

# « LES DERNIERS LABDACIDES »

Ou « Les Sept contre Thèbes »  
Scénario de Bruno Guérin

Ce scénario débute avec la mort d'Œdipe et se poursuit avec les conséquences que cela entraîne sur la succession du trône de Thèbes, lesquelles vont mettre à mal la lignée des Labdacides qui va s'éteindre dans une guerre fratricide sur deux générations avec la guerre des « Sept contre Thèbes » suivi des « Épigones ».

Voici un petit rappel de l'histoire thébaine qui nous intéresse :

- À la suite des crimes d'Œdipe (meurtre de son père et mariage incestueux avec sa mère Jocaste), une épidémie de peste s'abat sur la ville de Thèbes. Ménécée, le père de Créon, se sacrifie alors en se jetant du haut des remparts. Plus tard, lorsque la vérité éclate, la reine Jocaste se suicide et Œdipe se crève les yeux avant d'abandonner la régence à son oncle Créon, qui le condamne à l'exil. Œdipe mendie alors sa survie sur les routes de Grèce, accompagné de sa fille Antigone.
- Selon la légende herculéenne, Héraclès épouse Mégara, la fille de Créon, et devient le régent de la cité, mais il en laisse la responsabilité à son beau-père puis à Iphiclès son demi-frère lorsqu'il lui demande de prendre Mégara comme épouse alors qu'il doit poursuivre ses travaux. Iphiclès accordera le trône à Étéocle lorsque celui-ci le lui demandera, sachant que la lignée des Héraclides reprendra son dû. (Cela n'apparaît nullement dans les œuvres classiques.)
- Après la mort d'Œdipe, ses deux fils, Polynice et Étéocle, se déchirent pour le trône au cours de la Guerre des sept. Les deux frères se mettent d'accord pour gouverner en alternance un an sur deux, mais Étéocle ne tient pas parole. Polynice attaque la cité avec ses alliés argiens pour reprendre le trône de Thèbes. L'attaque s'achève par la mort des deux frères et des chefs argiens, hormisAdraste qui réussit à fuir grâce à la rapidité de son cheval, Arion. Créon reprend alors la régence du trône et c'est le point de départ des pièces classique d'Antigone.
- Quelques années plus tard, les fils des sept chefs « les Épigones » attaquent Thèbes pour venger leurs pères. Ils prennent la ville, tuent Laodamas, le fils d'Étéocle, et mettent Thersandre, le fils de Polynice, sur le trône.
- Lors de la guerre de Troie, Thersandre, alors roi de Thèbes, est tué par Télèphe, roi de Mysie, alors que les Grecs attaquent la Mysie par erreur croyant qu'il s'agit de la Troade. Son fils Tisamène n'étant pas en âge de gouverner, la régence est confiée à Pénélope qui sera tué en Troade par Eurypyle, le fils de Télèphe.

## CHANT I – LA MORT D'ŒDIPÉ

*« Comment Œdipe est mort, il n'y a que Thésée qui saurait le dire ? Ni le feu céleste n'a mis fin à ses jours ni une tempête venue de la mer en cet instant ; mais peut-être quelque divin guide lui fut-il dépêché, ou bien le souterrain séjour, s'entr'ouvrant doucement l'a englouti... Car il n'a pas souffert ; il a quitté la vie sans une plainte, exempt des affres de l'agonie, c'est le cas ou jamais de dire : par miracle. »*

D'après Sophocle — « Œdipe à Colone »

### ➤ ŒDIPÉ À COLONE

*« Le pays tout entier est terre sainte. Poséidon y est vénéré, et aussi le Titan Prométhée, le divin donateur du feu. Tu foules un sol qu'on appelle le Seuil d'Airain ; il défend l'accès d'Athènes. La*

*campagne d'alentour s'honore d'avoir pour patron le cavalier Colônos, que l'on aperçoit ici près, et dont le canton tout entier porte son nom. »*

D'après Sophocle — « Œdipe à Colone »

Les personnages entrent dans le bois de Colone aux abords d'Athènes. Un jet d'Épos Us & Coutume (FD12) leur permet de savoir que ces bois sont sacrés et dédiés aux Euménides (Érinyes) et qu'il est interdit de sortir de la route sous peine de se perdre au pays d'Hadès.

Qu'ils se dirigent vers la ville ou qu'ils en sortent, cela n'a guère d'importance, ils croisent un vieil aveugle enguenillé (Œdipe) aidé de sa fille (Antigone).

Le vieillard épuisé est affalé au milieu de la route et la jeune femme a toutes les peines du monde à le remettre sur pied. Aussi lorsque nos héros arrivent à sa hauteur, elle s'adresse à eux pour qu'ils l'aident à asseoir son père sur une grosse pierre à l'ombre d'un gros chêne situé au bord de la voie d'Airain (en dehors du chemin). Le nom d'Œdipe étant couvert de honte, le vieillard ne donne pas son véritable nom aux personnages et seul un jet d'Épos de la mythologie/Réseau (FD 18) leur permettra d'avoir quelques soupçons quant à son identité grâce à des détails (une fille nommée Antigone, un mendiant aveugle, une façon de s'exprimer avec un accent thébain et usant d'un vocabulaire noble...).

Les personnages ne doivent normalement pas lui refuser leur aide, mais dans le cas contraire Antigone les maudits d'être sans cœur et que les ors de la royauté peuvent vous être enlevés aussi simplement que la vie.

Qu'ils passent sans rien faire ou qu'il l'aide, Œdipe leur fait la prophétie suivante :

*« Faites venir à moi le roi Thésée, de peur que ma présence sur ses terres n'apporte le chaos ; car seuls les dieux sont exempts de la vieillesse et de la mort ; toutes choses, en dehors d'eux, sont brassées par le temps souverain. La force de la terre s'épuise, la vigueur corporelle s'épuise ; la bonne foi languit, la trahison germe à son tour ; [...] le vent change ; aujourd'hui, c'est celui-ci, demain ce sera l'autre qui trouvera odieux ce qui le charmait, en attendant de s'y plaire à nouveau. Une paix sereine rapproche actuellement nos deux pays. Mais le temps innombrable enfante en son cours des jours et des nuits innombrables, et un jour peut venir où la lance détruira cette bonne entente sous un prétexte futile. Ce jour-là, mon corps glacé dans la nuit de la tombe boira tout chaud le sang thébain. »<sup>1</sup>*

En entendant la prophétie, les personnages se retrouvent en être les dépositaires et, qu'ils le veuillent ou non, ils deviennent des messagers sous les auspices d'Hermès et celui-ci ne manquera pas de le leur dire si besoin est. Ils se doivent donc de transmettre le message au roi Thésée, à Athènes, et faire en sorte qu'il accepte de se déplacer pour rencontrer le mendiant lequel ne bougera pas de son caillou tant que le roi d'Athènes ne lui accordera pas la bienvenue et l'hospitalité, car il a vraiment peur qu'une guerre entre Thèbes et Athènes éclate.

### ➤ **UNE RENCONTRE ROYALE**

*« En vérité, qui repousserait, venant d'un homme tel que lui, des propositions qui inspirent l'amitié ? De tout temps, des liens d'hospitalité, jadis noués à la guerre, ont fait de mon foyer le sien ; il se présente en suppliant nos déesses ; il s'acquitte envers nous par un magnifique tribut : je respecte trop de tels titres pour refuser ses bienfaits. En retour, je lui donnerai asile. [...] Je vous charge de veiller sur lui. »*

D'après Sophocle — « Œdipe à Colone »

---

<sup>1</sup> D'après Sophocle – Œdipe à Colone

Les personnages doivent se rendre à Athènes et demander audience au roi. Les conseillers de Thésée ne manqueront pas de leur rendre la chose compliquée, mais l'annonce d'une prophétie présageant une guerre imminente devrait leur ouvrir les portes du palais et leur permettre d'obtenir une audience avec le souverain. Charge à eux ensuite de le convaincre à venir jusqu'aux bois de Colone pour s'entretenir avec un vieil aveugle.

Œdipe ne souhaitant pas bouger d'où il est assis, Thésée n'a d'autre choix que de venir à lui. Bien évidemment, si le roi à connaissance du véritable nom de son hôte, il viendra l'accueillir comme il se doit, mais arrivant sur place, le premier conseiller de Thésée devient blême et tente de chasser le vieillard de son caillou :

*« Avant de t'adresser au roi, sors de l'endroit où tu es assis : tu foules un sol interdit. Un sol inviolable, où l'on n'habite point, car c'est le domaine des déesses redoutables, filles de Gaïa et d'Érèbos. Ici, on les nomme les Euménides. »*

Thésée a du mal à reconnaître Œdipe, mais une fois fait, il l'accueille à grands coups d'accolade et d'embrassade, ce qui peut en surprendre plus d'un si personne n'a reconnu jusqu'ici le roi en titre de Thèbes (puisque la cité n'est actuellement que sous la régence de Créon).

Thésée accueille donc Œdipe et sa fille, Antigone, chez lui et leur rend les honneurs dus à leur rang, mais Œdipe souhaite que les personnages l'assistent dans ses derniers moments, car si Hermès les a mis sur sa route ce n'est pas sans raison.

Pour les personnages, c'est l'occasion de faire leurs premiers pas au sein des puissants. Selon leurs compétences, Thésée les affecte à la protection, au secrétariat ou aux soins de son hôte et de sa fille.

Les personnages se retrouvent ainsi lors des entretiens entre les deux rois. Œdipe a eu la vision d'une guerre à venir entre Athènes et Thèbes. Il n'en connaît ni les causes ; ni les tenants et les aboutissants, mais il sait qu'à sa mort les signes lui seront révélés et qu'en tant qu'hôte d'Athènes, il fera don de sa vie pour protéger la cité d'Égée.

