu'il ne cesse de ressasser. C'est pourquoi il ne cesse de s'intéresser aux actes de ses concitoyens, par temps de guerre ou de paix. Il n'apprécie pas particulièrement les Romains, les accusant par occasion de tout les maux. C'est aussi un homme très malade qui sait qu'il n'a plus que quelques années à vivre, peut être même quelques mois. Il se déplace très difficilement, avec l'aide d'une canne. Il tousse assez souvent, ce qui fait peur à tout son entourage (agoniser en direct).

Outre assister à ses derniers Jeux, il compte finir dignement sa vie, en léguant toutes ses possessions à un héritier digne de lui, qu'il soit grec, romain, égyptien ou même perse. C'est pourquoi il rôdera assez souvent à proximité des aventuriers, ce qui peut le rendre suspect. Il abordera l'un ou l'autre des aventuriers, pour savoir à qui il a affaire. Il finira par prendre sa décision, en avisant l'heureux héritier ... avant de mourir quelques deux heures plus tard (peut être le soir où les premiers cauchemars commencent), ce qui peut conduire à un satisfaisant imbroglio d'héritage, et de recherche de qui a bien pu assassiner Erasthène, lui qui n'avait pas d'ennemi connu.

**Adroclès** : un marchand en vins et spiritueux, âgé d'une quarantaine d'années, au crâne dégarni et vêtu d'une toge à la romaine et de sandales. Il dispose d'une importante latifundia à Athènes, ainsi que bon nombre de serviteurs et d'esclaves. Il est assez autoritaire et intransigeant, et éprouve d'assez fortes sympathies pour les optimates (avec lesquels il entretient une relation épistolaire, avec Albinus Pompeius et Lucianus Cracius). Il est indifférent vis à vis des populaires.

Bien qu'il effectue des opérations assez illégales (ce qu'il n'avouera jamais, il est receleur de pierres précieuses et de jeunes filles enlevées à leurs parents en Orient, en relation avec Dâdarshi), il n'est pour rien dans la disparition des citoyens romains. D'où sa présence la nuit chez Dâdarshi ou Horodès. Il bénéficie de forts appuis auprès de la noblesse locale (le gouverneur d'Eleusis fait partie de ses amis).

**Dâdarshi** : Un marchand séleucide vendant les plus beaux trésors de l'Orient (pierres précieuses, fourrure, soierie), au regard fourbe, espion du souverain séleucide Antiochos IX Kyzikenos. Un homme puissamment bâti, à la voix forte, avec de longs cheveux. Il est souvent à discuter avec son homologue grec Adroclès, et participe tout comme lui à des opérations illégales. C'est également un espion d'Antiochos IX Kyzikenos et un farouche opposant de l'actuel roi Antiochos VIII Gryphus et son fils Séleucos VI Epiphane.

Il doit d'ailleurs se rendre en Crète après les Jeux pour y capturer ou tuer si nécessaire un marchand égyptien du nom de Taharqa, qui lui a pris parti pour Antiochos VIII Gryphus et qui grâce à ses renseignements, a été responsable de la magistrature défaite de Séleucie subite par son roi Antiochos IX Kyzikenos (avec l'aide non négligeable des Lagides d'Égypte) il y a à peine trois mois, tout près des terres de Juda. Il se sert d'Adroclès (qui ignore totalement qu'il est utilisé) pour se renseigner sur la situation politique en Crète, pour mener à bien sa mission. Il n'est donc que marginalement intéressé par les Jeux.

### Une étrange olympiade, les événements

Voici une liste indicative des événements pouvant survenir lors des Jeux, mais celle-ci peut être modifiée en fonction des actions de vos aventuriers ou de vos propres idées :

14 Juillet 654

- Ouverture officielle des jeux, avec une cérémonie religieuse importante au temple de Zeus.
- Réception privée réservée à des invités triés sur le volet.

15 – 17 Juillet 654

- Les premiers jours sont totalement anodins. Les épreuves se succèdent. Les trois premiers jours sont dédiés aux épreuves à course à pied (course simple 129.27m, course double 400m, course longue 1500 à 5000m, course en arme 400m). Y participent une quarantaine d'équipes (grecs, romains, égyptiens, séleucides), dont quelques unes patronnées (notamment par dame Galla Placidia).

- la première altercation entre Dame Galla Placidia et Adroclès.
- les premières enquêtes des aventuriers chez le gouverneur Libo Visolus.

17 Juillet 654 (soir)

- Dame Galla Placidia s'entretient avec forte colère avec Lucius Verus, qu'elle accuse de ne pas avoir su faire preuve d'impartialité lors des épreuves de la journée.

- Adroclès s'absente en plein milieu de la réception privée (peu avant la mort du philosophe), pour rencontrer dans les jardins un messager de Séleucie, en rapport avec ses activités illégales (receleur de pierres précieuses).

- la mort suspecte du philosophe Erasthène lors d'une réception donnée chaque soir après les épreuves, tout près du temple de Zeus. Le philosophe est victime d'une attaque cardiaque subite, qui n'a rien à voir avec un empoisonnement ou un assassinat. La Pythie consultée parlera d'un intense triomphe pour les jeux, c'est une excellente occasion pour évoquer le retour du Phénix (un grand ancien de retour – le fils de Baal Moloch). Comprenne qui pourra, car la Pythie semble presque toujours (ce qui n'est pas le cas) répondre à côté de la plaque.

- le début des étranges cauchemars, avec des visions d'importantes volutes de fumées dansantes, avec un être de forme humanoïde jouant de la flûte. Une mélodie envoûtante qui semble ne pas avoir été créé par des humains (jet de SAN 0/1D4).

18 Juillet 654

- Les trois jours suivants sont dédiés aux épreuves de combat (pugilat et pancrace), de pentathlon (combinaison de cinq épreuves – course simple, saut en longueur, disque, javelot, lutte), de course de chevaux (courses montées et courses de char).

- En plein pentathlon, le gouverneur Libo Visolus réapparaît mystérieusement. Il ne se rappelle de rien depuis sa mort ou sa disparition. Entre des babillements incohérents (il parle dans son sommeil d'homme cornu, d'une toison et de chèvres à sept têtes – comme l'Hydre de Lerne, des sept enfers, d'île derrière les plans – un jet de SAN est requis pour ceux qui écoutent, 1/1D6+1), il est bien difficile d'en tirer quelque chose, notamment la raison de sa présence en plein stade. Pour quelqu'un qui connaît et réussit un jet de Mythe de Cthulhu, il est possible de déceler que cela correspond tout à fait à la description de Shub-Niggurath (petit jet de SAN supplémentaire).

