

ANTIKA

LES VOLEURS DE TIRYNTHÉ

Épisode 3 de « L'Amazonomachie »

Scénario écrit par Bruno GUERIN



LES VOLEURS DE TIRYNTHÉ

Scénario pour ANTIKA

Écrit et mis en page par Bruno GUERIN

Ce scénario facultatif complète la mini-campagne « L'Amazonomachie » publié dans Casus Belli n°13 de janvier 2015. Ce chapitre non essentiel à l'intrigue principale a été retiré par manque de place mais il vous est donné ici afin que vos joueurs puissent récupérer, s'ils le souhaitent, la fameuse ceinture des Amazones.

À l'issue du Livre II de « l'Amazonomachie » ou après avoir négocié une trêve avec les Amazones (cf. Livre III), les personnages peuvent être amenés à se rendre à Tirynthe afin de récupérer la ceinture des Amazones que Héraclès a donné à Eurysthée.

Chant I – Une étrange requête

Nos héros se rendent donc à Tirynthe pour rencontrer le roi Eurysthée qui les reçoit comme il convient et lors du dîner après les libations d'usage à l'attention d'Héra, il demande aux personnages les raisons de leur venue.

Ces derniers peuvent lui demander d'envoyer des troupes aider Athènes et bien qu'il soit allié à Athènes il n'y sera pas favorable car cela affaiblirait son royaume et il a bien trop peur que les Amazones viennent s'en prendre à lui pour récupérer la ceinture d'Hippolyte.



Cependant, si les personnages appuient sur cette crainte pour le forcer à leur donner le Zôster d'Arès, il ne sera pas contre leur proposition d'éloigner le danger, malheureusement sa fille Admète, sous la coupe d'Héra, y sera fermement opposée arguant qu'elle en a fait don au temple d'Héra et que les Amazones ne seront nullement au courant que le baudrier d'Hippolyte aura changé de mains. De plus, si les personnages disent qu'ils comptent donner l'objet à la

reine Amazone Orithyia, Admète leur jettera au visage :

« Si vous lui donnez le baudrier d'Hippolyte, autant lui donner vos armes et vous constituer prisonniers ! » et sur ces paroles énigmatiques elle leur tourne le dos et retourne dans ses appartements. Eurysthée se confond alors en excuses pour sa fille et encourage nos héros à profiter de la soirée.

Eurysthée

Fils de Sthénélos, roi d'Argos et de Nicippé la fille de Pélops, il a été roi de Mycènes, d'Argos, de Midée et de Tirynthe. Cousin d'Amphitryon et descendant de Persée et donc de Zeus comme lui, il est celui qu'Héra a favorisé pour contrer Héraclès sur la prétention de ces trônes malgré la volonté de Zeus. Héra avait en effet prédit que le premier né des petits-fils de Persée serait roi et avec l'aide d'Illythie, Héra fit en sorte qu'Eurysthée soit le premier. Par la suite, sous l'influence d'Héra, Héraclès dû se mettre au service d'Eurysthée pour expier le meurtre de sa femme Mégara, et il commanda au héros ses douze travaux. La force d'Héraclès faisant trop peur à Eurysthée, ce dernier partait se cacher au fond d'une jarre enterrée à chaque fois que le héros revenait et c'est de là par la voix de son héraut Coprée qu'il donnait la nouvelle tâche au fils de Zeus qui était interdit de cité.

Après la mort d'Héraclès, il persécutera ses descendants, les contraignant à quitter son royaume, puis il marchera contre Athènes, l'allié des Héraclides. De son mariage avec Antimache, fille d'Amphidamas, il eut deux filles (Périmédée et Admète) et plusieurs fils (Alexandre,

Iphimédon, Eurybios, Mentor) qui seront tous tués lors de la bataille contre Athènes. Il sera alors tué par Iolaos le neveu d'Héraclès ou par Hyllos son fils.

SOMA 2 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 1 UBRIS 1 PV 20

Armure : Plastron d'écailles (6PA), Cnémides de cuir (2PA)

Armes : Épieu de chasse (DG6), Arc court (DG4)

Particularités : Ruse, Pleutre (-3 aux actions s'il rate son jet de Résistance contre une intimidation), protégé d'Héra.

Compétences :

Arc 3, Arme perforante 3, Arme de jet 3, Commandement 3, Diplomatie 4, Esquive 2, Intimidation 3, Parler grec 2, Marchandage 4, Politique 5, Résistance 1, Stratégie 2, Survie 3, Théologie 3.

