

# ANTTIKA

## LE TREIZIÈME HOPLITE

SCÉNARIO DE CÉDRIC ROBIN

RELECTURE ET MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



Ludopathes  
Les Zéditeurs

# LE TREIZIÈME HOPLITE

Scénario de Cédric Robin  
Relecture et mise en page : Bruno Guérin

*Merci à Cédric qui nous livre une version antique de « treizième guerrier ». Ce scénario a été écrit dans le cadre du Don des dragons 2018 !*

## INTRODUCTION

Les personnages sont de préférence originaires de la cité de Dodone, et l'un d'eux doit être un descendant de Zeus. Ce héros a le droit à une prédiction avant de quitter la cité.

*« Loin au nord, la cité de Lissus est sous le joug des bêtes, mais le roi espère la venue d'un héros, comme il le fit en son temps avec "Nom du père du héros" lorsque Dodone était en danger. »*

Le personnage ne peut pas refuser son aide au roi de Lissus, car son propre père lui doit la vie et cette dette n'a jamais été payée.

## CHANT I – VOYAGE À LA FRONTIÈRE

L'« aventure se déroule donc loin au nord à la frontière de l'Illyrie. Lissus, la cité attaquée, est une cité frontalière entre l'Illyrie et l'Épire.

Durant le voyage d'une semaine environ, les PJs passent par Appolonia et Epidamnus avant d'arriver à destination.

La première chose qui peut les étonner c'est que la cité ne dispose d'aucune défense, d'aucun rempart ou palissade. Les maisons sont faites de bois, de terre battue et de paille. Seule celle faisant office de palais est construite en pierre.

La seconde chose que les héros peuvent remarquer c'est l'absence d'hommes en âge de combattre.

Le roi Thesmodion accueille chaleureusement les nouveaux venus et après un rapide entretien, ils comprennent que les hommes sont à l'extérieur de la cité.

Leur entretien est subitement interrompu par des cris venant de l'extérieur. Un enfant, totalement hystérique, court dans la plaine jusqu'à rejoindre la cité. Les badauds accourent et les personnages accompagnent le roi.

Le jeune garçon est malheureusement incapable de parler. Il est couvert de sang et tremble de tous ses membres.

Rapidement, des badauds ainsi que Krystalia, la fille du roi, reconnaissent le jeune garçon. Il se nomme Bidos et ses parents habitent une ferme située plus loin dans la vallée.

Si nos héros se rendent sur place, ils découvrent une petite ferme dont les murs, le sol et la porte sont couverts de sang. S'ils fouillent la maison, ils trouveront une statuette tribale.

Puis en se rendant dans la grange où mènent les traces, ils découvrent les corps décapités de la famille du gamin suspendu par les pieds. Une étude rapide des cadavres (Médecine – FD6) montre que les têtes ont été arrachées et que les corps montrent des traces de morsures.

Autour de la ferme, les personnages finissent par trouver (Pistage – FD8) des traces ressemblant à la fusion d'un pied humain et celui d'un ours.

Dans la région, on raconte que ces créatures dévorent les morts et gardent les têtes comme trophées.

## CHANT II – LES HOMMES BÊTES

Lors du repas du soir, le roi leur parle que depuis deux mois, certaines cités plus au nord ne répondent plus. Il a d'ailleurs envoyé dernièrement un éclaireur jusqu'à la cité de Cremiros, où tout a été brûlé.

Lors du repas, Brakhion, le fils du roi, commence à se moquer du descendant de Zeus et il est prêt à en découdre par les armes à la moindre remarque. Cependant, avant que les choses ne s'enveniment, le roi rabroue son fils sur sa conduite irrespectueuse et lui rappelle les lois de l'hospitalité. Le jeune homme, furieux, quitte alors la salle, suivi de deux comparses qui jettent des regards assassins aux PJs.

Après l'altercation, le roi essaye de détendre l'atmosphère, puis il poursuit la discussion interrompue, leur indiquant qu'un témoin de l'attaque de Cremiros a survécu et a été rapatrié à Lissus par Alexios, l'éclaireur.

Après le repas, il n'est pas difficile de trouver Alexios dans le poste de garde et celui-ci les conduira chez lui où il héberge le vieil homme.

Oenopion est un vieillard borgne d'une soixantaine d'années. Il clopine avec l'aide d'un bâton, du fait d'une blessure mal cicatrisée à la jambe. Mais malgré ses handicaps, la description qu'il fait des assaillants de sa ville est précise : il s'agit de monstres mi-hommes, mi-bêtes, avec des griffes longues comme celles des ours et ayant la rapidité des loups.

Soudain, l'alerte est donnée. La nuit est profonde et la brume descend soudainement des montagnes, accompagnée du Dragon lumière lequel serpente dans la vallée avant de fondre sur la cité.