- Dame Galla Placidia proteste une nouvelle fois contre la non partialité adoptée lors des jeux. Elle s'introduit dans les gradins, et y fait un fort scandale. L'intervention de cinq sages grecs est nécessaire pour la raisonner et la reconduire hors du stade.

- La Pythie effectue une prophétie au sujet du retour d'un Ancien qui aurait été emprisonné et qui aurait été libéré récemment (le fils de Cthugha).

19 Juillet (soir)

- des étranges cauchemars pour un petit échantillon de personnes à Olympie (y compris un ou deux aventuriers), mettant en scène des harpies et des hommes à tête de chèvre en chasse dans la nuit, dans un environnement plus que déstabilisant mais quand même assez floues (des étranges structures blanchâtres, des plantes gigantesques et touffues, un ciel sans étoiles). Un jet de SAN est conseillé (2/1D8). Ce cauchemar se répète les nuits suivantes avec beaucoup plus d'intensité, de clarté mais aussi plus de souffrances. Une part de la vitalité des aventuriers est un peu aspirée à chaque nouveau cauchemar (-1 PV par nuit). Dès la seconde nuit, il est possible de reconnaître le lieu (Cnossos en Crète, Géographie ou INT \*2 pour chaque rêveur, avec un bonus de +INT pour les Grecs ou ceux ayant déjà voyagé en Grèce).



20 Juillet (soir)

- Aussi mystérieusement qu'il était apparu, le gouverneur Libo Visolus disparaît tout aussi mystérieusement. Des hommes masqués tentent de l'enlever, montant sur un char et galopant vers la mer, où un bateau les attend. Des traces de cette lutte peuvent être remarquées dans toute la domus, et des parchemins en linéaire A (l'écriture des Minoens, ressemblant au Senzar des Atlantes) peuvent être retrouvés dans les recoins les plus inattendus. Ces parchemins sont bien évidemment indéchiffrables, mais il est possible de repérer çà et là des allusions au consulat romain, donc danger potentiel.

- Un feu dans le port. Tous les bateaux sont sabotés, empêchant ainsi (ou retardant significativement) toute poursuite. Libo Visolus semble être devenu quelqu'un d'importance.

21 Juillet

- les dernières épreuves (le marathon), pour départager les dernières équipes encore en lice.

21 Juillet (soir)

- Cérémonie de clôture des Jeux, en présence du grand prêtre de Zeus, et de la Pythie toujours aussi déjantée de Delphes.

22 Juillet

- départ des aventuriers pour Cnossos, en compagnie de certains personnages non joueurs.

### **L'enquête**

Plusieurs axes sont libres, selon la motivation des aventuriers (il est à noter toutefois que les aventuriers sont discrètement suivis) :

- le marché d'esclaves, dans la vieille ville à proximité du stade et des temples de Zeus et d'Apollon est particulièrement fourni. S'y retrouvent des marchands venus de tout l'Empire, dans un quartier haut en couleur, les étals se joutant, avec des marchands (pour la plupart grecs) vantant haut et fort la qualité de leur marchandise.

- s'intéresser aux jeux. Les premiers jours sont passionnants au niveau sportif, avec quelques incidents a priori sans conséquence (opposition verbale entre Galla Placidia et Adroclès au sujet d'une course, quiproquos sur la présentation des équipes, erreurs de fanions).

- rencontrer un déserteur de l'armée de Sylla, dans une auberge assez isolée dans la vieille ville. Ce dernier relate l'arrivée d'une ambassade diligentée par Mithridate II (le roi Parthe), sur les rives de l'Euphrate pour négocier une alliance entre les deux puissances. Selon le déserteur, de longs palabres sont à prévoir. Les deux puissances ont l'air de se jauger.

**Note historique :** un traité d'alliance (considéré à tort par Sylla, imbu de lui-même, comme une demande d'allégeance) sera bien accepté quelques années plus tard après cette première ambassade, en l'an 656 de la République. Les différents articles du traité seront néanmoins acceptés, mais avec un tel mépris que l'ambassadeur parthe, venu rendre compte de sa mission à son roi, fut exécuté pour avoir mal défendu l'honneur des Parthes.

- fouiller la villa du puissant mais décédé Libo Visolus. Cette villa (similaire à celle du tribun Marcus Venitius) est située en dehors de la ville, à une quinzaine de kilomètres, sur les rives de la Mer Ionienne. La villa comporte une trentaine de pièces, dont les plus importantes sont le vestibule, le tablinum (bureau personnel du gouverneur) et les salles résidentielles, les jardins intérieurs, l'atrium (la pièce principale). Les jardins extérieurs sont également bien entretenus, la piscine est couramment nettoyée.

Le gouverneur de Delphes disposait de 50 serviteurs (pour la moitié des esclaves – pour la plupart thrace ou séleucide), commandé par un contremaître qui a pris la place de son maître en attendant le nouveau propriétaire ou en son absence. Le corps de Libo Visolus a été retrouvé mort il y a six semaines dans l'atrium. Il a été enterré dans le jardin, avec ses ancêtres, en présence de ses plus proches serviteurs, de Galla Placidia, de Septimus Nerva et de Lucius Verus. Il n'avait aucun héritier direct, excepté Calpurnia Metellus Numidicus. Il était arrivé à Olympie directement de Delphes il y a sept semaines, et se préparait à assister aux Jeux.

Les aventuriers peuvent demander à ouvrir la tombe de Libo Visolus. Avant la mystérieuse réapparition du gouverneur, les autorités s'y opposent formellement, quelque soit les raisons avancées par les aventuriers. Si une fouille a quand même lieu, celle-ci est illégale. Par contre, avec la réapparition du gouverneur au cours des Jeux, fouiller la tombe ne devrait plus poser de problèmes aux officiels. Si un corps est bel et bien enterré, il ne s'agit pas de celui de Libo Visolus, selon les témoignages formels des proches, qui affirment avoir vu le corps de leur maître enterré.