Admète



Fille d'Eurysthée et d'Antimache, pour qui était destinée la ceinture d'Hippolyte. C'est une enfant gâtée, imbu de sa royale personne. D'ailleurs, elle trouva le baudrier tellement vulgaire qu'elle ne le porta jamais et l'a donné à Héra.

SOMA 1 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 1 UBRIS 1 PV 10

Armure : Aucune

Armes : Aucune

Compétences :

Arme tranchante 1, Commandement 2, Lire / écrire grec 2, Parler grec 4, Persuasion 3, Politique 2, Stratégie 2, Théologie 2.

Nos héros vont donc devoir envisager de rentrer les mains vides ou de voler le temple d'Héra, mais compte tenu de leur demande faite au roi, ils seront les premiers suspects.

C'est donc sur ces réflexions que les PJ rejoignent leurs appartements et la nuit portant conseil, ils pourront sur un jet d'Épos de la

mythologie (FD 10) connaître l'histoire complète du Zôster et de ses particularités. Ils pourront ainsi se souvenir que la ceinture a été donnée par Arès à ses filles afin qu'elles puissent assurer leur pouvoir sur les Amazones et conquérir un empire grâce à la force (+4 en Soma) qu'elle leur apporterait. Hippolyte fût la première à l'avoir portée jusqu'au jour où Héraclès la lui vola pour la rapporter à la fille d'Eurysthée qui ne l'a jamais portée trouvant cela indécent.

Durant la nuit, les personnages vont être réveillés en sursaut par un petit être, de la taille d'un enfant mais pourtant ridé comme un vieillard, qui leur demande de le suivre discrètement. Ce dernier les emmène dans les caves du palais jusque dans un cellier où une assemblée de pygmées les attend.

Ces derniers ont entendu la demande des personnages au roi et ils leur proposent leur aide contre une étrange requête. Grâce à leur père Poséidon, ils pourront fabriquer une copie de la ceinture d'Arès en un jour ou deux, charge aux personnages d'aller ensuite faire l'échange dans le temple d'Héra, en contrepartie de quoi les personnages devront obtenir leur liberté auprès d'Eurysthée et un bâtiment en l'honneur de Poséidon à Athènes afin de pardonner à Thésée la mort des nombreux fils qu'il a tué (Sinis, Procuste...). Ils soumettent aux personnages l'idée de proposer au roi une partie de chasse, car c'est le seul loisir qu'il pratique, en l'intéressant d'un pari : leur liberté contre ce que pourrait vouloir Eurysthée.



Pygmée

Une tribu pygmée thrace attaqua Héraclès alors qu'il dormait après son combat contre Antée, le héros les captura dans sa dépouille de lion et les ramena à Eurysthée. Les pygmées

rencontrés ici sont donc les descendants de ceux qu'Héraclès a capturé et donné en esclavage au roi de Tirynthe.

Ils mesurent une coudée (33 cm), les femmes enfantent à trois ans et ils sont vieux à huit. Ils vivent sous terre, dans des trous sous les collines et descendent de Poséidon.

SOMA 2 SOPHOS 3 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 2 UBRIS 1 PV 15

Armure : Aucune

Armes : Aucune

Compétences :

Arme tranchante 2, Arme de jet 3,
Commandement 2, Esquive 2, Parler grec 2,
Stratégie 2, Survie 2, Vigilance 1.

Chant II – La bête de Tirynthe

Les personnages, s'ils ont accepté l'idée, peuvent proposer une chasse à Eurysthée et lancer un pari. Eurysthée est enthousiasmé à l'idée d'autant qu'un loup monstrueux rôde depuis quelques temps dans les environs de Tirynthe et s'attaque aux troupeaux de moutons et même de bœufs. Le roi accepte le pari et ainsi libérer les souterrains (pygmées) à la seule condition que les personnages lui rapportent la dépouille de l'animal avant le prochain lever du soleil. S'ils échouent, les souterrains resteront à son service et les personnages devront chacun le servir pendant un an, tel en a décidé Héra.

Dès lors les personnages vont devoir se dépêcher à trouver la piste de l'animal. En se rendant auprès des bergers et des vachers des villages environnants, les personnages pourront se rendre compte que les attaques se font dans un rayon de deux arpents (20 km) environ des montagnes de l'Est de Tirynthe.