Aussitôt, les femmes, les enfants et la cour du roi se mettent en sécurité au sous-sol du palais. Nos héros se retrouvent alors dans la grande salle avec 3 soldats pour veiller.

### **Soldats**

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

Armure : Ceinture de cuir (2 PA), Bouclier de bois moyen (4 PA)

Armes : Javeline (DG 4), Épée de bronze

(DG 6).

Compétences : Armes tranchantes 4, Armes de jet 3, Bouclier 2, Esquive 3, Intimidation 2, Marchandage 2, Parler grec 2, Persuasion 2, Stratégie 2, Vigilance 3.

Soudain, le combat fait rage et dans l'obscurité du brouillard les héros distinguent à peine les silhouettes monstrueuses de leurs assaillants et le manque de lumière ne leur permet pas de voir plus que des griffes et de la fourrure. Cependant, s'il ne s'agit que d'ombres leurs coups pleuvent et sont mortels.

### **Hommes bêtes**

Ils utilisent la stratégie du harcèlement et à tour de rôle. Ce qui ne les fatigue pas ou très peu et limite leur nombre de morts. La peur étant leur force, ils repartent systématiquement avec leurs morts.

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

Armure : Peau de bêtes (1 PA).

Armes : Griffes (DG 3).

Particularités :

Ils provoquent la peur (Sauvegarde FD 8) ou alors les personnes fuient.

Compétences :

Armes naturelles 4, Discrétion 4, Esquive 2, Pugilat 3, Stratégie 2, Vigilance 3.

Le combat est bref, mais intense. Les créatures repartent presque aussi vite qu'ils sont arrivés. Le décompte des pertes dans le village est catastrophique : trois disparus et deux cadavres décapités, mais aucun corps d'assaillants malgré le sang sur les lames de nos héros.

À l'aube, en fouillant les lieux des combats, les PJs retrouvent un manche de bois d'un mètre environ sur lequel sont montées cinq griffes de fer acérées.

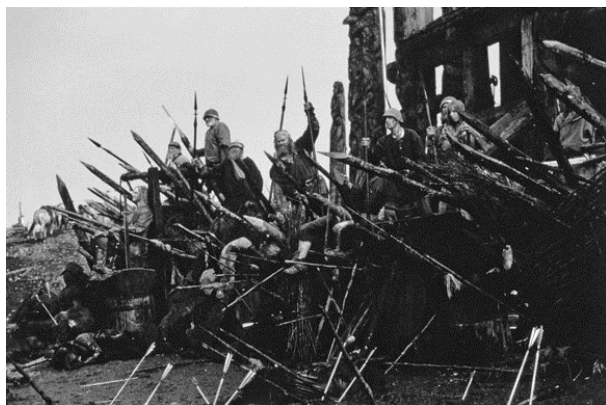




## CHANT III -

### LA MEILLEURE DÉFENSE...

**L**e roi convoque un conseil dès le matin, afin de défendre la ville. Si les héros ne proposent rien, il ordonne la construction d'une palissade.



Durant les travaux, une paysanne informe les héros que le prince Brakhion fait courir la rumeur que le descendant de Zeus est venu pour voler le trône du roi. La question semble attendre une réponse et la jeune femme l'attend.

Soudain, Kéralios, un des amis du prince, provoque un pugilat avec l'un des PJs pour n'importe quel prétexte.

Le combat n'est pas terminé, qu'une vigie ou un personnage vigilant sonne l'alarme. Dans la brume tombante, chacun peut apercevoir une colonne de feu qui semble partir du sommet vers la plaine. C'est le Dragon lumière qui descend des montagnes.

Une fois les portes barricadées, un des héros peut voir quelque chose bouger dans le champ tout prêt. Il s'agit d'un enfant qui court pour échapper à la gueule du dragon.

Si l'un des PJs s'en va sauver l'enfant, il se retrouvera suffisamment proche du Dragon, pour voir de ses yeux des centaines de cavaliers portant des torches. Le PJs doit réussir un jet d'Athlétisme en opposition avec les cavaliers pour arriver à la palissade avant eux.

Arrivés aux pieds des barricades, les cavaliers lancent leurs torches par-dessus celle-ci afin d'incendier le village situé derrière. Alors que certains combattent les flammes avant qu'elles ne se propagent, d'autres combattent derrière la palissade pour empêcher l'ennemi d'entrer. À la lumière des incendies, la vérité concernant leur ennemi est dévoilée, car il s'agit bien d'hommes déguisés !

Après un moment de combat, des cavaliers lancent des grappins sur l'une des portes afin de la démonter avec l'aide des chevaux. Ainsi, l'ennemi entre en masse dans la cité et commence à faire un carnage parmi les citoyens. Alors que tout semble être perdu, le son d'un cor se fait entendre et l'envahisseur fait demi-tour. Les PJs voient alors pour la première fois le chef de ce groupe de cavaliers !