Comme à son habitude, il a consulté quelques unes de ses relations, pour affaires politiques ou privées (créances, relations de bon voisinage). Le contremaître nommera ici entre autres Galla Placidia, Adroclès (qui lui devait de l'argent), Lucius Verus qu'il affirme être des habitués. Quelques autres (accompagnés de leurs serviteurs) lui ont rendu visite, et pour certains c'était la première fois. Il ne se rappelle pas de tous les noms, mais il peut leur donner une description approximative. L'un d'entre eux correspondait étrangement à Marhabal Barca, la réincarnation de Nitocris que les aventuriers connaissent trop bien.

Le corps a été retrouvé dans l'atrium, tout près d'un âtre bien fourni. Il semblait y avoir eu un combat. Alertés par le bruit, les serviteurs se sont précipités vers l'atrium, hélas trop tard pour sauver leur maître, tandis qu'une forme encapuchonnée noire s'enfuyait vers la forêt. Certains se précipitèrent sur leur maître, hélas déjà mort. Ce dernier tenait un morceau de parchemin à moitié brûlé [rédigé en linéaire A], relatant l'existence d'un complot visant Quintus Caecilius et Titus Didius (les deux consuls de Rome nouvellement nommés) et un mystérieux sceptre en or tout rouillé.

- Dans les tavernes d'Olympie, après maints échecs (et sesterces perdus suite à confrontation avec bandits et arnaqueurs), il est possible de contacter un homme qui dit se souvenir de la dite Ulfia. Un bon nombre de sesterces est nécessaire pour lui délier la langue (ainsi que plusieurs soirées). Cet homme se nomme Herkios. Ulfia était à Olympie jusqu'à il y a une semaine, dans l'entourage du puissant Libo Visolus. Puis elle a disparu sans laisser de traces, le lendemain de l'assassinat de Libo Visolus. Elle aurait de la famille à Cnossos, une vieille tante et sa fille.

Parmi les officiers du port, et contre paiement en sesterces, certains pourront reconnaître d'après la description d'Ulfia (d'après les souvenirs imprécis de Livia Caecilius, et plus précis d'Herkios) une jeune femme blonde ayant embarqué à bord du « Conquérant », en partance pour Cnossos. Ce navire est parti il y a quelques jours, après le début des jeux. Elle était encadrée d'hommes en armes (probablement des mercenaires), et de treize autres jeunes grecs (respectivement 7 garçons et 6 filles), des athlètes crétois ayant été vaincus lors des premières épreuves.

En envoyant des messagers dans toutes les villes côtières où ont été signalées des étranges disparitions (Eleusis, Athènes, Sparte), il est possible de mettre à jour d'étranges similitudes : le nombre de disparition dans une région donnée est toujours multiple de 14. Sur un jet d'Histoire Ancienne, les aventuriers peuvent se rappeler que cela concorde étrangement avec la Légende du Minotaure, pour lequel 7 filles et 7 garçons étaient convoyés chaque année pour satisfaire l'appétit du Minotaure.

Il n'y a pourtant pas – relativement parlant – un trop grand nombre d'enlèvements (d'après les enquêteurs que les aventuriers pourront envoyer, ou via pigeons voyageurs). Mais ces enlèvements concernent en grande majorité des citoyens romains. Il est fait état dans les cités de l'Attique du redoublement d'activités de pirates et de naufrageurs provenant de la mer Egée, alors que sur le Péloponnèse, c'est quasiment le calme plat (excepté le départ du Conquérant et deux autres navires vers la Crète).

En se renseignant auprès des équipes crétoises, il est possible de savoir qu'une importante fête doit avoir lieu suite au retour des équipes à Cnossos après les Jeux. Logiquement, tout ce faisceau de preuves devrait conduire les aventuriers jusqu'en Crète.

## PARTIE II : CNOSSOS, DANS LE LABYRINTHE DU ROI MINOS

Après un voyage long mais sans périls trop insurmontables (la galère de pirates, la tempête), les aventuriers arrivent à Cnossos en pleine fête dédiée à Dionysos (le dieu du vin et de la volupté) et Poséidon (le dieu de la Mer, dieu tutélaire des Crétois). Le palais partiellement en ruines domine toute la ville basse, constituée par des maisons d'habitation, des bâtiments royaux, des sanctuaires, des ateliers, des entrepôts. La ville est en fête.

Les sanctuaires sont consacrés aux dieux. Les prêtres s'activent frénétiquement pour préparer convenablement des offrandes aux dieux (Poséidon et Dionysos), tandis que des fêtards boivent et mangent jusqu'à en être repu et même au delà, sous les oliviers. Des spectacles de rues, que ce soit du théâtre improvisé, de la danse ou des chants s'improvisent un peu partout, dans tous les quartiers (quoique la fête est la plus importante dans les quartiers populaires).

Il est assez difficile de trouver un logement pour la nuit (d'ailleurs qui voudrait dormir alors que la fête bat son plein ?). Toutefois, il reste encore quelques places dans les auberges à proximité du palais, et il y a de fortes chances que Phidias, Galla Placidia, Adroclès et Dâdarshi soient présents en ville.

### Le piège prédestiné

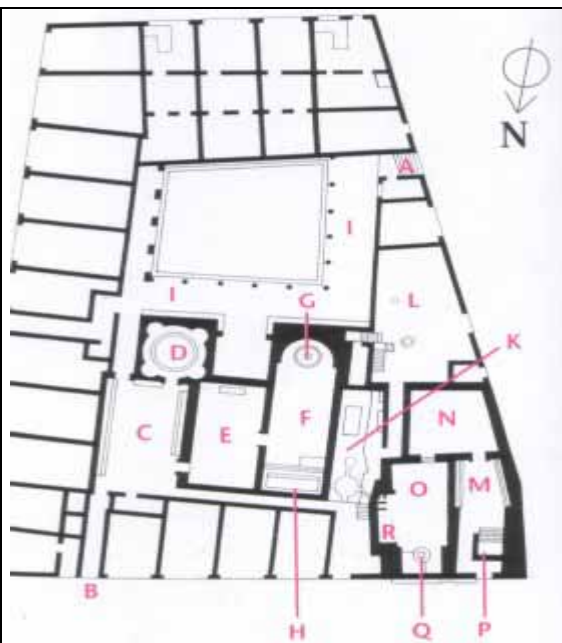
Marhabal Barca, la réincarnation de Nitocris, est depuis plusieurs jours présent à Cnossos. Ses serviteurs (pour la plupart étrusque ou carthaginois), portant la même livrée qu'à Athilea, arpentent la cité, à la recherche de la jeune femme de la cérémonie réceptacle de l'âme du fils de Moloch Baal qui a réussi à s'échapper à la faveur de la nuit en plein milieu des festivités dédiés aux dieux. Mais les serviteurs, outre négociateur d'importants contacts parmi la population locale, sont aussi chargés de récupérer des ingrédients courants, pour la réalisation d'une drogue aphrodisiaque anéantissant toute rébellion.