Le MJ a tout loisir d'incorporer quelques aventures annexes afin d'occuper ces quelques jours, comme :

- D'aller chercher une plante particulière pour fabriquer un onguent permettant de soigner Œdipe dont l'état de santé s'aggrave (car même la magie est sans effet).
- D'assurer la protection du roi en exil, lorsque son fils Polynice vient de Thèbes pour obtenir un adoubement officiel afin de pouvoir lui succéder. Cependant, Polynice n'étant que le cadet de la fratrie, Œdipe refuse de choisir, car il sait qu'un choix de sa part conduira forcément à la guerre, d'autant que sa venue laisse présager en lui un roi avide de pouvoir.
- Apprenant la présence d'Œdipe à Athènes, Créon vient lui aussi en ambassade auprès du roi afin qu'il abdique définitivement pour le bien de la cité. Créon n'a que le bien de la cité en tête, c'est son obsession, mais peut-être y a-t-il un assassin dans sa suite. Arès ne serait pas contre d'une guerre entre Thèbes et Athènes, car cela servirait ses intérêts contre Athéna.
- Une amourette entre un PJ et Antigone pourrait également voir le jour, malheureusement elle est déjà promise et amoureuse d'Hémon, le fils de Créon.

### ➤ LA MORT D'UN ROI

*« Égal pour tous et fatal, le salut nous vient d'en bas lorsque, du destin messagère, sans éclat de chants d'hyménée ni lyres ni chœurs, a surgi la Mort, qui conclut tout. »*

D'après Sophocle — « Œdipe à Colone »

Quand vient le jour, Œdipe convoque ses conseillers (les PJs) et Thésée dans sa chambre. La maladie gagne du terrain. Il se sent faible et il sait qu'aujourd'hui est le jour de son sacrifice. Il faut d'ailleurs toute l'aide d'un autre homme pour le maintenir en selle ou sur un char, car il souhaite se rendre à l'endroit où ils l'ont rencontré. Le groupe se rend donc au bois de Colone, à la pierre du vieux chêne sur le seuil d'Airain. Antigone veut accompagner son père, mais Œdipe est catégorique : seuls le roi et les envoyés d'Hermès peuvent l'accompagner au-delà du chemin.

La petite troupe s'enfonce alors dans le bois sacré. La forêt devient plus dense, plus sombre, plus étouffante. Hermès, sous la forme d'un bélier noir, leur apparaît et les guide dans les entrelacs de branches et de racines jusqu'à un monticule de rochers. D'un coup de cornes, il brise l'un d'eux dévoilant un passage avant de disparaître comme il est apparu.

Œdipe entre sans hésiter à l'intérieur, suivi de Thésée et des personnages, mais à peine ont-ils fait quelques pas que trois créatures abominables apparaissent devant eux dans un nuage de soufre. Il s'agit d'Alecto, de Tisiphone et de Mégère.

### Érinyes (les)

Déesse de la vengeance.

Attribut : torches, fouets et serpents entrelacés.

Filles d'Ouranos, nées de son sang s'écoulant sur Gaïa. Les Érinyes, que les Romains appelleront Furies, sont mises à l'écart des autres dieux, leurs noms mêmes sonnent comme des menaces : Alecto (l'Implacable), Tisiphone (la Vengeance) et Mégère (la Haine). Leur chevelure est couverte de serpents venimeux. Leur fonction première est de poursuivre les criminels et de les torturer aux Enfers. Elles vivent donc dans le Tartare. On fait appel à elles dans les malédictions pour se venger d'un crime et elles ne se font pas prier pour exécuter la sentence. Les Olympiens les tolèrent, mais ont une répulsion envers elles. Athéna obtiendra cependant tardivement qu'elles deviennent les déesses protectrices d'Athènes.

*« Sur le seuil est assise Tisiphone, couverte d'une robe ensanglantée dont elle relève les plis : [...] Aussitôt, Tisiphone, armée d'un fouet vengeur, frappe les coupables en insultant à leurs douleurs ; et, agitant de la main gauche ses terribles serpents, elle appelle à son aide l'implacable armée de ses sœurs. »*

*« la Furie [Alecto] a fait siffler ses serpents et s'est montrée dans toute son effroyable laideur. Elle fait dresser sur sa tête deux de ses serpents et déploie son fouet retentissant. »*

D'après Virgile – L'Énéide – Chant VI et VII

SOMA 14    SOPHOS 11    SYMBIOSE 7

ARISTÉIA 7    HUBRIS 7    PV 140

Armure : Bracelet de force en argent (3 PA, 2PE).

Armes : Fouet feu/gel/barbelé (DG 4 + spécial\*).

Particularités :

Elles peuvent rendre folle leur victime, Téléportation olympienne (pour rejoindre le Tartare uniquement), Vipères de la chevelure (Poison virulence 10) provoquant selon le serpent, la folie ou la mort, Attaque furtive, Vol, Ruse.

\* Leurs fouets font des dommages supplémentaires soit par le feu (cf. règle du feu), soit par le gel (perte d'une action au prochain tour) ou soit par des barbelés (DG +4)

Sorts habituels :

Chant des limbes, Contrôle des morts-vivants, Métamorphose, Plaie béante de Thanatos, Vision de Nyx.

Compétences :

Armes (fouet 6), Discrétion 6, Esquive 3, Fouille 5, Intimidation 10, Perception 8, Persuasion 9, Pistage 5.

Les trois déesses prennent d'emblée la parole :

*« Qui ose ainsi venir troubler nos terres ? Bien qu'Hermès nous ait annoncé un sacrifice, la foule présente n'était point attendue ! »*

Les personnages peuvent tenter de se défendre de leur présence ici afin de ne pas se mettre à dos ces belliqueuses divinités, mais toute agression sera sévèrement réprimée et punie. Œdipe prend la parole une fois qu'ils seront à bout d'arguments.

*« Ces hommes/femmes sont ici à ma demande en tant qu'envoyés d'Hermès et Thésée est venu en tant que roi et garant du pacte que je m'apprête à conclure avec vous. Durant toute ma vie, les dieux se sont joués de moi et aujourd'hui que je vois clair dans leur jeu, je m'apprête à vous faire le sacrifice de ma vie contre votre serment de garantir la sécurité de la cité d'Athènes contre ses agresseurs. En échange, le peuple d'Athènes par la voix de leur roi vous honorera comme il se doit. »*

Les déesses n'ont jamais rien entendu d'aussi doux depuis la chute des Titans et elles acceptent d'emblée même si elles tentent de négocier plus (sacrifice humain ou d'enfant, hécatombe annuelle, cérémonies ou temple en leur honneur...). À nos héros de tempérer leurs demandes ou de les accepter en accord avec Thésée. La construction d'un temple en leur honneur est la moindre des choses. Une fois les négociations effectuées, Œdipe se met à genou face aux déesses puis tend un poignard à Thésée, qui le tend à l'un des personnages en disant :

*« Un roi ne peut sacrifier un autre roi sans prendre le risque d'une guerre. Ce qui se passe ici restera à jamais en ces lieux ! »*

Le personnage choisi doit se plier à la volonté des rois. Il doit tuer Œdipe en choisissant la méthode (égorgé ou poignardé), mais le roi de Thèbes au lieu de mourir se remet debout, retrouve la vue et s'adresse une dernière fois aux personnages :

*« Athènes est désormais protégée, mais Thèbes va souffrir de la guerre et de la discorde. Je vous demande un dernier service. Celui d'un roi mort pour son peuple. Soyez mes ambassadeurs et accompagnez ma fille, Antigone, à Thèbes pour trouver une solution qui satisfasse chaque partie pour l'avenir de la cité de Cadmos (Thèbes) et des Labdacides. »*

Puis se retournant, il suit les Érinyes jusque dans les profondeurs souterraines qui le conduisent au royaume d'Hadès. Les personnages et Thésée, quant à eux, ressortent de la grotte et rejoignent la route, la mine sombre et sans dire un mot malgré le questionnement incessant d'Antigone et de la cour. Pour le roi et les personnages, la soirée au palais s'annonce morose tout comme les jours qui suivent. Thésée accorde alors aux personnages les effets nécessaires pour accomplir leur nouvelle mission.

## **CHANT II – UN ACCORD DE SUCCESSION**

*« Oui, mort, de la mort la plus belle : contre lui ne s'est point dressée la fureur d'Arès ou des vagues : le seuil mystérieux devant lui s'est ouvert ; l'ombre sur lui s'est refermée. »*

D'après Sophocle – « Œdipe à Colone »

Les personnages partent alors pour Thèbes afin d'accompagner Antigone et avertir le régent de la mort du roi Œdipe ainsi que du soutien d'Athènes dans ce moment difficile.

Ils sont reçus sans difficulté par Créon, son fils Hémon (fiancé d'Antigone), son gendre Iphiclès (demi-frère d'Héraclès et second époux de Mégara, la fille de Créon) et bien entendu les fils d'Œdipe, Étéocle et Polynice, ainsi qu'Ismène leur sœur avec Antigone.

C'est au sien de ce cercle fermé que doit être rapidement trouvé un accord quant à la succession au trône. Car en apprenant la mort de leur père, Étéocle et Polynice ne pensent qu'à lui succéder, car ils en ont désormais l'âge et cette pensée leur dévore l'esprit au point d'en oublier de pleurer la mort du défunt. Bien que l'appât du pouvoir soit certes fortement développé chez les deux frères, tous deux ont malgré tout été élevés par Créon dans le respect de la cité laquelle doit passer avant tout.

Devant l'urgence de la situation, Créon organise immédiatement dans la salle du trône, entre les personnes présentes, une réunion d'urgence devant aboutir à une solution quant à la succession. Cependant, ne voulant pas trancher lui-même entre les prétendants et comme il y a quatre votants thébains, il autorise le groupe de personnage d'avoir une voix. Les personnages étant extérieurs à la cité ne peuvent bien évidemment pas avoir voix égale avec les personnes présentes, mais ils peuvent proposer des solutions et participer aux tractations afin d'aboutir à un consensus.

