

ANTIKA

GUERRES BÉOTIENNES

ÉCRIT PAR BRUNO GUÉRIN



GUERRES BÉOTIENNES

Scénario ANTIKA
Écrit par Bruno Guérin
Mis en page par Bruno Guérin

Il m'arrive d'écrire et de réécrire plusieurs fois le même scénario, reprenant et recyclant différemment parfois la même idée. Initialement prévus dans un supplément officiel sous le nom de « La vengeance d'Arès », ces scénarios ont été supprimés d'une part parce que je n'en étais pas entièrement satisfait et parce qu'il y avait une redondance avec un autre scénario officiel que je lui ai préféré dans le supplément « Grécopolis » sur la guerre des sept contre Thèbes, et d'autres parts parce qu'ils étaient indépendants des autres et que le supplément « Terres Mythiques » était déjà bien trop volumineux.

Ces scénarios se déroulent donc après la guerre de Troie, durant lesquels les personnages s'opposent à deux reprises au dieu de la guerre. Mais ce dernier, sous couvert de vouloir aider sa mère, Héra, à se venger de la descendance de la cité d'Héraclès, complot pour son propre compte.

CHANT I -

UNE GUERRE FRATRICIDE

Ce premier chant se déroule à Thèbes. Le roi thébain, Thersandre, est mort en Mysie lors de la guerre de Troie.

Son fils Tisamène étant trop jeune, la régence a alors été confiée à Pénélee, lequel doit lui aussi prendre le commandement des troupes béotiennes à Troie, où, selon Homère, il accomplit quelques exploits avant d'être tué sur le champ de bataille, tandis que pour d'autres auteurs il fait partie du commando présent dans le cheval de Troie, mais il ne rejoindra pas la Béotie, peut-être suite à un naufrage en mer.

Opheltès, le fils de Pénélee, et Tisamène sont alors élevés comme des frères par Démonassa, la mère de Tisamène et de Sélia, leur demi-sœur qu'elle a eue avec Pénélee.

Lors de leurs pérégrinations, les personnages se retrouvent en Béotie et passent par Thèbes, la cité du grand Héraclès. Nos héros envisagent alors de demander l'hospitalité à la reine Démonassa.

Malheureusement, la ville est actuellement déchirée dans une guerre fratricide opposant le prince Tisamène au prince Opheltès.

Nos héros vont devoir se mêler de cette affaire et rejoindre un camp ou l'autre au risque d'être considérés comme des espions adverses. Cependant, leur neutralité en tant qu'étrangers peut conduire certains citoyens de la cité à les engager comme hérauts afin de parvenir à un accord entre les deux partis. En effet, chaque famille se trouve être divisée, avec des protagonistes dans chacun des deux camps, les deux prétendants ayant autant de légitimité, bien que Tisamène ait l'avantage de l'antériorité du titre.

→ Tisamène est le nouveau roi de Thèbes, depuis qu'il s'est arrogé le droit de monter sur le trône à la mort de sa mère Démonassa, deux semaines plus tôt. C'est lui l'héritier légitime. Actuellement, Tisamène vit donc au palais et combat sa demi-sœur pour défendre la cité contre ses attaques. Il est persuadé qu'elle désire le trône pour elle et son futur époux, Opheltès.

→ Sélia, quant à elle, est certaine que Tisamène a empoisonné leur mère afin d'accéder au trône, devançant alors Opheltès. Son devoir est, par conséquent, de venger cette

dernière. Elle est soutenue en cela par Opheltès, son demi-frère et fils de l'ancien roi. Leur campement se trouve actuellement dans les marais, à l'ouest de la cité de Thèbes, sur la route d'Orchomène.

Les personnages peuvent choisir de soutenir n'importe lequel des deux camps, et même tenter une conciliation, mais leurs tentatives tournent rapidement court, chacun campant indéfectiblement sur ses positions, incapables du moindre compromis.

Les combats sont rudes à la porte ouest de la ville, qui est le point faible des murailles. Faites alors en sorte qu'Opheltès meurt lors d'un assaut, et même que ce soit l'un des héros qui le tue, si les personnages soutiennent le camp opposé.

Opheltès

Fils de Pénélee, régent et roi de Thèbes, Opheltès est un fringant jeune homme qui a su s'attacher quelques officiers et soldats fidèles à son père. Certains ragots disent qu'il serait le fils illégitime de la reine



Démonassa et de Pénélee, alors qu'en réalité sa mère est morte en couche. Ces mêmes rumeurs racontent qu'il pousse la princesse Sélia, dont il est soi-disant amoureux, à prendre le trône sur lequel il aurait lui-même des vues. En réalité, il n'en est rien. Bien qu'il soit réellement attiré par la princesse, il connaît sa place et son rang, bien que ses prétentions soient défendables. De plus, il a toujours aimé Démonassa comme une mère et il pense réellement que le roi actuel est un matricide.