Plusieurs d'entre eux ne manqueront pas de passer à proximité des aventuriers. Si le premier réussira à s'échapper (grâce à l'intervention fortuite mais calculée d'un petit vieillard ou d'un marchand portant fruits et amphores sur un char), les seconds mèneront les aventuriers là où ils le désirent, en évitant de se faire rattraper, ce qui est facilité par les étroites ruelles de la cité. Enfin, ils verront les serviteurs s'engouffrer dans un grand bâtiment, dont l'entrée n'est autre que l'accès des thermes de Cnossos.

### Les Thermes

#### Un plan des thermes

- A : Entrée de la rue des thermes
- B : Entrée de la voie des thermes
- C : Apodyterium du secteur pour hommes
- D : Frigidarium pour hommes
- E : Tepidarium pour hommes
- F : Caldarium pour hommes
- G : Labrum pour hommes
- H : Bassin pour hommes
- I : Portique
- J : Entrée de la voie du Forum
- K : Praefurnium
- L : Zone de service
- M : Apodyterium du secteur pour femmes
- N : Tepidarium pour femmes
- O : Caldarium pour femmes
- P : Bassin à eaux froides
- Q : Labrum pour femmes
- R : Bassin à eau chaude



**Note au MJ :** Les Thermes sont des établissements de bains publics situés aux endroits très fréquentés de la ville. Ils se divisent en bains pour les hommes et pour les femmes. Divisés en trois parties, ils comprennent dans l'ordre : le bain froid (frigidarium), le bain tiède (tepidarium) et le bain chaud (caldarium).

Le système de chauffage était ingénieux et efficace : le feu placé sous la cuve d'eau chaude, chauffait également la cuve d'eau tiède et la chaleur du foyer se répandait à travers les pièces par simple circulation sous les dalles du sol et à l'intérieur des murs et des plafonds.

Les Thermes grouillent de monde. Après s'être dévêtu dans l'apodytérion (vestiaire), les aventuriers peuvent rechercher les serveurs parmi les nombreux clients de l'établissement, dans les différentes salles (y compris les salles de massages). Il est donc particulièrement difficile de retrouver les dits individus qui réapparaîtront de temps à autre (laissez les se perdre dans les thermes), pour mieux attirer les aventuriers vers le Praefurnium, où un dénommé Dâdarshi est présent. Il s'esquive prudemment mais rapidement, prétextant un malaise soudain. Il laisse derrière lui Taharqa, qui tombe dans les bras du premier aventurier cherchant à suivre Dâdarshi ou un serveur.

Il n'y a guère de doutes : un meurtre vient d'être commis, car un poignard est planté dans le dos de la victime. Le meurtrier n'est autre que Dâdarshi, qui une fois son forfait accompli, cherchera à quitter la Crète, pour rendre compte de sa mission à Antiochos IX Kyzikenos. Mais bientôt, un attroupement se produit autour du lieu du meurtre, les obligeant à se justifier. Il y a de fortes chances pour que les aventuriers soient emmenés manu militari au palais du gouverneur de l'île, un tribun du nom d'Honorius Galla, un aristocrate éminent appartenant au parti des populaires.

Il y a fort peu de chances qu'une arrestation est lieu, surtout visant de nobles citoyens romains. Il leur est demandé toutefois de ne point quitter l'île tant que le mystère ne soit pas éclairci. Une surveillance discrète des suspects potentiels est toutefois établie. En définitive, tout ce qui arrive n'est qu'un contretemps habilement manigancé par Marhabal Barca pour ralentir les aventuriers dans leur enquête.

### Enquête à Cnossos

Cette enquête peut suivant les festivités prendre plusieurs heures voire plusieurs jours (prétexte à quelques embuscades, que ce soit dans les ruelles ou dans les auberges). Plusieurs possibilités s'offrent aux aventuriers :

- se renseigner auprès des officiels dans le quartier portuaire pour savoir si un navire répondant à la description du Conquérant aurait accosté il y a quelques jours. La réponse est négative. Par contre, en fréquentant les auberges du port, un ou deux marins pourront témoigner avoir aperçu un navire ressemblant se diriger vers la Crique d'Apollon (une crique distante d'une dizaine de kilomètres de Cnossos, où est construit un petit autel dédié à Apollon). Mais bien sûr, cette information ne pourra être obtenue qu'après avoir sympathisé avec les marins.

- collecter des informations à propos des serveurs de Marhabal Barca, dans les auberges ou auprès des artisans locaux. Cela suscite au mieux une écoute polie, au pire un désintérêt total (qui peut être suivi peu de temps après par une embuscade). Ces derniers, si les aventuriers réussissent à les faire parler (pas une mince affaire), parlent d'un labyrinthe aux sept entrées et de leur supérieur, qui correspond à la description de Marhabal.

- chercher la demeure de la vieille tante d'Ulfia (l'ancienne danseuse d'Olympie), qui se nomme Aphelia. Une tâche assez facile, surtout en s'adressant à des vieillards (dépositaires du savoir) ou à des danseuses. La vieille tante apparaît comme très amicale, proposant même du thé aux herbes à ses invités, tandis qu'elle se propose de répondre modestement aux questions que les aventuriers pourraient avoir au sujet d'Ulfia. Elle est ainsi prête à évoquer facilement son tempérament courageux et volontaire, sa jeunesse, son départ pour Olympie et ses brefs retours à Cnossos.