Antigone et Ismène n'ont bien évidemment pas voix au chapitre, et n'ayant aucune prétention au trône elles ne participent en rien aux négociations pour elle-même, mais peuvent être des forces de persuasions sur lesquelles s'appuyer afin d'influencer les hommes présents.

Voici les arguments des prétendants et les personnes les soutenant :

- **Étéocle** est le fils aîné d'Œdipe et il accompagne son oncle Créon depuis plusieurs années dans l'exercice du pouvoir. Formé au bien-être de la cité, comme le lui a appris Créon, c'est son second argument qui lui permet de revendiquer une continuité dans la politique de la cité. Hémon, le fils de Créon, soutient Étéocle, mais pourrait tout autant soutenir Polynice pour peu qu'Antigone le lui demande. Créon a bien évidemment une préférence pour Étéocle, qu'il forme depuis plusieurs années, mais il a également vu en lui l'attrait du pouvoir aussi ne veut-il pas faire de choix.
- **Polynice** est plus jeune d'un an par rapport à son frère, mais selon la loi de Thèbes, il a tout autant de droits sur le trône d'Œdipe. Plus éloigné de son oncle, il ne s'est jamais vraiment impliqué dans la diplomatie et la politique citoyenne de la cité, mais est plus impliqué dans la politique défensive et militaire de la cité. Proche des soldats, c'est avant tout un guerrier avant d'être un politicien, à la différence de son frère. Il a le soutien d'Iphiclès, car ils ont combattu côte à côte avec Héraclès contre Orchomène, une cité béotienne ennemie.
- **Iphiclès** est le demi-frère d'Héraclès et le nouvel époux de Mégara, la fille de Créon, qu'Héraclès a épousé avant de la lui donner et de partir parcourir le monde. En sauvant la cité de Thèbes soumise à la cité d'Orchomène par la faiblesse de Créon, Héraclès est devenu le héros de la cité et avait le droit de prendre le pouvoir en tant que sauveur et époux de Mégara. En quittant la cité, il laisse les rênes de la cité à Créon pour qu'il forme Iphiclès comme régent de Thèbes pour le jour où la lignée des Héraclides viendra réclamer le trône. Iphiclès peut donc être poussé à remplacer Créon comme régent afin de garantir le pouvoir qui revient par le droit de la guerre à Héraclès. Iphiclès ayant été formé par Créon, à l'école du consensus mou, il laissera volontiers sa place à l'un des fils d'Œdipe pour peu qu'ils reconnaissent les droits des Héraclides le jour venu.

Je ne peux imaginer ce que les personnages trouveront comme solution, mais après un moment faites en sorte qu'Étéocle propose un trône partagé :

« - Alors, partageons mon frère ! Je régnerai une année et toi la suivante ! Mais en tant qu'aîné, je souhaite être le premier à assumer cette tâche afin d'assurer sans remous la continuité dans cette succession. Cependant pour éviter les oppositions dans certaines décisions, celui qui n'exerce pas le pouvoir doit quitter la cité pour l'année où il n'exerce pas le pouvoir. »

Ce jugement façon Salomon a tout pour convenir à chacune des parties et obtenir l'assentiment des votants, par conséquent à moins que les personnages n'aient eu une autre idée géniale, c'est cette solution qui sera adoptée et un mouton est sacrifié pour valider le pacte entre les deux frères.

## CHANT III – LA GUERRE DES SEPT

*« Et vous aussi, vous devez tous à cette heure, ceux qui attendent encore la pleine force de la jeunesse comme ceux qu'elle a fuis avec l'âge, gonflant du moins vos muscles pour en doubler la vigueur, chacun enfin se donnant au rôle qui convient à ses forces, porter secours à la cité, aux autels des dieux du pays – afin que leur culte ne soit pas à jamais effacé... »*

D'après Eschyle – « Les Sept contre Thèbes »

Ce chant mérite une petite explication selon la conclusion du chant précédent.

- Si Iphiclès ou un autre prétendant que les fils d'Œdipe monte sur le trône, alors Étéocle et Polynice s'allient avec Argos pour reprendre la cité par la force. La guerre éclate donc dans les mois qui suivent. Dans la poussière de la bataille et sous l'influence d'Arès, ils s'entretueront et Créon les condamnera tous deux à ne pas avoir de sépultures. Antigone fera alors pour ses deux frères ce qu'elle fait pour Polynice dans la littérature et ce qui suit.
- Si Polynice est choisi pour être le premier à exercer le pouvoir, il utilisera son année de royauté pour mener des conquêtes et provoquer la guerre avec les cités voisines. En quelques mois, il sera haï du peuple et n'écouterà en rien les conseils de Créon, son oncle. Il laissera Thèbes dans un état économique difficile. Aussi, lorsqu'Étéocle reprend sa suite comme convenu, le peuple et même l'armée le soutiendront pour qu'il conserve le trône.

### ➤ L'ATTRAIT DU POUVOIR

Étéocle exerce donc le pouvoir durant un an. Vous pouvez y intercaler quelques aventures annexes de votre cru pour occuper cette année.

- Mission diplomatique avec Athènes afin de consolider l'alliance des deux cités.
- Mission d'espionnage à Argos, où Polynice a trouvé l'hospitalité chez Tydée durant cette année « d'exil ». Les personnages peuvent ainsi apprendre que tous deux cherchent à rallier des chefs de guerre pour monter une armée capable de prendre Thèbes de force.
- Hémon, le fils de Créon, et Polyphontès montent une embuscade avec l'aide des personnages et cinquante hommes contre Tydée et Polynice alors qu'ils recrutent leur armée. Tous seront tués par Tydée sauf Hémon qu'il libère ainsi que les PJs.

Quand vient la fin de l'année, Polynice avec quelques amis argiens se rend à Athènes et demande à voir les personnages. Après les réjouissances des retrouvailles et les obligations que se doivent des hôtes, Polynice leur tend un rouleau et leur dit :

*« Puisque vous étiez présents lors du serment, veuillez accepter d'être à nouveau les messagers d'Hermès en remettant ce rouleau à mon frère et en lui rappelant ses obligations ! Demandez-lui également comment il compte arranger mon arrivée dans la cité et par laquelle des sept portes ? Je suggère, quant à moi, qu'une annonce soit faite au peuple de Thèbes pour le prévenir de l'imminence de mon année de règne. S'il devait refuser, donnez-lui ce second rouleau scellé. »*

Les personnages ne peuvent pas vraiment refuser et s'ils lisent le premier rouleau, il ne s'agit que d'une lettre détaillant ses suggestions avec moult détails, quant à la porte à choisir, les arrêts symboliques aux temples de Thèbes...

Les personnages font donc la route jusqu'à Thèbes avec ou sans encombre selon vos envies. Arrivé à Thèbes, Étéocle reçoit les messagers de son frère en présence de Créon, mais sa réponse, inspirée par Arès, est sans équivoque :

*« Polynice ne montera pas sur le trône ! Lors de notre... arrangement, il y a un an, nous n'avons pas suffisamment pris en compte le bien-être de nos sujets. Changer de souverain, dans cette période troublée, mettrait en péril l'équilibre de la cité ! Je ne peux pas laisser cela arriver. Dites-lui que je regrette, mais que je fais cela pour le bien commun. »*

Lorsque nos hérauts lui donnent le second rouleau scellé, Étéocle change de couleur et le document lui tombe des mains. Si les personnages le ramassent, voici ce qu'ils peuvent y lire :

**« MON FRÈRE, SACHE QUE SI TU TRANSGRESSSES NOTRE ACCORD, JE NE TE LAISSERAI PAS ME VOLER L'HÉRITAGE DE MON PÈRE ET QUE J'AI DÉJÀ LEVÉ UNE ARMÉE EN ARGOLIDE PRÊTE À ATTAQUER THÈBES S'IL LE FAUT. NE PRENDS PAS CES MENACES À LA LÉGÈRE ET REVIENS-EN À NOTRE ACCORD INITIAL. POLYNICE. »**

Étéocle, soutenu par Créon, ne le prend pas de cette façon et charge les messagers d'annoncer à son frère son refus de céder à ces stupides menaces, car c'est si irresponsable que Polynice ne peut pas faire quelque chose d'aussi stupide.

Si les personnages ne parviennent pas à faire changer d'avis Étéocle (Persuasion/Politique FD20, car les dieux ont décidé de se venger du parjure et de son frère), ils n'auront pas d'autre choix que d'aller jusqu'à Argos pour annoncer la mauvaise nouvelle.

### ➤ **PRIS DANS LA TOURMENTÉ**

Les personnages vont devoir prendre parti et choisir leur camp, car les deux frères leur demandent en tant que témoins de les soutenir dans leurs droits.

De fait, les personnages se retrouvent liés par différents éléments :

- Ayant participé à l'élaboration du pacte et en tant que témoins de celui-ci ils peuvent considérer que Polynice est dans son bon droit.
- Ayant reçu Polynice chez eux en tant qu'hôte, ils se retrouvent liés envers lui par les liens de l'hospitalité et ne peuvent attenter à sa vie. La réciproque est également vraie, mais ne pas tuer son hôte ne veut pas forcément dire prendre son parti.
- Ayant été reçu à plusieurs reprises à Thèbes par le régent et sa famille, les personnages sont liés de fait à Créon, Antigone et d'une moindre façon à Étéocle qui ne les a reçus qu'en tant que héraut.
- De plus, en tant qu'Athéniens ou hérauts d'Athènes, ils ont été la voix de Thésée pour assurer l'alliance des deux cités. Thésée ne manquera donc pas d'envoyer les personnages à la tête de ses troupes pour soutenir Thèbes et ainsi tenir ses engagements.

Le groupe des personnages peut donc se retrouver éclaté selon leur éthique et leur loyauté. Ils peuvent même ainsi se retrouver dans des camps opposés, ce qui peut donner lieu à des morceaux de bravoure.

Si je n'ai qu'un conseil à donner, faites au mieux dans la gestion de cette crise, car viendra le temps de la réconciliation, mais certains actes pourraient modifier définitivement les relations des personnages avec Argos ou Thèbes.