SOMA 4 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 1 HUBRIS 2 PV 40

Armure : Cuirasse de bronze (9 PA), Casque intégral en bronze (5 PA), Bouclier de bronze (7 PA)

Armes : Glaive d'or (DG 5), Lance (DG 6)

Compétences :

Arme tranchante 5, Arme perforante 4, Arme de jet 4, Bouclier 3, Commandement 4, Esquive 3, Intimidation 3, Pugilat 5, Stratégie 4, Vigilance 3.

Les personnages peuvent apprendre les choses suivantes en enquêtant dans les tavernes de la cité ou auprès des feux de camp du campement. Le MJ peut également rajouter quelques éléments de son cru.

- Les ragots à propos d'Opheltès et de la princesse Sélia.
- Les ragots sur le nouveau roi et la mort suspecte de Démonassa.
- L'amour incestueux entre Sélia et Opheltès va amener la peste dans la cité comme lorsqu'Œdipe épousa sa mère. (Faux, mais c'est la guerre que cela a amenée !)
- Le fait que les morts disparaissent durant la nuit (Vrai) et que c'est l'autre camp qui enlève les corps pour empêcher qu'on leur donne une sépulture. (Faux)
- Les histoires de certains soldats qui ont vu errer les esprits des morts dans la forêt ou dans le marais. (Vrai)
- La découverte de traces monstrueuses dans le marais, prouvant que l'ennemi a appelé un ancien monstre à son service. (Les traces sont réelles, mais l'ennemi n'y est pour rien.)
- Sélia et/ou Tisamène sont poussés désormais à venger leurs morts. (Vrai)

En menant leur enquête ou en tentant de concilier les enfants princiers, les personnages se rendent compte que c'est la même chose dans les deux camps, en interrogeant un prisonnier par exemple ou en se rendant sur place.

De plus, s'ils traînent la nuit dans le marais ou la forêt, ils peuvent croiser eux-mêmes le monstre ou l'esprit d'un mort qui erre avant de rejoindre un groupe de spectres, parmi lequel

ils reconnaissent certains soldats morts la veille.

Âme errante ou spectre

SOMA 0 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2

ARISTEIA na HUBRIS na PV 30

Armure : Intangible (3PA)

Armes : Contact (DG 1 point de Soma)

Particularités : Mort vivant, Sensibilité à la lumière (les dégâts occasionnés par la lumière sont doublés), Aura de peur

Pouvoirs : Vision de Nyx

Compétences :

Arme naturelle 2, Esquive 1, Perception 3, Stratégie 1, Vigilance 2.



Parmi les spectres, les personnages rencontrent l'ombre d'Opheltès qui les prie de l'aider lui et tous les morts de cette guerre, à trouver une sépulture, car sans funérailles, leurs âmes sont condamnées à errer éternellement sur Terre.

Toujours de nuit, nos héros, s'ils errent sur le champ de bataille, finissent par croiser le chemin d'un chien à deux têtes. Il s'agit de Grégus, le chien d'Arès, lequel dévore les morts qu'il trouve. C'est finalement lui le responsable de la disparition des corps, mais il prend la fuite aux premières difficultés.

Grégus, Chien géant bicéphale

Son insatiable faim a conduit Arès à provoquer une guerre afin de nourrir son chien et l'entraîner sur le champ de bataille. Le dieu décida d'empoisonner la reine Démonassa avec de la cigüe et, prenant l'apparence d'Opheltès et de conseillers du prince, il attisa

la haine entre frères et sœur afin de plaire à Héra et obtenir la guerre qu'il souhaite.

SOMA 6 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA na HUBRIS na PV 60

Armure : Cuir (1 PA)

Armes : Morsures (DG 6)

Particularités : Avalement des morts

Compétences :

Arme naturelle 4, Discrétion 1, Esquive 2, Fouille 2, Perception 2, Pistage 3, Stratégie 1, Vigilance 2.

Si les personnages traquent la bête, sa piste les conduit jusqu'à son antre. Grégus essaye d'ailleurs d'y tirer un cadavre pour le dévorer durant la journée.