Si la tante est mise en confiance, elle peut révéler son inquiétude quand à la destinée de sa petite cousine. Elle fait en effet des cauchemars assez déstabilisants où elle voit Ulfia suppliciée sous l'autel d'un dieu impie (Cthugha, voir la cérémonie décrite dans Carthago Delenda Est), ou face à une masse informe de chairs et de tentacules (Shub-Niggurath). Cela a toujours lieu de nuit, et dans des souterrains (un jet d'idée réussi pour déterminer que ces lieux correspondent au Labyrinthe).

- la Crique d'Apollon : un petit autel isolé sur la plage, où il est possible de remarquer que des traces d'un débarquement ont été habilement effacés (TOC – 30 %). Ces traces conduisent jusqu'à une entrée du labyrinthe, habilement masquée par la végétation luxuriante.

- Le passé lointain de Cnossos peut aussi constituer une piste de recherche, avec l'existence légendaire du Minotaure. Le Minotaure est la progéniture unique d'un taureau divin (envoyé par Poséidon pour que ce dernier soit sacrifié par le Roi Minos en son honneur) et de la reine Pasiphaé. Le monstre fut emprisonné dans un palais souterrain aux couloirs inextricables, dont l'architecte fut Dédale. Chaque année, le Minotaure dévorait sept jeunes gens et sept jeunes filles venus d'Athènes, jusqu'à ce que Thésée (aidé par Ariane) parvienne à tuer le monstre. Ce châtimement atroce avait été imposé par le Roi Minos aux Athéniens en punition de la mort de son fils Androgée au cours d'une visite à Athènes lors de jeux athlétiques. Quand à la Toison, c'est l'épopée de Jason et les Argonautes.

### **Dans le labyrinthe**

Une partie significative du palais est actuellement occupé par le gouverneur Honorus Galla, l'administration romaine, la légion, de vastes bibliothèques (le tout sur plusieurs étages). Une autre partie est réservée au culte des dieux (principalement Héra, mais aussi Apollon). Enfin, à peu près 20 à 30 % du palais est actuellement à l'abandon, certaines pièces étant murées.

Le labyrinthe se trouve sous le palais, ses entrées (toujours étroites et piégées) sont totalement masquées. Un vaste réseau de galeries inextricables, de grottes, qui est plus redoutable que tout ce que la légende pourrait le laisser supposer. Outre le Minotaure (toujours vivant), le labyrinthe est infesté par des terribles créatures, des *Xo tl' mi'go* (voir *Creatures Companion* p53), des harpies et des hommes à tête de chèvre. Mais le plus terrible est sans nul doute le portail vers d'autres sphères d'existence (Contrées des Rêves et Lointaines Planètes, parmi lesquelles Yuggoth, la planète d'origine des *Mi-Go*).

La clé du passage est la Toison qui est jalousement gardée depuis les temps mythologiques et uniquement utilisée par les Elus du Chevreau. Sans la toison, le labyrinthe est un lieu plein de danger, où il est rare d'en sortir vivant tant les habitants, animés d'une haine implacable contre l'Homme, sont féroces. Ça et là peuvent être retrouvés les disparus de Grèce, laissés plus morts que vifs comme tribut au dieu infernal (le Minotaure).

### **Le secret du Minotaure**

Après de nombreuses heures d'errance (et de rencontres pas forcément amicales) dans des souterrains ressemblant étrangement à ceux de la vision (structures blanchâtres aux murs, plantes gigantesques et touffues, plafond sombre en basalte noir ou en granite), les aventuriers débouchent dans la plus importante grotte du labyrinthe, où réside le Gardien.

Soutenue par d'imposants piliers de basalte sombre (hauts de plus de 50 mètres), la grotte apparaît démesurée et non adaptée à l'échelle humaine. Au centre, un vaste bassin d'eau noire occupant presque toute la largeur de la salle, où se repaissent des centaines et des centaines de serpents de différentes espèces (dont certaines inconnues, avec beaucoup de franchement horribles).

D'étroits couloirs à droite et à gauche longent le bassin. L'attaque des serpents amateurs de chair fraîche et de sang est fortement probable, visant les imprudents osant s'aventurer sur ces couloirs. Mais ce sont les seuls accès pour accéder à l'autre partie de la grotte, qui fait plus l'effet d'un labyrinthe forestier. En effet, la pièce est ceinturée par des arbres aussi élevés que les piliers, voire beaucoup plus (de 50 à 300 mètres). Il y a notamment des oliviers, des saules pleureurs, des cèdres du Liban, mais aussi des arbres totalement inconnus (par exemple feuillage rouge ou jaune, troncs verts ou noirs, nombreuses lianes et fleurs bleues ou jaunes, des sortes d'appendices organiques émettant des bruits pulsants) avec la faune qui va avec (insectes, oiseaux, petits rats totalement différents de ceux que les aventuriers ont l'habitude de rencontrer). Sur un arbre (proche du bassin) sont fixés une épée, un fléau, une hache, un arc et ses flèches, et un brasero de tailles cyclopéennes mais pouvant être utilisés par l'homme (plutôt deux) en cas de besoin, mais avec un grand déconfort. Un emplacement semble vide (de par la présence de poils sur l'arbre), c'était là où était fixée la Toison.

Deux tunnels permettent de quitter la pièce (sans compter le troisième tunnel derrière le bassin). Le premier est étroit, et serpente dans la végétation environnante. Le second est beaucoup plus large, et des rugissements inquiétants s'y font entendre. En plein milieu gisent les corps inertes et gravement blessés d'Ulfia et de Libo Visolus.

Un taureau gigantesque ne tarde pas à apparaître et à foncer sur ses "victimes". Mettez en scène le face à face, puis la probable fuite désespérée vers le petit passage étroit. Peut-être auront-ils le temps de s'intéresser aux armes sur l'arbre, ou à sauver Libo Visolus et Ulfia. Laissez les faire, mais rendez leur la tâche assez compliquée, de par la présence du taureau dont ils auront plus d'une occasion pour sentir son halène fétide.

### **Vers la sortie**

Le petit sentier serpentant dans la végétation est assez impraticable d'accès. Il donne en bordure de mer, dans la campagne crétoise, non loin de Cnossos. Au loin, dans la mer, une frêle embarcation s'apprête à quitter la vie, avec à son bord Marhabal Barca. Il est protégé par 7 servants qui se sacrifieront si besoin pour permettre la fuite de leur chef, porteur de la Toison du Chevreau. Il est accompagné de la jeune femme présente lors de la cérémonie d'Athiléa. Elle semble suivre aveuglément les ordres qu'on lui donne.