## ➤ LES SEPT CONTRE THÈBES

« *Donc aux créneaux ! Aux portes des remparts ! Tous debout ! Courez armés de pied en cap ! Garnissez les parapets, occupez les terrasses des tours, et, aux issues des portes, attendez avec confiance, sans craindre le nombre de nos envahisseurs : les dieux seront pour nous.* »

D'après Eschyle – « Les Sept contre Thèbes »

➤ Alors que la cité se retrouve assiégée, le devin Tirésias entre dans la salle du trône et annonce publiquement que la cité ne peut être sauvée que par le sacrifice d'un descendant des Spartes ou Spartoi.

Dès lors, les personnages constatent (Psychologie FD 9), que Ménécée, le second fils de Créon, est troublé et qu'il agit étrangement. Faites en sorte que les personnages pensent à une trahison. S'ils le surveillent, ils s'aperçoivent que Ménécée quitte discrètement la cité pour se rendre dans la forêt aux pieds des montagnes de Thèbes pour se rendre dans l'ancre du dragon d'Arès tué, il y a longtemps, par Cadmos. Ménécée vient ici pour se donner la mort en l'honneur d'Arès afin qu'il donne la victoire à l'armée thébaine.

- Si les personnages tentent de l'en empêcher, il faut l'assommer, car Ménécée a décidé de sauver la cité coûte que coûte. Il est même prêt à les combattre ici pour mourir au nom d'Arès. Bien sûr, réussir à sauver Ménécée c'est se mettre dans les bonnes grâces de Créon, mais s'attirer la colère d'Arès (+ 1 point de Némésis pour chaque PJ) qui lui ne désire que le conflit.
- Si les personnages ne font rien pour empêcher le sacrifice de Ménécée, ils constatent alors lorsque son sang abreuve le sol de l'ancre, que le dragon d'Arès reprend vie. Mieux vaut pour eux de quitter l'endroit, s'ils ne veulent pas avoir à le combattre prématurément. Cette information leur permettra peut-être de mieux comprendre ce qui suivra plus tard. La dépouille de Ménécée sera ensuite ensevelie dans le caveau royal du palais.

➤ L'armée argienne s'avance donc contre Thèbes dans les jours qui suivent. Alors que la population thébaine se lamente, Étéocle se met en colère et déclare qu'il n'est plus temps de se lamenter, mais de défendre la cité. Ses éclaireurs, dont peuvent faire partie nos héros, lui annoncent alors que l'armée argienne se divise en sept groupes chacun dirigé par un héros afin de bloquer les sept portes de la cité.

Étéocle choisit un héros thébain pour protéger chacune des portes, et les personnages peuvent se joindre à l'un ou plusieurs d'entre eux s'ils se séparent. Étéocle quant à lui défend la porte que son frère attaque, bien qu'il connaisse l'imprécation d'Œdipe comme quoi ils s'entretueront.

Porte Chef argien Chef thébain

Proïtide Tydée, fils d'Oenée (gravement blessé) Ménalippe, fils d'Astaque (tué par Tydée)

Électre Capanée, fils d'Hipponoos (foudroyé par Zeus) Polyphontès, fils d'Autophonos

Néiste Écléoclos, fils d'Iphis (fuis) remplacé par Adraste (fuis) Mégarée, fils de Créon

Athéna Onka Hippomédon, fils de Talaos (noyé par le dieu-fleuve Isménos) Hyperbios, fils d'Oïnops

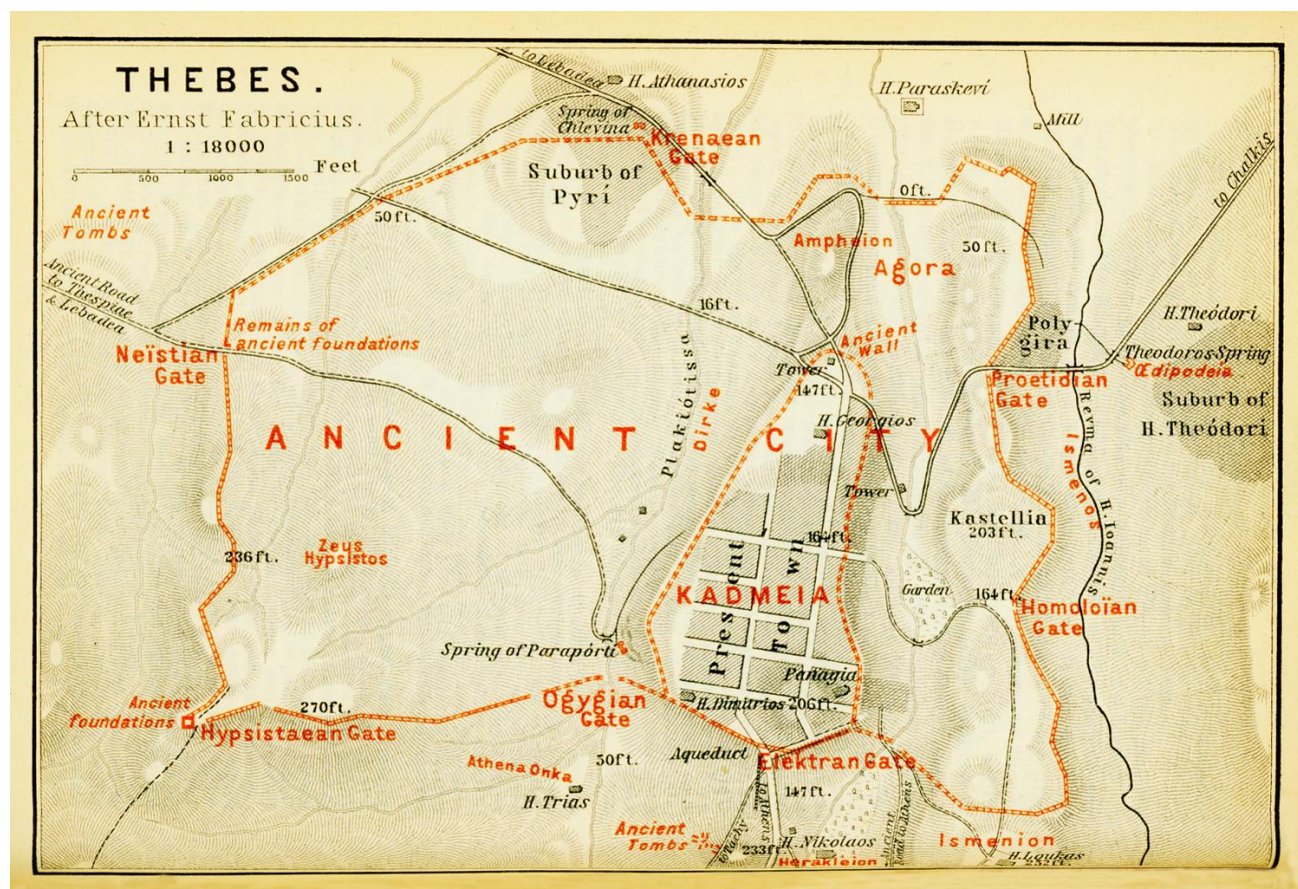
du Nord Parthénopée, fils d'Atalante (mort) Actor, fils d'Oïnops

Homolois Amphiaraos, fils d'Oïclès (mort) Lasthénès

Hypsiste Polynice, fils d'Œdipe (tué par son frère) Étéocle, fils d'Œdipe (tué par son frère)

Mettre en scène la défense d'une porte est l'occasion pour les personnages de briller dans un duel contre l'un des héros, en particulier contre les héros argiens qui sont pour la plupart d'anciens Argonautes ou des fils d'Argonautes. Bien sûr, si les personnages ont participé à l'expédition de

Jason, cela peut compliquer leur choix, mais faciliter des négociations. Bref, l'historique des personnages peut interférer dans le relationnel des protagonistes.



➤ Le premier jour, il s'agit d'un combat mettant en scène principalement des troupes afin d'affaiblir chaque camp. Plusieurs divinités sont présentes pour protéger Thèbes comme Zeus et le dieu-fleuve Isménos qui baigne la région et bien sûr Arès et son dragon.

Si Ménécée s'est sacrifié, la victoire des Thébains est relativement facile, car Arès est de leur côté. S'incarnant dans Étéocle, ce dernier fait des ravages sur son char, et le dragon de Thèbes soutient discrètement les autres portes de la cité, en attaquant les soutiens et les renforts ennemis.

Dans le cas contraire, si Ménécée est vivant, sauvé par les personnages, ces derniers doivent alors assumer la défense de Thèbes du moins en ce premier jour. Arès, désirant cette guerre, est cependant là pour la faire durer et le sang abreuvant la région redonne vie à son dragon.

Quelle que soit la façon dont le dragon s'est réveillé, celui-ci vient la nuit sur le champ de bataille pour se nourrir des cadavres de la journée tout en cherchant quelque chose. Ainsi, durant la première nuit de siège, Argiens comme Thébains tenteront en vain de récupérer le corps d'un ami mort, car il n'y a plus aucun cadavre sur le champ de bataille puisque le dragon d'Arès s'en est déjà chargé.

➤ Le second jour de siège est d'abord marqué par une ambassade des Argiens qui demandent à Thèbes de redonner les corps des combattants morts la veille afin qu'ils reçoivent les honneurs qui leur sont dus. Créon refuse, puisque pour lui ce sont les Argiens qui sont responsables de la disparition des cadavres. Ce premier quiproquo doit motiver les personnages à enquêter sur ces événements, charge à eux alors de négocier une trêve, mais Arès y est peu enclin. L'enquête est développée dans le paragraphe « L'Héritage de Cadmos » ci-dessous.

Le fait d'armes particulier de ce second jour de combat est qu'Étéocle tue son frère Polynice par accident lors des combats, juste avant le crépuscule et la fin des combats. Mais quelques heures plus tard, Polynice arpente à nouveau le camp argien pour haranguer ses troupes qui commencent à plier bagage. En réalité, Arès s'est incarné dans la dépouille de Polynice afin de faire durer la guerre contre Thèbes. Bien que les disparitions de cadavres cessent, les dépouilles des soldats thébains sont mutilées et à demi dévorées.