Si nos héros combattent Grégus, son maître, Arès, sort alors de la grotte et encourage son chien, mais ne fera rien de lui-même. Si Grégus est en difficulté, Arès le soigne et le rend plus fort grâce à ses pouvoirs, jusqu'au moment où Athéna, ou un autre dieu vient aider les personnages en chassant Arès, qui les maudira tous s'ils tuent son chien.

En retournant au camp, Arès prend l'apparence d'Opheltès et pousse Sélia à lancer une contre-attaque, lui faisant croire qu'il n'a été que blessé la veille. La rencontre contre l'ennemi se fera donc aux abords du marais.



Si les personnages tentent de s'interposer pour expliquer les faits, seule l'arrivée de l'armée des spectres derrière le vrai Opheltès conduit les deux camps à cesser la charge.

Il faut ensuite toute la force de persuasion de nos héros pour expliquer aux deux camps la supercherie d'Arès afin de nourrir son chien et qu'il est probablement responsable de cette guerre, ainsi que de l'empoisonnement de la reine.

Les personnages peuvent servir d'intermédiaires lors des négociations, et Tisamène est prêt à donner son trône à sa sœur si c'est ce qu'elle veut. Lui ne s'est battu que pour l'honneur des morts, et de sa mère. Mais désormais qu'Opheltès est mort et que la vérité est connue, Sélia, en tant que femme, n'a désormais aucune légitimité au trône.

Il faut ensuite retrouver un maximum de cadavres sur le champ de bataille et leur organiser des funérailles décentes.

Arès, voyant son plan éventé, disparaît alors non sans jurer qu'il se vengera des personnages, qui sont dès lors « Haiï d'Arès », et gagnent 1 point de Némésis.

L'un des personnages peut décider de séduire Sélia (ou l'inverse) afin de fonder une lignée ayant des prétentions sur le trône de Thèbes, de plus cela donnera une raison au groupe de rester quelque temps dans la cité, ne serait-ce que pour préparer le mariage.

CHANT II –

LA GUERRE D'ORCHOMÈNE

Ce scénario fait suite au chant précédent, alors qu'au moins l'un des personnages a désormais un statut d'importance au sein de la cité de Thèbes et qu'Héraclès est mort depuis plusieurs années.

2.1) MESSAGERS DE MAUVAIS AUGURE

Après une mission diplomatique ou un voyage qui les a éloignés quelque temps de la cité, les personnages reviennent à Thèbes, où ils exercent désormais des fonctions officielles.

Soudain, alors qu'ils marchent sur la route reliant la cité béotienne à Orchomène, ils sont dépassés par trois chars légers suivis plus loin d'esclaves encadrés de quelques gardes.

Devant eux marche un homme ouvrant la route à travers la foule des paysans et des voyageurs à l'aide de son bâton. « *Faites place !* » crie-t-il.

Il s'agit des hérauts du roi, Trophonios d'Orchomène, qui viennent chercher l'ancestral tribut annuel de cent bœufs auprès de Tisamène, ou tout autre nouveau roi de Thèbes. Trophonios profite de la situation chaotique qui a affaibli la cité pour reprendre ce qu'il estime lui revenir de droit depuis qu'Héraclès a soumis Orchomène à un tribut similaire lors du règne de son père, lequel avait fait de même du temps de la régence de Créon.

Si nos héros restent au milieu du passage, ils seront bousculés ou rossés sans ménagement aucun.

Héraut d'Orchomène

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 1 HUBRIS 2 PV 20

Armure : Cuirasse de cuir (4 PA), Casque Pylos (4 PA), Bouclier moyen en bois (6 PA).

Armes : Bâton (DG 4), Lance (DG 6).

Compétences :

Arme perforante 4, Arme contondante 3, Bouclier 2, Commandement 3, Diplomatie 3, Esquive 2, Marchandage 2, Persuasion 3, Pugilat 1, Stratégie 2, Vigilance 2.

Dans le cas où les personnages combattent les hérauts et libèrent les esclaves, ils sont accueillis en héros par les Thébains, et plus tard par le roi, mais Trophonios, poussé par Arès, a désormais une excuse pour partir en guerre contre la cité d'Héraclès.

Les personnages ont d'ailleurs intérêt à ne laisser survivre aucun héraut afin de ne point être recherchés personnellement par le roi d'Orchomène, mais il leur en coûtera +1 point de Némésis de la part d'Hermès.

Si par contre, ils observent sans rien faire, ils constatent l'injustice qui est imposée au jeune roi Tisamène alors qu'ils sont conviés au palais. La cité n'a pas les cent bœufs demandés, d'autant qu'elle n'a pas à les payer, mais devrait les recevoir en tribut de la part d'Orchomène. Le roi est alors à demi rossé devant sa sœur et la cour par les hérauts d'Orchomène qui outrepassent leurs droits.