Le porteur de la Toison, même rendu immortel, peut toujours être touché. Engagez un combat, au terme duquel les aventuriers se débarrasseront (peut-être) des serviteurs. A la faveur d'un coup contre Marhabal (peut-être le dernier coup pour tuer), ce dernier tombe au sol (ainsi que la Toison) ... et disparaît tandis qu'une épaisse brume blanche se forme puis se dissipe au sol. Un cri d'agonie ou d'intense moquerie (comment en être sûr ?) se fait alors entendre. La terre tremble assez fortement, puis les secousses s'arrêtent (une partie du Labyrinthe vient de s'écrouler). Marhabal Barca est-il vaincu ? La Toison est-elle détruite ?

### PARTIE III : THEBES, LE REVEIL DE PHARAON

---

**Note** : cette partie doit beaucoup au fanzine du monde des Ténèbres, Tenebrae, notamment tout ce qui concerne le culte de Sokar et les portes de Vie (ou de Mort). Je remercie au passage leurs auteurs.

#### Situation historique

La reine Cléopâtre III est l'actuelle dirigeante de l'Egypte, bien que ses fils Ptolémée IX Soter II (qu'elle déteste) et Ptolémée X Alexandre (un irresponsable qui dépense les trésors d'Alexandre le Grand). C'est une femme à forte poigne, qui se lasse de la bassesse de ses fils. Elle rêve de restaurer la grandeur de l'Egypte.

Pour cela, quoi de mieux que de ressusciter un ancien pharaon ? Elle s'est récemment entiché d'un nouveau concubin, qui n'est autre que Marhabal Barca, qui compte se servir des projets de Cléopâtre III pour devenir le pharaon incontesté de la nouvelle Egypte. Elle a donc pour se faire commandé auprès des scribes une analyse précise de l'histoire des pharaons, ce qui a pris plusieurs mois. Elle a éloigné son fils Soter II à Chypre prétextant que celui-ci voulait l'assassiner. Son choix s'est finalement porté sur Mentouhotep II. Elle compte l'épouser en grande noce.

#### Mise en place

Septembre 655, plusieurs mois après la mystérieuse disparition de Marhabal Barca en Crète, et après les recherches incessantes en Grèce et à Rome. Le tribun Corus Maler, en raison de son expérience passée, est nommé par le consul Quintus Caecilius (un cousin lointain de Caius Caecilius) le plénipotentiaire officiel de Rome auprès de son altesse Cléopâtre III pour les fêtes d'Opet. Il est accompagné par les autres aventuriers.



Des rumeurs à Rome et en Grèce indiquent qu'elle a récemment expulsé ses deux fils pour Chypre, pour incompetence dans le gouvernement de l'Egypte (dilapidation du trésor royal) et pour indignité vis à vis des anciens pharaons. Elle aurait également depuis peu un nouveau conseiller, qui ne se montre que fort rarement à la cour. D'autres disent que ce nouveau conseiller serait aussi son concubin, et le fait qu'elle ait un fils alimente la rumeur, ce qui fait scandale parmi les prêtres d'Amon. En réalité, ce fils n'est autre que le fils de Moloch Baal enfanté suite à la cérémonie ratée d'Athilea. La reine est réellement convaincue que ce fils est le sien.

#### L'entrevue royale

A l'arrivée à Alexandrie, les aventuriers sont reçus par la reine en son palais (au faste inimaginable), qui leur demande par pure politesse des nouvelles de Rome, et qui les convie à participer à la fête d'Opet, en suivant la barque royale (c'est à dire le grand navire de Ptolémée IV), et les remercie d'un geste de la main de participer à la fête. Mais le ton employé sous entend un rapport entre suzerain et vassal (*"Je suis satisfait de voir que Rome fait son devoir, comme les filles rendent hommage à leur mère et à ses prestigieux ancêtres"*).

Est présent à l'entretien un homme portant au masque doré au visage (en forme de tête de faucon) et une crosse argentée à la main droite (alias le concubin), de nombreux dignitaires, ainsi que de nombreux prêtres de Thoth et d'Amon. L'homme ne parle pas (pour éviter d'être reconnu - la reine est convaincue qu'il est muet), mais se contente de regarder de manière énigmatique les aventuriers (vous pouvez laisser entretenir le doute, en faisant un jet de TOC /3 pour chacun, et révéler à ceux qui ont réussi qu'ils semblent déjà avoir rencontré cet homme, sans trop savoir précisément quand).

## En progression sur le Nil

Le voyage est prévu pour durer environ une quinzaine de jours, entre Alexandrie et Thèbes. Tout le long du trajet, les populations locales assistent au passage des barques, pour ceux qui ne peuvent aller à Thèbes, où se déroule le principal de la fête d'Opet, dédié à Amon. Le but de la fête est de renouveler le pouvoir générateur d'Amon afin qu'il puisse continuer d'apporter la fertilité et la vie au pays d'Egypte. La reine embarque à bord du grand navire de Ptolémée IV.

Ce navire est devancé par une dizaine de galères, entouré d'une trentaine d'autres (de plus petite taille, dont une pour les Romains). Le navire royal tracte la nef d'Amon (aussi appelée Ouserhat), une barque entièrement dorée et construite avec les meilleurs bois du Liban).

L'opulence est de mise, et les haltes sont nombreuses entre Alexandrie et Thèbes. Vous pouvez en profiter pour montrer les charmes de l'Égypte antique sous un jour nouveau, avec par exemple les haltes suivantes :

- Héliopolis : une des plus vieilles cités, également appelée Ioun, la cité du pilier, ou Pi-Rê, la cité de Rê. Une halte est prévue pour se recueillir devant le temple solaire de la divinité créatrice (obélisque, pyramide, autel monumental)
- Memphis et le plateau de Gizeh : les prestigieuses pyramides, une halte pour prier les anciens pharaons, pour que ceux-ci accordent leur bénédiction sur l'actuel pharaon. Une ancienne capitale des pharaons, délaissée pour Alexandrie.
- Abydos : cité sacrée et nécropole symbolisant l'unification du pays par les pharaons, et consacrée à Osiris. La cité s'enorgueillit de posséder la tête du dieu démembré. Elle est située aux confins de la vallée fertile et du désert.