➤ Le troisième jour et les suivants, les Thébains sont étonnés de voir que les Argiens n'ont pas levé le siège avec la mort de Polynice. Ils sont encore plus étonnés lorsqu'ils aperçoivent ce dernier sur son char prêt à mener l'assaut, car aujourd'hui débute le combat des héros. Vous pouvez faire durer les combats pour obliger les personnages à négocier avec le dragon de Thèbes, car Arès fait le nécessaire pour qu'aucun camp n'ait vraiment l'avantage.

À terme, tous les héros argiens doivent être tués (hormis Adraste dont le cheval Arion est trop rapide) durant ces jours de combat. Les personnages peuvent donc avoir leur moment de gloire en défendant ou en prenant une porte (selon le camp choisit). Arès ne s'en prend pas immédiatement à Étéocle, mais si jamais, un personnage décide de tuer Étéocle, alors cela devrait mettre fin aux combats, car à l'opposé tuer Polynice/Arès semble impossible. Même si Étéocle meurt, les combats ne cesseraient pas, d'une part parce que Créon ne l'entend pas ainsi, et d'autre part parce qu'Athéna, pour soutenir les troupes athéniennes et honorer la mémoire de Cadmos, viendra affronter Arès pour l'obliger à se désincarner et à abandonner la dépouille de Polynice. La mort des deux protagonistes et des chefs argiens entraîne ensuite la déroute de l'armée argienne. La cité est alors sauvée, si ce n'est que désormais le dragon de Thèbes poursuivra ses exactions et ses tueries dans la région, et ce tant que les personnages n'auront pas éclairci et réglé « L'héritage de Cadmos ».

### ➤ L'HÉRITAGE DE CADMOS

Le dragon poursuit sa propre quête, comme explicité ci-après dans l'histoire de Cadmos. Après sa renaissance suite au sacrifice de Ménécée ou des premiers massacres du conflit, il reprend des forces en dévorant sans distinction les cadavres restés sur le champ de bataille. Puis il s'acharne, jour après jour, sur les cadavres des Thébains à la recherche de ses dents volées par Cadmos.

Lors de leur enquête sur la disparition des cadavres, nos héros découvrent les indices et les témoignages suivants, mais s'ils ont été témoin du suicide de Ménécée, l'évidence va se découvrir à eux :

- Des soldats argiens et thébains ont aperçu la nuit une ombre fugitive se déplaçant sur le champ de bataille. L'ombre semblait se nourrir des cadavres, mais aucune description véritablement fiable ne peut être obtenue.
- À partir de la seconde nuit, des cadavres sont découverts complètement déchiquetés. Il ne s'agit dès lors que de cadavres de guerriers thébains. La créature ne semble plus s'en prendre aux cadavres des Argiens, mais agit comme si elle cherchait quelque chose.
- Se rendre aux différents endroits où la créature a été aperçue permet de découvrir (Pistage FD 12) des traces de pas gigantesques. Il faut réussir un jet d'Épos des créatures fabuleuses (FD12 également) pour identifier les traces du dragon de Thèbes. Quand on les suit sur quelque distance, ces traces se dirigent toutes vers la grotte d'Ismène, également nommée grotte d'Arès, non loin de la source d'Arès.

Les exactions que le dragon commet ensuite dans la région sont les suivantes :

- Des tombes thébaines, plus ou moins anciennes, sont profanées. Les corps sont totalement mutilés et deux d'entre eux ont été totalement dévorés. Ces derniers étaient Péloros et Hypérénor, deux des cinq Spartois, fondateurs de la cité avec Cadmos.

- Des maisons de l'ancienne Thèbes sont détruites une nuit et une vieille femme reconnaît le dragon des légendes. « *Et ce dragon terrassé il y a des décennies cherchait quelque chose !* » dit-elle.
- Les personnages peuvent décider à tout moment de rencontrer Tirésias pour avoir des informations sur l'histoire ou la fondation de Thèbes. Tirésias est la mémoire de Thèbes en plus d'être devin. Donnez-leur les informations sur la légende de Cadmos et plus tard si besoin est sur la volonté du dragon.

## [DÉBUT D'ENCART]

### **La légende de Cadmos**

Originaire de Phénicie, Cadmos est envoyé par son père à la recherche de sa sœur, Europe, métamorphosé en taureau par Zeus, avec la consigne de ne pas revenir sans elle. Il s'installe en Thrace avec sa mère, Théléphassa, qu'il enterre à sa mort. Se rendant à Delphes, après l'abandon de sa quête, il suit les conseils de la Pythie, à savoir de suivre une génisse et de fonder une cité à l'endroit où la bête se reposerait. C'est ainsi qu'il arrive en Béotie, sur le site de la future Thèbes. Cadmos décide de la sacrifier à Athéna. Il envoie donc ses hommes chercher de l'eau à une source (appartenant à Arès), remarquée en chemin. Ceux-ci ne revenant pas, il se rend à la fontaine et ne retrouve que leurs cadavres et un dragon, progéniture d'Arès. Cadmos tue alors le monstre et sur les conseils d'Athéna lui prend ses dents avant d'en semer la moitié. Les Spartois, des hommes en armes, sortent alors de terre. Cadmos leur lance une pierre et ceux-ci s'accusent mutuellement jusqu'à s'entretuer. Seuls cinq survivent pour aider Cadmos à bâtir Thèbes. Leurs noms étaient Échion (« fils de vipère »), Udée (« sorti du sol »), Chthonios (« qui pénètre sous terre »), Hypéréror (« surhomme ») et Péloros (« d'une grandeur monstrueuse »).

Cadmos doit ensuite se mettre au service d'Arès pendant huit ans, pour expier son crime, mais Athéna lui remet le royaume de Thèbes et Zeus une épouse : Harmonie, la fille d'Arès.

Depuis son réveil, le dragon de Thèbes n'a qu'une obsession en tête, retrouver son intégrité et donc ses dents. Athéna n'a donné à Cadmos que la moitié des dents du dragon, l'autre moitié ayant été donnée au roi Aïétés de Colchide. Comme les spartois se sont entretués, Arès a récupéré l'autre moitié hormis les cinq dents à l'origine des cinq familles fondatrices de Thèbes. Le dragon en profanant de vieilles tombes en a retrouvé deux d'entre eux, celle d'Hypéréror et de Péloros, lesquels n'ont pas eu de descendance. Les dents ne peuvent être retrouvées que dans le cœur des Spartois d'origine, mais parfois elle se transmet au cœur du premier-né mâle.

## [FIN D'ENCART]

### **Dragon de Thèbes**

Appelé également dragon d'Aonie ou dragon d'Ismène, ce dragon d'Arès protège la source d'Arès à Thèbes et tue toute personne venant s'y désaltérer. Cela dura jusqu'à ce que Cadmos, le fondateur de la cité, le tue puis lui arracha ses dents pour les semer et ainsi créer les spartois, les premiers soldats thébains.

*« au fond de cette retraite se cachait un serpent, fils (d'Arès) ; on remarque d'abord sa crête et son corps tacheté d'or ; la flamme jaillit de ses yeux ; tout son corps est gonflé de venin ; sa gueule darde trois langues et elle est hérissée d'une triple rangée de dents. [...] le serpent bleuâtre avance sa tête du fond de l'ancre et fait entendre d'horribles sifflements. »*

D'après Ovide – Les Métamorphoses – Livre III

SOMA 12    SOPHOS 10    SYMBIOSE 5

ARISTÉIA na HUBRIS na    PV 120

Armure : Cuir épais (5 PA)

Armes : Morsure (DG 15), Griffes (DG 12), Queue (DG 10)

Particularités :

Souffle de feu (DG 20) sur une distance de 10 mètres et un cône de 30°, leur habitude de secouer le cou pour faire un cône de 60° réduit la distance à 5 mètres.

Instinct animal, Vision de Nyx, Vol, Ruse.

Compétences :

Armes naturelles 5, Esquive 1, Parler (grec) 2, Perception 3, Stratégie 1, Vigilance 3.

Dès lors que le dragon est identifié comme étant responsable, les personnages n'ont plus qu'à se rendre à la grotte d'Arès soit pour tuer le dragon, soit pour négocier avec lui afin qu'il protège la cité de Thèbes. Le dragon acceptera de défendre la cité contre son père, à la condition que les personnages se chargent de lui retrouver ses trois dents manquantes issues d'Échion, d'Udée et de Chthonios.

➤ La dent d'Échion, le fils de vipère

Échion était le plus sage des Spartois, et c'est lui qui arrêta le premier le combat. Il a eu un fils, Penthée, avec la fille de Cadmos, lequel fut roi de Thèbes et donna la lignée de Ménécée, et de Créon. La prophétie de Tirésias disait donc vrai, un descendant des spartes doit mourir, or Ménécée, le fils aîné de Créon, est celui qui détient en son cœur, la dent du dragon.

Si Ménécée est encore vivant, et qu'il est convaincu que son sacrifice est nécessaire pour le bien de Thèbes, il le fera de plein gré. Si par contre, il est mort avant les combats, les personnages devront accéder au caveau royal au sein des profondeurs du palais, pour lui arracher le cœur et récupérer la dent du dragon. Mieux vaut pour eux d'obtenir l'accord de Créon ou ne pas être repéré, car la justice du régent est expéditive (comme on le verra par la suite).

Lorsque les héros se retrouvent face à la dépouille de Ménécée et qu'ils l'ouvrent pour prendre son cœur, une multitude de vipères (Poison virulence 12 – DG4/tr) sortent de ses entrailles. Il faut prendre un minimum de précaution pour ne pas être mordu.