Cela devrait être suffisant pour faire réagir nos héros dont la renommée est désormais connue de tous. S'ils attendent ce moment pour tuer les hérauts, alors Hermès ne fera rien à leur rencontre, car les messagers ont dès lors bafoué l'hospitalité royale de Thèbes.

Le roi Tisamène est prêt pour repartir en guerre, mais la guerre fratricide qui l'a opposé à sa sœur a fortement affaibli son armée et son commandement. Manquant de généraux expérimentés, nos héros sont donc accueillis à Thèbes comme des messies.

Alors qu'ils commencent à s'organiser, un jeune homme fort, du nom d'Alcée, vient les rencontrer en secret. Il s'avère qu'Alcée n'est autre qu'Héraclès, reprenant sa forme de jeune homme et son véritable nom lorsqu'il revient sur terre.

Seul avec les personnages, il leur raconte alors comment, lorsqu'il était mortel, il avait rossé lui aussi les percepteurs, puis détourné le cours du fleuve pour inonder les plaines devant Orchomène afin d'immobiliser leurs chars et conquérir la ville. Cependant, le passé est passé, et désormais l'envahisseur a profité de son absence pour reconquérir la ville, spoliant ainsi sa descendance. Étant désormais un dieu, il ne peut plus se mêler ouvertement de ce conflit, mais il sait qu'Arès soutient Trophonios.

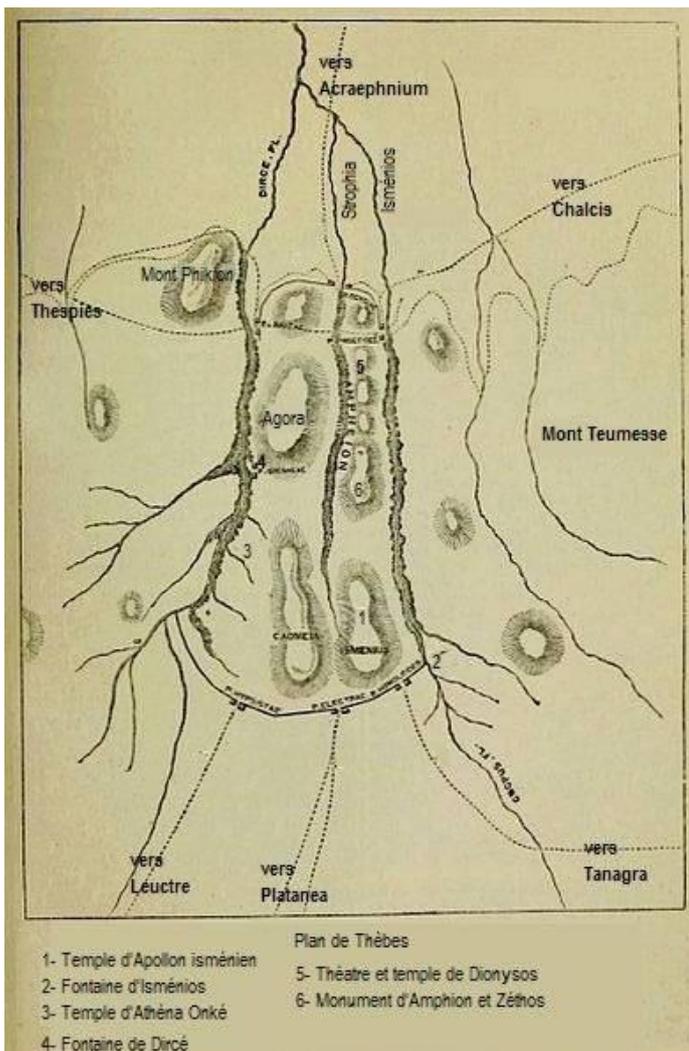
Puis avant de disparaître, il leur lance :

« Allez au temple qui m'est consacré et soyez digne de mes armes en protégeant la cité ! »

Une fois au temple, les personnages découvrent au pied de la statue du héros thébain, l'arc d'Héraclès (ou Arc d'Épire), le bouclier d'Héraclès et la dépouille du Lion de Némée qui protégèrent autrefois le héros (cf. la description de ces artefacts dans le livre de règle). Désormais, tant que les personnages combattent pour Thèbes, ils bénéficient de l'aide du fils de Zeus.