La traversée du Nil est loin d'être anodine. Toutefois, les aventuriers ne devraient pas être trop en danger. Les campements le soir se font sur les berges (bien que la reine et ses proches résident dans le navire de Ptolémée IV), et il peut arriver certains événements étranges :

- des cris de hyènes ou de loups dans la nuit, à proximité du campement, ainsi que des hurlements humains. Cela se reproduit plusieurs nuits de suite, avec une intensité de plus en plus forte. Il semble que les bêtes soient de plus en plus proches.
- les pérégrinations solitaires du conseiller de la reine (il reste immobile pendant des heures).
- l'attaque de guerriers nubiens, aussi soudaine qu'imprévue, peu avant l'arrivée à Abydos. Ces derniers sont couverts de peintures de guerre, et pleins de haine pour l'étrangère. Arrangez vous pour que les joueurs reçoivent la visite de la reine, qui ne sera donc que peu protégée. L'interrogatoire des nubiens ne donnera pas grand chose. Ils avoueront tout au plus qu'ils ont agi sur l'ordre du pharaon Ramès III Menkhara, mais il est facile de voir qu'ils mentent en réalité. Ils portent tous un vêtement noir, sont armés tous de kopesh (l'épée égyptienne). L'un d'entre eux (le chef, comme signe de son autorité et/ou de son allégeance à ses maîtres) s'est fait tatouer sur le torse une petite partie d'un cartouche royal, avec les hiéroglyphes suivants (un pied, un vautour, un lion couché, un pied). Il est évident que le Nubien ne montrera pas ce cartouche.

Un petit jet en hiéroglyphes permet de déduire que ce n'est qu'une partie d'un cartouche beaucoup plus vaste. Le premier pied représente les Nubiens, le lion et le pied associé représente un homme d'importance (le chef des Nubiens), et à travers lui Marhabal Barca ou les Menkhara. Les vautours concrétisent une sorte de crainte liée à la mort pesant sur les Nubiens. Selon une transcription phonétique (appliquée sous les Ptolémées), lettre à lettre, en ne tenant compte que des consonnes ('A' est une consonne faible, ou 'aleph'), ces hiéroglyphes signifient BALBA (ce qui n'est pas sans rappeler Marhabal Barca).





- La réception officielle à Abydos par le vieux prêtre d'Amon Rê. La reine se prête à une cérémonie tutélaire célébrant l'union de l'Egypte, avec la remise du pschent (couronne rouge de la Basse Egypte et couronne blanche de la Haute Egypte), par Horus et Bastet (des prêtres qui sont investis de l'énergie divine). De nombreux chants en louange des anciens pharaons sont rappelés. Le fils de la reine, le conseiller sont présents.

### Les cauchemars de Sokar

Alors que le vieux prêtre est assassiné sournoisement par le fils de la reine, les représentants de Rome sont assaillis de perturbant cauchemars, avec des visions d'Athilea, d'apparitions de Baal Moloch et de ses infâmes rejetons, de Yog Sothoth ("La porte est fermée et pourtant elle est ouverte"), voire même de l'assassinat du vieux prêtre par le joueur lui même (revêtu d'un costume noir de cérémonie, d'un masque de faucon doré – les insignes de Sokar, ce qui peut être déduit sur un jet de religion).

Par exemple, il peut se produire une impression de dédoublement. Quelqu'un rentre. Il est difficile de le reconnaître. Tu es à la fois conscient et inconscient. Il donne un signe de main et c'est alors que plusieurs autres personnes patibulaires rentrent dans la tente, se saisissent de toi et te ficellent. C'est alors que le mystérieux inconnu s'approche. Tu le reconnais maintenant - il s'agit de Marhabal Barca. Il ricane et son sourire n'a plus rien d'amical. Il tient à sa main droite un kopesh noir. Il se met alors à te torturer en donnant des coups de couteau (33 au total). Au moment où il s'apprête à te donner le coup de grâce, dans le cœur, tu te réveilles, en hurlant comme un putois, le lit totalement en sang. (San 2/1D8, Dégâts 1D8). De plus, une hémorragie est en train de se produire, d'où risque de mort. Mais, malgré les efforts du médecin, celui-ci n'arrivera pas à supprimer les 33 traces, bien qu'il arrive à guérir le blessé. L'investigateur perd 2 points d'Apparence définitivement (lorsqu'il est torse nu).

### La révélation de Sokar

Quelques heures plus tard (alors que la cérémonie est achevée et que le calme règne sur Abydos), le vieux prêtre est retrouvé mort, baignant dans un lit de sang. Au mur, est griffonné en lettres de sang le cartouche du maléfique dieu Sokar, qui fut jadis le dieu tutélaire de Memphis.

Selon la légende, Sokar était le dieu tutélaire de Memphis, adoré par des centaines de milliers de fidèles. Il s'opposa avec force à Seth et Osiris, refusant au premier le respect, et au second la tutelle sur le monde des morts, le Duat. Il s'autoproclama dieu des morts de Memphis. Osiris, quoique furieux ne put rien faire, ce qui provoqua l'amusement de son frère Seth, qui prit sous son épaulement Sokar, et l'initia à de sombres pouvoirs. Finalement, il trahit son nouveau maître, et dû s'enfuir non loin du désert, où il devint le premier héraut d'Apophis. Il s'appropriera un temple qui appartenait à Sekhmet. Cela suffit pour provoquer l'hostilité de Sekhmet et d'Osiris. Sokar fut anéanti, et il ne resta rien de lui (il est dit que le lieu de la dernière bataille fut Deir el-Bahari. Dans la mythologie ancienne, il est dit aussi que Sokar était un cousin d'Apophis ou de Seth, tout comme il existe un lien entre Baal Moloch (Cthugha) et Apophis.



**Note au MJ :** Sokar réincarné est le fils de Baal Moloch (Cthugha), ce qui devrait pousser les aventuriers à l'inquiétude. Cette information, ainsi que les légendes égyptiennes sont connues sur un jet de Mythe. Sokar s'est incarné dans le fils de la reine Cléopâtre, à son insu, mais il ne peut agir qu'en rêve. Son union prochaine avec Marhabal Barca devrait augmenter considérablement sa puissance.