➤ La dent d'Udée « sorti du sol »

Udée est mort en ne donnant que des filles, par conséquent sa dent est dans son urne funéraire, car à l'époque les bûchers funéraires étaient la façon de faire pour honorer les morts. Tirésias est le seul qui peut dire où se trouve l'urne d'Udée. Celle-ci a été placée au sein du temple de la mère des dieux qu'Échion a fait construire au fin fond de la forêt de Thèbes. Il s'agit d'un temple de Cybèle (Rhéa). Sur place, le temple dédié à la titanide est vide et envahi par les herbes folles. Les héros devront fouiller les décombres pour trouver l'urne d'Udée, mais Perséphone leur apparaît alors qu'ils fouillent dans les cendres mortuaires d'Udée.

La déesse s'adresse alors à eux ainsi : « *Pour obtenir ce que vous cherchez, l'un d'entre vous doit m'accompagner, tandis que les autres feront de ce temple un lieu d'adoration à ma mère (Déméter)* ». L'heureux élu est donc guidé aux Enfers, jusqu'à rencontrer Udée et Perséphone lui annonce que pour obtenir ce qu'il souhaite, il n'a pas d'autre choix que de le prendre lui-même. Soit notre héros arrive à convaincre Udée de s'arracher le cœur pour la survie de Thèbes soit il le vainc en combat singulier pour récupérer la dent à sa mort. Perséphone soutient ainsi Thèbes à sa manière, comme le fait son père.

### **Udée, le spartoi**

SOMA 3      SOPHOS 1      SYMBIOSE 0

ARISTÉIA na HUBRIS na      PV 30

Armure : Spéciale\* (2 PA), Bouclier bronze petit (6 PA)

\* Spécial : ils sont insensibles aux deux premiers PV de dégâts subis, ce qui revient à 2 PA.

Armes : Griffes (DG 2), Glaive (DG 4)

Particularités : Morts vivants.

Compétences :

Armes tranchantes 3, Bouclier 2, Esquive 1, Pugilat 2, Stratégie 3.

- La dent de Chthonios « qui pénètre sous terre »

Chthonios a eu une descendance mâle, à la troisième génération, mais l'un d'eux, nommé Antinoos, a été condamné à être emmuré vivant dans sa cave. La vieillesse de Thèbes, qui a vu le dragon, était encore jeune quand cela est arrivé, mais elle s'en souvient encore, car elle vit dans le quartier en question. Elle peut montrer aux enquêteurs la vieille maison que certains à Thèbes disent être hantée. Retrouver la cave n'est qu'une formalité ; casser la paroi également. De l'autre côté, les héros découvrent un cadavre desséché et récupèrent sans mal la dent. Cependant, alors qu'ils pensent en avoir terminé, Hadès leur apparaît.

*« Cela fait plusieurs de mes hôtes que vous dérangez dans leur repos éternel. Même si votre cause est noble, je ne peux laisser passer la chose, aussi pour chaque mort que vous avez ainsi troublé, l'un de vous me devra un service sans échappatoire possible. »*

Ce service est laissé volontairement à l'appréciation du meneur afin de pouvoir lancer de nouvelles quêtes par la suite.

Une fois toutes les dents obtenues, il ne reste plus qu'à les ramener en offrande au dragon de Thèbes, lequel accomplira alors sa part du marché en combattant du côté de Thèbes. Dès lors, si Arès n'a pas été vaincu, le dieu de la guerre se retrouve en bien mauvaise posture devant la coalition divine qui lui fait face. Finalement aux yeux des mortels et des aèdes, les frères ennemis, Polynice et Étéocle, se seront simplement entretués accordant ainsi la victoire à Thèbes.

## CHANT IV – LA RÉVOLTE D'ANTIGONE

*« Pour celui-ci, Étéocle, à raison de son dévouement au pays, il a été décrété qu'il serait enseveli en de pieuses funérailles : [...] Mais pour son frère, pour Polynice, dont voici le corps, il sera jeté hors de nos murailles, sans sépulture, en proie aux chiens, puisqu'il eût été le devastateur du pays cadméen, si un dieu ne s'était pas dressé devant sa lance. »*

D'après Eschyle – « Les sept contre Thèbes »

La fuite de l'armée argienne, privée de ses chefs, permet aux Thébains de récupérer les corps de leurs morts pour leur donner des funérailles décentes. Même les dépouilles des héros argiens sont renvoyées à leur famille par Créon lequel se retrouve de nouveau régent de la cité.

Bien sûr, quelques corps manquent à l'appel, du fait de la présence du dragon d'Arès dans la région, mais là n'est pas notre propos.

Créon demande expressément que la dépouille d'Étéocle soit traitée avec la déférence due au roi, mais il ordonne que le corps de Polynice reste sans sépulture, là où il est tombé, à la porte Hypsiste.

*« J'ai un décret public à annoncer. Le sang de nos hommes irrigue encore nos terres suite à cette guerre fratricide. Aussi que chacun soit prévenu ! Polynice a osé attaquer Thèbes, son propre foyer ! Il doit être traité encore plus sévèrement qu'un ennemi. Il ne mérite donc pas de sépulture afin que son corps pourrisse devant nos murs. Je le déclare donc traître à son pays afin qu'il soit maudit ici, et dans l'au-delà. Quiconque lui offrira une sépulture sera puni de mort. »*

À l'annonce de la sentence vis-à-vis de son traître de frère, Antigone ne le supporte pas. Elle tente en vain de convaincre Ismène de l'aider à enterrer leur frère. Son fiancé, Hémon, lui dit seulement d'être patiente, tandis qu'il tente en vain de faire plier son père, Créon.

Si Antigone apprécie certains personnages, elle essaie de les convaincre de l'aider à ensevelir Polynice ou de convaincre Créon de revenir sur sa décision (Persuasion FD 18), mais la chose n'est

pas aisée, car Créon veut que cela serve de leçon afin que cela ne se reproduise pas. Créon se laisse en réalité emporter par son Hubris en pensant mieux comprendre les dieux que les dieux eux-mêmes : « Défendre la cité et ses temples » versus « Respecter les rites funéraires sacrés ».

Qu'elle obtienne ou non une aide extérieure, Antigone prend sur elle de transgresser le décret de Créon. Discrètement, elle sort la nuit et recouvre le corps de son frère d'une fine couche de terre poussiéreuse, mais cela est suffisant pour considérer que celui-ci a reçu une sépulture pour peu que quelqu'un pleure pour lui (ce qui est le cas avec ses deux sœurs).

Au petit matin, Créon est alerté du crime commis par le garde qui a découvert la chose, mais le coupable n'est pas identifié. Créon ayant peur que son autorité soit remise en cause, fait appeler les étrangers (les personnages) pour qu'ils enquêtent et lui amènent le coupable, mais il lui faut des preuves irréfutables.

Interroger Antigone ne suffit pas, car elle n'avouera que si elle est prise en flagrant délit. De plus, Ismène et même Hémon lui donneront des alibis (peut-être même contradictoires). Chaque nuit, la couche de terre sur le cadavre s'épaissit, car chaque nuit, Antigone vient répandre du sable, de la terre ou des graviers, tout en priant pour l'âme de Polynice.

Le meilleur moyen de la prendre sur le fait est de faire le guet durant la nuit et de la capturer. Charge alors à nos héros de décider de ce qu'il compte faire d'Antigone.

- S'ils la couvrent, alors Créon sera mis devant le fait accompli. Polynice est désormais enseveli et il n'y a plus de raison désormais de le laisser pourrir aux portes de la cité.
- S'ils la dénoncent et la livrent à Créon, celle-ci ne nie pas son amour fraternel. Créon la condamne alors à être emmurée vivante, malgré les récriminations de son fils qui doit l'épouser dans quelques jours. Ismène s'accuse alors du même crime, mais Antigone n'accepte pas que sa sœur subisse son châtement.
- S'ils la dénoncent sans la livrer à Créon, celui-ci la fait pourchasser dans toute la Béotie. Les personnages peuvent même aider Antigone à fuir et rejoindre Athènes où elle sera accueillie.

## CHANT V – LA CROIX DE LA RÉGENCE

Ce chant n'a lieu d'être que si Antigone est condamnée à être emmurée.

Les personnages n'ont que quelques heures devant eux pour sauver Antigone, car même si Créon l'a fait emmurée avec de l'eau et de la nourriture, la jeune femme accablée de tant de malheur mettra fin à ses jours par pendaison dans sa grotte avant la tombée de la nuit. Les personnages peuvent difficilement la libérer par l'entrée où elle a été emmurée sans être repérés, mais ils peuvent agir et certains pouvoirs peuvent leur permettre d'imaginer des solutions variées (ex : passe-muraille, métamorphose...) pour entrer et pourquoi pas ressortir avec elle.

Pendant ce temps, Hémon fait tout son possible pour convaincre son père de sauver sa bien-aimée. Pour cela, il demande l'aide des personnages s'ils ne sont en rien responsables dans la condamnation de sa fiancée. Il leur demande d'aller quérir Tirésias, le devin, afin qu'il puisse lire les augures des choix de son père.