Trophonios d'Orchomène

Fils d'Erginos d'Orchomène, et dernier roi minyens d'Orchomène en Béotie. Erginos jura de venger son père Clyménos tué accidentellement par les Thébains lors d'une course de chars en l'honneur de Poséidon. Erginos rassembla alors une armée et défit l'armée thébaine l'obligeant à lui payer un lourd tribut. Il interdit également à la cité d'entretenir une armée. Héraclès mit fin à cet état de fait en réarmant la cité et en tuant Erginos. Depuis la mort d'Héraclès, Trophonios, qui depuis a grandi, veut redonner sa grandeur à Orchomène et venger son père et son grand-père. Poussé par Arès, qui voit mal l'arrivée d'Héraclès dans l'Olympe, il a donc renouvelé les exigences ancestrales de sa cité



en profitant de la mort d'Héraclès, et de la jeunesse de Tisamène.

SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 2 HUBRIS 3 PV 40

Armure : Cuirasse de bronze (9 PA), Casque Pylos (4PA), Bouclier grand bronze (7PA).

Armes : Falcata (DG 7), Lance (DG 6).

Compétences :

Arme tranchante 6, Arme perforant 4, Bouclier 3, Commandement 4, Conduite d'attelage 4, Diplomatie 3, Endurance 3, Esquive 3, Intimidation 3, Politique 4, Stratégie 3.



2.2) LE SIÈGE DE THÈBES

Les personnages doivent organiser les défenses de la cité pour soutenir le siège. Ils ont devant eux une semaine, car c'est le temps qu'il faut à l'armée de chars de Trophonios pour se constituer et rejoindre Thèbes.

Nous ne détaillerons pas ici les batailles du siège, et le MJ devra lancer des assauts contre les différentes portes de la ville, et mettre en scène des batailles dans les champs alentours tous dépend si les personnages agissent de façon défensive ou offensive.

Les personnages doivent de plus empêcher l'ennemi de s'infiltrer par la ruse dans la cité en rejoignant des groupes de paysans qui demandent la protection du roi. Ils doivent de plus veiller au bon approvisionnement de la cité et empêcher l'ennemi d'arrêter leurs convois de nourriture et d'armes.

Le meneur peut également rajouter quelques aventures annexes à cette guerre, en particulier de par l'existence de deux dragons inoffensifs dans les forêts de Thèbes qui ne sont autres que Cadmos, le fondateur de la cité, et sa femme Harmonie (la fille d'Arès), ou une quête concernant les « Dents du dragon d'Arès » dont il existe encore quelques exemplaires cachés dans la cité et pouvant donner quelques soldats supplémentaires.

Généraux d'Orchomène

SOMA 4 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 1 HUBRIS 2 PV 40

Armure : Cuirasse de bronze (9 PA), Casque Pylos (4PA), Bouclier moyen bronze (7PA).

Armes : Falcata (DG 7), Lance (DG 6).

Compétences :

Arme tranchante 4, Arme perforante 4, Bouclier 2, Commandement 3, Conduite d'attelage 3, Endurance 3, Esquive 2, Intimidation 3, Politique 4, Stratégie 2.

Soldats d'Orchomène

SOMA 2 SOPHOS 1 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Casque Pylos (4 PA), Bouclier moyen bronze (7 PA).

Armes : Falcata (DG 7), Lance (DG 6).

Compétences :

Arme tranchante 3, Arme perforante 3, Bouclier 2, Discrétion 3, Esquive 2, Vigilance 3.

Lors des combats, faites en sorte de rendre Darphus, le commandant des mercenaires, extrêmement antipathique aux personnages du fait des exactions commises sur les villages environnants et les paysans.

Darphus

Commandant des mercenaires thraces au service d'Arès et d'Orchomène. Il est protégé d'Arès, si les personnages le tuent, son corps sera enlevé par le dieu de la guerre, lequel a des projets pour lui.

SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 HUBRIS 3 PV 40

Armure : Cuirasse de bronze (9PA), Casque Pylos (4PA), Jambière bronze (3PA)

Armes : Falcata x2 (DG 8)

Compétences :

Arme tranchante 5, Commandement 3,
Esquive 4, Intimidation 5, Persuasion 4,
Stratégie 3.

Mercenaires Thraces

SOMA 3 SOPHOS 1 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armure : Plastron de cuir (3 PA), Casque Pylos (4 PA), Bouclier moyen bois (6 PA).

Armes : Arc court (DG 4), Épée de bronze (DG 6), Lance (DG 6).

Compétences :

Arc 3, Arme tranchante 3, Endurance 2,
Esquive 2, Pistage 2, Stratégie 1, Vigilance 3.

FIN