L'observation des animaux morts ne laisse aucun doute (jet Épos des animaux FD7) quand au fait qu'il s'agisse d'un loup, mais la taille des morsures sur les vaches signifierait que l'animal fait trois ou quatre fois la taille de ses congénères.

À partir, d'un des lieux d'attaques récentes, les personnages peuvent tenter de retrouver une piste et de la suivre (Pistage FD8 modifié selon l'ancienneté de celle-ci).

S'ils n'ont pas trouvé son antre à la nuit tombée pour l'y surprendre, Athéna enverra Nyctimène, sa chouette, pour guider les personnages jusqu'à la grotte de la bête qui ne rentrera que deux heures avant le lever du soleil. Si les personnages réussissent leur pari, Héra

pourrait tenter de les retarder (cheval boiteux, chute de cheval...), cependant si le combat de cette chasse a été épique et digne des mémoires, Athéna obtiendra d'Apollon qu'il retarde l'aube de quelques minutes face aux tricheries d'Héra, sinon ils auront perdu leur pari et devront servir Eurysthée pendant un an, mais ceci est une autre histoire.



Loup géant

Animal solitaire, envoyé par Zeus pour se venger d'Eurysthée et d'Héra pour les épreuves qu'ils font subir à son fils. L'animal, du fait de sa taille, s'attaque aux troupeaux de bœufs la nuit et se repose dans son antre dans la journée.

« Il y avait là, poussant des hurlements terribles, [...], une bête énorme, un loup ; il sort des ombrages du marais ; sa gueule foudroyante est souillée d'écume et de sang coagulé ; une flamme rouge brille dans ses yeux. La rage et la faim l'excitent à la fois. »

D'après Ovide – Les Métamorphoses – Chant XI

SOMA 6 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA na UBRIS 3 PV 60

Armure : Cuir (3PA)

Armes : Morsure (DG 8)

Particularités : Instinct animal, Ruse, Foudre de Zeus (cf. sort)

Compétences : Arme naturelle 4, Discrétion 4,
Esquive 4, Pistage 3, Stratégie 3, Vigilance 4.



Chant III – L'échange

Si nos héros ont gagné leur pari, tout va bien pour eux et ils pourront repartir avec les pygmées, par contre s'ils ont échoué, les pygmées déçus de n'avoir pas trouvé en eux des champions, leur donne tout de même la copie de la ceinture des Amazones en leur faisant promettre de respecter leur parole concernant le bâtiment en l'honneur de Poséidon à Athènes.

Athéna n'a aucune opposition à un temple en l'honneur de son oncle, d'autant qu'elle risque de perdre sa cité favorite si les personnages échoue et pour elle mieux vaut un temple pour Poséidon que de voir Arès à la tête de sa cité.

Laisser les personnages réfléchir à un moyen de procéder à l'échange des objets. Le temple d'Héra est ouvert toute la journée à qui veut prier la déesse pour bénir son mariage ou toutes autres raisons. Il y a donc du monde en plus des prêtres et des prêtresses, chacun demandant un oracle, un sacrifice ou simplement déposant une offrande. Dans la journée, profiter d'une offrande pour faire l'échange nécessite un jet de Vol à la tire (FD10) pour réussir, la nuit il y a beaucoup moins de monde et les prêtres pourraient observer davantage les visiteurs (Vol à la tire FD12) sauf s'ils ont su rester discret (Discrétion FD10 + Vol à la tire FD8).

Si l'échange est une réussite exceptionnelle, les personnages pourront quitter Tirynthe sans être inquiété ni par les hommes, ni par les dieux qui n'auront rien vu.

Si l'échange est une simple réussite, les hommes et les prêtres seront bernés, mais Héra aura tout vu et elle poursuivra les responsables de sa vengeance tenace. Si vous le souhaitez, elle peut même dans son temple leur envoyer des serpents venimeux sortant des plis de sa statue ou prendre corps dans une prêtresse pour les intimider. Cependant une fois sortie du temple, les personnages devront quitter rapidement la cité et le subterfuge durera quelques temps.

En cas d'échec, l'alerte sera donnée, la garde viendra pour les arrêter. Une rançon sera demandée pour leur libération (compter entre un talent de fer et un talent d'argent) ou bien servir Eurysthée pour les dix ans à venir (cette dernière option leur permettra de terminer cette campagne mais les mettra en situation corvéable à souhait).