La prophétie de Tirésias est claire (pour une fois) :

*« Écoute ce que mon art m'a révélé. J'avais pris place sur l'antique siège augural, port des présages, lorsque je perçus un paillement confus d'oiseaux en fureur, un ramage inintelligible. Cependant, au vacarme de leurs ailes, je compris qu'ils s'entredéchiraient. Aussitôt, saisi de crainte, je voulus faire brûler une victime sur l'autel : mais au lieu que la flamme s'élevât au-dessus es*

*chairs, la graisse des cuisses, en fondant sur la cendre, dégouttait, fumait et crépitait ; le fiel s'en allait en vapeur et l'humeur grasse coulait en laissant les os saillir à nu. [...] je comprenais que les viscères consacrés se consumaient sans fournir de présage. [...] Or je dis que la cité souffre de ton fait. Nos autels, tous les foyers où l'on sacrifie, sont pleins de lambeaux que les oiseaux et les chiens ont arrachés à la dépouille de l'infortuné fils d'Œdipe. Les dieux n'agrément plus les prières des sacrifiants ni la flambée des cuisses immolées, et les oiseaux ne font plus éclater des cris de bon augure, car ils ont dévoré le sang coagulé d'un cadavre. [...] Réfléchis, mon fils. [...], mais l'entêtement se condamne à maladresse. Allons, cède au mort, ne persécute pas un cadavre. »*  
D'après Sophocle – « Antigone »

Mais il en faut plus pour que Créon cède, aussi le devin le met une dernière fois en garde :  
« *Je t'avertis donc à mon tour que plusieurs soleils n'accompliront pas leur course que tu ne donnes à la mort un enfant de tes entrailles en expiation des victimes dont tu as à répondre : en premier lieu, cette jeune vie que tu as soustraite à la lumière du jour [...] ; en second lieu, ce mort que tu retiens, lui, en peine à la surface de la terre, loin des dieux d'en bas [...] C'est pourquoi [...] les Érinyes, t'impliqueront dans les malheurs mêmes que tu as provoqués. »*

Finalement, Créon cède devant la menace des dieux et il ordonne qu'on libère Antigone sur le champ et se rend lui-même sur les lieux.

Si les personnages n'ont pas agi ou ont tardé, les événements de la tragédie d'« Antigone » se déroulent ainsi :

- Antigone est retrouvée pendue dans la grotte.
- Hémon veut d'abord s'en prendre à son père, avant de se rétracter et se suicider avec son glaive pour rejoindre sa bien-aimée.
- Apprenant la mort de son dernier fils, Eurydice, la femme de Créon se poignarde elle aussi quelques minutes plus tard, avant que Créon ne revienne au palais avec le corps de son fils.
- Créon redevient alors le régent de la cité, mais il a perdu tous les siens, et Tirésias continue de le servir.

« *Créon, les dieux ont condamné ton Hubris. Ta volonté de faire passer ta loi avant la leur ! Là est ta plus grande erreur. »*

## ÉPILOGUE

Si notre aventure s'arrête là, l'histoire ne fait que se répéter, puisque les Épigones, les fils des chefs argiens reviendront dans une quinzaine d'années pour venger leurs pères et prendre Thèbes. Ils mettront sur le trône, Thersandre, le fils de Polynice que ce dernier a eu avec Argie, la fille d'Adraste.

Les récompenses des personnages peuvent varier de 5 à 10 points de compétences, selon leurs actions et leurs réussites selon qu'ils sauvent Antigone, évitent un bain de sang aux portes de Thèbes par un duel des chefs évitant ainsi à l'avenir la vengeance des Épigones.



# GALERIE DE PORTRAITS

## LES LABDACIDES

### **Œdipe « aux pieds enflés »**

Fils de Laïos, roi de Thèbes et de Jocaste. C'est le seul homme à avoir résolu l'énigme du Sphinx. Son père lui fait percer les chevilles et demande à ce que le nouveau-né soit attaché en haut du mont Cithéron, car un oracle lui a prédit que son fils le tuerait. Un berger sauve l'enfant, lequel est élevé par Polybos, le roi de Corinthe et sa femme Mérope. L'oracle prédisant à Œdipe qu'il tuerait son père et épouserait sa mère, ce dernier prit peur. Il quitte alors Corinthe pour Thèbes et la prophétie se vérifia. Lors d'une querelle, il tue Laïos pensant qu'il s'agit d'un brigand, lors du passage d'un gué sur la route de Delphes. Plus tard en résolvant l'énigme du sphinx qui terrorise Thèbes, on lui offre le trône et épouse la reine Jocaste, qui lui donne deux filles, Antigone et Ismène, et deux fils, Étéocle et Polynice. Alors que Thèbes est en proie à une terrible épidémie de peste, Œdipe se voit ordonner par l'oracle Tirésias de découvrir et de punir le meurtrier de Laïos. Découvrant qu'il n'a pas pu échapper à son destin, il se crève les yeux et Jocaste, apprenant la vérité, se donne la mort. Œdipe vivra encore longtemps à Thèbes et sur les routes comme mendiant avant de mourir à Colone, non loin d'Athènes, où il maudira ses fils qui n'ont pas pris soin de lui, et lesquels se battront pour le trône de Thèbes dans la guerre des « Sept contre Thèbes ».

SOMA 2      SOPHOS 5      SYMBIOSE 4

ARISTÉIA 3    HUBRIS 2      PV 20

Armure : aucune

Armes : Bâton (DG 6)

Particularités : Maudit par les dieux, Aveugle, vieux (-2 Soma).

Compétences :

Armes tranchantes 4, Athlétisme 4, Bouclier 2, Commandement 3, Conduite d'attelage 3, Diplomatie 3, Épos des créatures fabuleuses, Esquive 2, Gestion de patrimoine 3, Lire/écrire grec 3, Politique 2, Stratégie 3, Théologie 2, Vigilance 3.

### **Antigone**

Comme ses frères et sœur, Étéocle, Polynice et Ismène, elle est le fruit des amours incestueux d'Œdipe et de Jocaste. Elle est fiancée à son cousin Hémon, le fils du régent de Thèbes, Créon. Fidèle à sa parentèle, elle accompagne son père aveugle dans son exil afin de s'en occuper comme doivent le faire des enfants pour leurs parents. Sa fidélité vis-à-vis de sa parentèle, l'amènera à braver l'interdit de Créon d'enterrer Polynice après que celui-ci ait pris les armes contre Thèbes. Condamnée alors à être emmurée vivante, elle se pend avant que Créon ne revienne sur son jugement à la demande d'Hémon, lequel se tue en voyant sa bien-aimée morte.

SOMA 2      SOPHOS 3      SYMBIOSE 4

ARISTÉIA 2    HUBRIS 1      PV 20

Armure : aucune.

Armes : aucune.

Particularités : Fidélité à sa famille.

Compétences :

Artisanat 3, Athlétisme 2, Arts lyriques 1, Commandement 2, Endurance 3, Épos de la géographie 3, Épos us & coutumes 3, Équitation 2, Évaluation 3, Lire/écrire grec 3, Parler grec 3, Résistance 2, Séduction 3, Sensibilité 4, Stratégie 2, Réseau 5, Théologie 3, Vigilance 2.

### **Étéocle**

Fils incestueux d'Œdipe et de Jocaste, avec son frère Polynice, il chasse leur père en apprenant la vérité. Puis il défait Polynice afin de lui prendre définitivement Thèbes, qu'ils gouvernaient une année chacun à leur tour. Les deux frères s'entretuent, mais Créon leur oncle offre des funérailles à Étéocle, mais pas à Polynice, lui interdisant ainsi l'entrée des Enfers.

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTÉIA 1 HUBRIS 2 PV 30

Armure : Cuirasse de bronze (9 PA), Casque de bronze (5 PA), Cnémide de bronze (3 PA)

Armes : Épée de bronze (DG 6), Lance (DG 6)

Compétences :

Armes tranchantes 4, Bouclier 2, Commandement 4, Diplomatie 3, Endurance 2, Esquive 2, Intimidation 3, Marchandage 3, Politique 5, Sensibilité 1, Stratégie 3.

### **Polynice**

Fils incestueux d'Œdipe et de Jocaste, il est le frère d'Étéocle, d'Antigone et d'Ismène. Marié à Argie, la fille d'Adraste, lors de son exil à Argos, il aura d'elle un fils, Thersandre, qui vengera la mort de son père, pendant la guerre des Épigones. Polynice est un guerrier belliqueux et un tyran en puissance, là où son frère sait rendre la ville prospère par le commerce et la diplomatie. Maudit par son père, Polynice va vers son destin en réunissant autour de lui les chefs argiens pour prendre Thèbes de force, lors de la guerre des « Sept contre Thèbes ». Il meurt de la main de son frère, mais tuera Étéocle avant de rendre l'âme. Créon condamne son cadavre à ne pas être enterré selon les rites, et Antigone sera condamnée à mort pour avoir transgressé cet interdit.

SOMA 4 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTÉIA 1 HUBRIS 2 PV 40

Armure : Cuirasse de bronze (9 PA), Casque de bronze (5 PA), Cnémide de bronze (3 PA), Bouclier de bronze (8 PA)

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

Compétences :

Armes perforantes 4, Armes tranchantes 6, Bouclier 2, Commandement 5, Conduite de char 3, Diplomatie 2, Endurance 3, Équitation 4, Esquive 2, Intimidation 3, Marchandage 1, Politique 2, Sensibilité 1, Stratégie 3.

### **Ismène**

Fille incestueuse d'Œdipe et de Jocaste. Elle est la sœur effacée de Polynice, Étéocle et Antigone. C'est une femme de peu de caractère, comparée à sa sœur. Lors de l'exil de son père, elle ne l'accompagnera pas sur les routes, préférant rester dans le confort du palais. De même, elle ne bravera pas l'interdit de Créon concernant la sépulture de Polynice, et n'aidera pas sa sœur même lorsqu'Antigone la mettra au courant de son projet. Bien qu'elle veuille partager le sort de sa sœur, Antigone refuse et Ismène survivra à la chute des Labdacides.

SOMA 1 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTÉIA 1 HUBRIS 1 PV 10

Armure : aucune.

Armes : aucune.

Particularités : Pleutre

Compétences :

Artisanat 4, Arts lyriques 1, Épos us & coutumes 2, Évaluation 2, Lire/écrire grec 2, Parler grec 3, Politique 2, Résistance 1, Séduction 4, Sensibilité 4, Stratégie 1, Réseau 3, Théologie 2.

## **LES THÉBAINS**

### **Créon**

Fils de Ménécée et frère de Jocaste, il sera le régent de Thèbes à plusieurs reprises, et ce durant une très longue période. Il règne ainsi à la mort de Laïos, jusqu'à ce qu'Œdipe épouse la reine Jocaste. Puis à la disgrâce d'Œdipe, il régnera en attendant qu'Étéocle et Polynice soient en âge de monter sur le trône et enfin à leur mort à la suite de la guerre des Sept contre Thèbes.