Il est possible de faire des recherches à Abydos concernant Sokar et Apophis, et après de nombreuses heures de recherche, éventuellement assistés par les prêtres du temple d'Amon-Râ, trouver une dizaine de papyrus sacrés. Des allusions obscures, des renseignements sur le culte de Sokar, sa renaissance attendue seront les éléments trouvés.

*Sokar resurgira des portes jadis fermées par les serviteurs d'Horus et de Bastet, et sa puissance, une fois sa nouvelle peau revêtue, sera telle que nul ne pourra plus jamais s'opposer à son règne, pas même Amon Râ, la divinité créatrice.*

*Sokar ne pourra jamais être vaincu totalement. Mais il pourra être banni si le porteur de la peau peut être exterminé. Si cela devait être, l'Égypte sera libérée à jamais de ses maux. La victoire ne pourra être assurée que sur le site d'une des portes.*

*Sokar attend sa renaissance en rêvant, et ses fidèles agissent dans l'ombre pour préparer sa suprématie. Parmi eux, le chevreau et l'enfant soleil sont ceux qui comptent le plus.*

(cette allusion fait référence au chevreau – dont la toison a été récupéré par Marhabal Barca, et l'enfant soleil – le fils de Cthugha, et présuppose que Marhabal Barca est vivant).

Aucune mention précise n'est faite sur les portes. Il existe en tout et pour tout neuf portes, dont deux à Memphis, d'autres à proximité de Thèbes ou de la vallée des Rois, deux présumées détruites. Elles sont pour la plupart dissimulées dans les tombeaux des pharaons. Mais l'une d'entre elle est cachée aux alentours de Deir El Bahari.

### **La fête de l'Opet**

La fête de l'Opet se déroule selon le rituel préétabli depuis des siècles, la procession s'effectue sans incidents dans la grande ville de Thèbes. Nombreux sont les Égyptiens qui sont venus assister à la procession. La reine, en tant que représentante d'Isis est étincelante. Le soir, un dîner rituel en l'honneur d'Amon avec danseuses et jongleurs est de mise au palais de Ramsès III, où réside la reine et ses courtisans.

La journée est sans incidents, mais il n'en est pas de même pour la nuit, car la reine, son fils et le conseiller Marhabal Barca, ainsi qu'une petite garnison d'une dizaine d'hommes se sont esquivés en direction de Deir El-Bahari. Personne n'est capable à l'aube de dire où la reine est partie. Il est probable que les aventuriers aient une petite idée la dessus, et qu'ils se dirigent vers Deir El-Bahari. Mais une autre idée serait d'interroger les proches conseillers de la reine. Ces derniers les tiendront au courant des récents projets de la reine de redonner vie à la vieille Égypte, en épousant un homme issu du Nouvel Empire, Mentouhotep II. Sachant que son tombeau se trouve à Deir El-Bahari, et que c'est le site de bataille où Sokar a été défait, il n'y a pas de temps à perdre.

### **Deir El-Bahari, la dernière confrontation**

Avant de pénétrer dans le temple de Mentouhotep II, il est nécessaire d'affronter la dizaine de gardes postés là pour prévenir toute incursion dans le temple. Ensuite, après avoir déambulé dans des tunnels (et évité de nombreux pièges prévus par les architectes), les aventuriers arrivent en vue du tombeau de Mentouhotep II.

Des litanies se font entendre. Confiant dans les paroles de son conseiller (ne sachant pas qu'il désire avant tout la duper), la reine récite les paroles du livre des morts pour redonner la vie à Mentouhotep II, mais en même temps libère Sokar, qui avait été vaincu une seconde fois par Mentouhotep II, qui est devenu dans la non vie le gardien de Sokar.

Une énergie bleue commence à recouvrir Marhabal Barca, revêtu de la toison du Chevreau, et le tombeau, d'où émerge lentement le pharaon ressuscité. Cette énergie bleue intense semble provenir des éclats d'une boule de cristal. Non loin de là, gît le corps sans vie du fils de la reine, mais cette dernière ne semble pas s'en être aperçue (alors qu'elle est la prochaine victime de Sokar). Ce dernier, à mi chemin entre l'humain et la divinité, enlève soudain son masque, se rue sur la reine, et commence à l'attaquer de ses petits sorts, tandis que le temple commence à trembler. Si les aventuriers n'interviennent pas, la reine est perdue, et ensuite cela sera au tour de Mentouhotep II. A la dernière seconde, si Marhabal est vaincu (tout en promettant son retour), une porte de lumière s'ouvre dans le temple, et ce qui reste de Sokar s'engouffre dans le passage. Il reste ouvert.

Mentouhotep II bouge enfin, félicite les aventuriers pour ce qu'ils ont fait, raconte l'histoire de Sokar. Son rôle est désormais de le poursuivre, en compagnie de son épouse (qui ressemble étrangement à Cléopâtre III), dans une terre où les dieux de l'Egypte sont encore puissants, c'est à dire la Nouvelle Egypte (ou le Mulhorande). Mentouhotep II charge les aventuriers de reconduire la reine en sécurité à Memphis, tandis que lui et ses successeurs se chargeront de lutter contre Sokar, ce qui ne sera pas une mince affaire.

Marhabal Barca



Chouette    Vautour    Bouche    Vautour    Jambe    Vautour    Lion    Jambe    Vautour    Bouche    Vautour  
Cour    Corbeille à anse

M chouette, en rapport avec l'intériorité, servant notamment à écrire « dans, ce qui est dans »

A vautour ou aigle dans imagerie médiévale, ce n'est pas une voyelle, mais une consonne faible (aleph) grnad prédateur, sert à écrire le mot crainte, et se trouve en rapport avec la mort

R bouche ouverte

H construction sommaire, abri dans la campagne

B jambe bien droite et pied, le lieu

L lion, incarnation de la vigilance, partie antérieure du lion sert à désigner ce qui est important (homme important, chef), alors que la partie postérieure évoque les idées d'extrémité, de fond

K corbeille tressée, munie d'une sorte d'anse

Ptolémée X



?    Lion    Aigle    Avant bras    corbeille à anse  
avant bras    Avant bras    ?

P siège

A à avant bras tendu, action

Mentouhotep II



Aigle    Avant bras Pain    ?    Caille    Cour    ?    Pain    siège    plume plume  
Eau    Avant bras

E

OU poussin de caille