Marié à Eurydice, il a une fille, Mégara, qu'il donne en mariage à Héraclès après que celui-ci ait sauvé la cité d'Orchomène ; un fils, Hémon qui est le fiancé d'Antigone et qui se suicidera à la mort de celle-ci ordonnée par son père ; et Ménécée qui se sacrifiera dans la grotte du dragon d'Arès pour sauver la ville. En bref, Créon est un bon roi, qui a su embellir et rendre riche Thèbes. Il a sacrifié sa vie et même sa famille pour le bien-être de son peuple, puisque sa femme se tue à l'annonce de la mort d'Hémon. Créon est un roi qui applique la loi à la lettre sans état d'âme et sans la remettre en question pensant mieux la connaître que les dieux, c'est la raison pour laquelle les dieux se sont appliqués à lui faire subir tant de sacrifice pour le bien de la cité.

SOMA 2      SOPHOS 5      SYMBIOSE 5

ARISTÉIA 6    HUBRIS 3      PV 20

Armure : Bracelet de force d'or (3 PA)

Armes : Falcata (DG 7)

Particularités :

Fidélité totale à Thèbes, Aveuglé par la loi.

Compétences :

Armes tranchantes 4, Armes de jet 2, Bouclier 1, Diplomatie 6, Épos de la géographie 3, Épos des us & coutumes 5, Esquive 2, Marchandage 4, Parler barbare 2, Parler Grec 4, Persuasion 5, Pièges 2, Politique 5, Séduction 3, Survie 2, Théologie 4.

### **Hémon**

Fils de Créon, le régent de Thèbes, et d'Eurydice. Enfant, il aurait été attaqué (ou tué selon Pseudo-Apollodore) par la sphinge qui ravage la Béotie. Plus tard, il tend une embuscade avec cinquante hommes contre Polynice et Tydée, alors que ces derniers tentent de rassembler une armée contre Thèbes. Tydée le renvoie à son père, après avoir tué ses hommes.

Fiancé à Antigone, la fille d'Œdipe, il se suicide à la mort de celle-ci suite à la condamnation de son père.

### **Iphiclès**

Fils d'Amphitryon et d'Alcmène, il est le demi-frère d'Héraclès et devient roi de Tirynthe et de Thèbes. Il épouse Automéduse avec qui il a Iolaos. Il participe à un certain nombre d'exploits avec son frère, dont l'épopée des Argonautes, les écuries d'Augias et la chasse de Calydon avec son fils. Il se remarie avec Pyrrha, la plus jeune fille de Créon quand il se bat pour Thèbes au côté d'Héraclès et meurt à Phénée en Arcadie.

SOMA 4      SOPHOS 4      SYMBIOSE 3

ARISTÉIA 2    HUBRIS 4      PV 40

Armure : Plastron de bronze (7 PA), Jambière de bronze (3 PA)

Armes : Falcata (DG 7)

Compétences :

Armes tranchantes 5, Armes de jet 4, Bouclier 3, Commandement 2, Diplomatie 3, Esquive 3, Fouille 3, Gestion de patrimoine 4, Perception 2, Politique 2, Stratégie 3.

### **Ménécée**

Fils de Créon, le régent de Thèbes, et d'Eurydice, il se sacrifie pour le bien de la cité après les prédications de Tirésias. Il se sacrifie dans la grotte d'Arès pour que ce dernier protège la ville lors du siège de la guerre des Sept.

## LES ARGIEUS

### **Adraste**

Fils de Talaos, roi d'Argos, et de Lysimaché, il est le principal héros de la guerre des sept contre Thèbes et des Épigones. Après le meurtre de son père par Amphiaraos, il fuit à Sicyone et devient roi, avant de reprendre le trône d'Argos. Sa fille Déipyle épousera Tydée, le fils du roi Œnée, laquelle donnera naissance au héros grec Diomède, futur roi d'Argos.

SOMA 3      SOPHOS 2      SYMBIOSE 3

ARISTÉIA 1    HUBRIS 2      PV 30

Armure : Casque de bronze (5 PA), Cnémide de bronze (3 PA), Cuirasse de bronze (9 PA)

Armes : Lance (DG 6), Épée hoplite (DG 8), Javeline (DG 4)

Compétences :

Armes tranchantes 5, Armes perforantes 3, Armes de jet 3, Athlétisme 2, Commandement 4, Diplomatie 3, Équitation 3, Épos de la géographie 3, Esquive 3, Parler grec 4, Perception 2, Politique 3, Réseau 4, Stratégie 4, Vigilance 3.

### **Amphiaraos**

Fils d'Apollon et d'Hypermnestre, la fille du roi Thestios, il est également le petit-fils d'Arès par son grand-père maternel, mais a été élevé comme un fils par le roi Oïclès d'Argos et mari officiel d'Hypermnestre. Aimé de Zeus, Amphiaraos est un célèbre devin argien qui fera l'objet d'un culte à l'Amphiaréion d'Oropos après sa mort.

Marié à Ériphyle, celle-ci lui a donné deux fils, Alcméon et Amphiloque, avant son départ avec les Argonautes. À son retour, sa femme est soudoyée par Polynice qui lui donnera le collier d'Harmonie afin qu'elle persuade son mari de participer à la Guerre des sept contre Thèbes. Bien que ce dernier sache qu'il n'en reviendra pas, il obéit à contrecœur, et s'y distingue avant que son char soit englouti par la terre par la faveur de Zeus. Après la trahison de leur mère, ses fils prendront également part à la guerre des Épigones contre Thèbes.

SOMA 4      SOPHOS 3      SYMBIOSE 5

ARISTÉIA 2    HUBRIS 5      PV 40

Armure : Cnémides de cuir (1 PA), Cuirasse de cuir (4 PA)

Armes : Arc turquois (DG 6), Glaive (DG 4)

Particularités : Don de prophétie, Charme sauvage d'Arès.

Compétences :

Armes de jet 3, Armes perforantes 4, Armes tranchantes 4, Athlétisme 2, Commandement 2, Conduite d'attelage 6, Discrétion 1, Divination 7, Esquive 2, Navigation 3, Parler grec 2, Résistance 2, Stratégie 2, Théologie 5, Vigilance 1.

### **Capanée**

Fils d'Hippoonaos, il est l'un des chefs argiens de la guerre des sept contre Thèbes, où il est foudroyé par Zeus pour son mépris des dieux. Marié à Évadné, laquelle s'immole sur son bûcher funéraire, il est le père de Sthénélos, lequel vengera son père lors de la guerre des Épigones.

### **Écléocle**

Fils d'Iphis, roi d'Argos, il prend part à la guerre des Sept contre Thèbes, mais prenant la fuite en constatant le courroux de Zeus, il est remplacé par Adraste. Son bouclier représente un soldat monté sur une échelle pour prendre d'assaut une muraille et il crie qu'Arès lui-même ne le jetterait pas à bas.

### **Hippomédon**

Fils de Talaos, il s'illustre aux jeux funèbres d'Archémore, lors desquels il remporte l'épreuve du lancer de disque. Lors de la guerre des sept contre Thèbes, il s'illustre du côté argien en défendant le corps de Tydée sous les murs de Thèbes et en tuant Crénée, le fils du dieu-fleuve Isménos, lequel le submerge avant de la noyer et de rejeter son cadavre sur la berge.

### **Parthénopée**

Fils d'Atalante, l'Argonaute et princesse arcadienne, son père est incertain et pourrait être Méléagre, Hippomène ou même Arès. Abandonné par sa mère sur le mont Parthénion, il a été élevé par un berger, avant de participer à la guerre des Sept contre Thèbes aux côtés de Polynice et mourir.

### **Tydée**

Fils du roi Céné, roi de Calydon, et de Péribé sa première épouse. Il est banni de la cité pour avoir tué accidentellement son frère. Gagnant la cour d'Adraste à Argos, il y est purifié et épouse sa fille Déipyle qui lui donne Diomède, l'un des héros de la guerre de Troie. Il accompagne Jason dans sa quête, puis Adraste lors de la guerre des sept, où il tue Mélanippos. Cependant, mortellement blessé, Athéna lui apparaît pour lui donner un remède, pouvant le rendre immortel, mais Amphiaraios, l'un des sept, jaloux, lui fait manger la tête de son ennemi. Devant cet acte abject, la déesse renonce à lui donner l'immortalité et le laisse mourir.

SOMA 4      SOPHOS 2      SYMBIOSE 2  
ARISTÉIA 1    HUBRIS 2      PV 40

Armure : Cnémides de cuir (1 PA), Cuirasse de cuir (4 PA), Bouclier de bronze moyen (7 PA)

Armes : Hache x 2 (DG 8)

Particularité : Protégé d'Athéna.

Compétences :

Armes de jet 3, Armes perforantes 5, Armes tranchantes 5, Athlétisme 3, Bouclier 1, Commandement 2, Discrétion 1, Endurance 3, Esquive 2, Navigation 4, Parler grec 1, Résistance 2, Stratégie 2, Vigilance 1.

## **AUTRE PERSONNAGE CLÉ**

### **Thésée**

Roi d'Athènes depuis déjà quelques années, il est vieillissant et a déjà fait tous ses exploits.

SOMA 4      SOPHOS 6      SYMBIOSE 5  
ARISTÉIA 6    HUBRIS 2      PV 40

Armure : Bracelet de force d'airain (3 PA)

Armes : Falcata (+3 ; DG 7)

Particularités :

Protégé par Poséidon et Zeus, Ruse, Bravoure, Respiration de Poséidon.

Compétences :

Arc 6, Armes tranchantes 6, Armes de jet 4, Athlétisme 3, Bouclier 1, Discrétion 4, Diplomatie 3, Épos de la géographie 7, Esquive 5, Fouille 4, Navigation 3, Parler barbare 1, Pièges 3, Politique 3, Pugilat 2, Séduction 2, Survie 4, Théologie 3.