Après un peu de repos, tout le monde se réunit au cœur du palais pour faire un bilan des pertes ce qui n'est pas très encourageant et de la conduite à tenir.

Les personnages retrouvent le corps sans vie d'un des assaillants empalé sur un pieu de la palissade. Il s'agit bien d'un homme avec une peau de bête sur le dos, le corps peint avec de la suie noire et les dents limées pour les rendre pointus.



## CHANT IV - ... C'EST L'ATTAQUE !

**L** » idée qui suit peut venir des PJs, ou de la sagesse d'un vieux roi :  
« Si c'est humain, ils doivent dormir !  
Il faut trouver la tanière de ces monstres et les tuer pendant qu'ils dorment ! »

Antiope, la serveuse de la taverne, les conduits à Xénis, la prêtresse du temple d'Artémis, laquelle était déjà vieille quand sa mère était enfant.

Xénis est une femme très âgée et porte une robe qui n'est pas de première jeunesse. Son sourire carnassier voir sadique, montre des dents taillées en pointe montrant que la servante d'Artémis a appartenu, il y a longtemps à cette tribu.

*« C'est leur reine qui est source de leur détermination et de leur volonté. Il faut que tu la tues, dit-elle en regardant le descendant de Zeus !*

*Leur volonté est au plus profond de la terre, alors chercher dans les tréfonds Gaia, mais leur force porte les cornes du pouvoir, et lui aussi doit mourir de tes mains sinon ils reviendront ! »*

Suivre les traces d'une centaine de cavaliers n'est pas trop difficile tellement l'herbe est piétinée et ces derniers n'ont pris aucun soin à les dissimuler comme s'ils invitaient nos héros à venir. Après deux heures de marche, les personnages entendent le bruit d'une cascade, et en s'approchant ils distinguent des silhouettes passer sur un petit pont de bois pour disparaître dans la falaise. En observant l'entrée située derrière la cascade, les personnages voient que deux hommes montent la garde.

Une fois les sentinelles passées, les voilà qui s'enfoncent sous terre. Ils passent devant des cavités occupées ou non par des soldats ennemis endormis. La discrétion est donc de mise pour arriver au plus profond de la grotte sans anicroche.

Plus loin dans les profondeurs, ils découvrent une montagne d'ossements et de crânes et arrivent dans une salle décorée de peintures rupestres tribales. Là, huit individus semblent marmonner un rituel obscur.

### **Chaman des hommes bêtes**

SOMA 2      SOPHOS 3      SYMBIOSE 2

ARISTÉIA 2      HUBRIS 1      PV 20

Armure : Peau de bêtes (1 PA).

Armes : Griffes (DG 3).

Particularités :

Peuvent lancer chacun un sortilège accordé par les titans Gaia et Kronos.

Compétences :

Alchimie 2, Armes naturelles 2, Discrétion 4, Esquive 2, Occultisme 3, Pugilat 3, Stratégie 2, Théologie 3, Vigilance 3.

L'un d'eux tentera de déclencher l'alarme en sonnait du gong, obligeant ainsi qu'un seul des personnages puisse combattre Alia la prêtresse dans la salle voisine.

Après un petit couloir dans la roche, le héros arrive dans une salle éclairée par un brasero, où des plantes odorantes brûlent (Poison virulence 6 – provoquant des étourdissements traduits par la perte de 1 D par degré d'échec).

Les têtes récemment coupées sont entreposées là comme des trophées, et le personnage en reconnaît certaines.

La prêtresse est assise en tailleur, et semble déposer une offrande sur un autel rempli de vasques et de têtes ensanglantées.

Avant que le combat ne commence, elle plonge son arme dans une substance visqueuse (Poison virulence 8 – perte de 2 PV/rd sur 1D10 rd).

Le descendant de Zeus (destiné à ce combat) sera certainement blessé par la prêtresse et le décompte de PV va se faire sentir.

Lors du combat épique qui s'est engagé entre les chamans et la sorcière, l'un des PJs aperçoit le chef des hommes bêtes et un passage à côté de la salle. Un choix doit être fait, car la sorcière et le chef doivent être tués, mais pour survivre les héros n'ont pas d'autre choix que de plonger tête la première dans la cavité d'où provient le clapotis de l'eau.

Leur seule issue est donc ce lac souterrain relativement profond. En sondant, ils trouvent un siphon sous l'eau et ils devront faire de l'apnée pour sortir et se retrouver à l'extérieur.

Après avoir nagé de longues secondes, ils font surface dans un lac situé à quelques kilomètres au nord du village de Lissus.



## CHANT V – ÉPILOGUE

Au retour, les PJs doivent absolument se soigner, car si le chef des cavaliers n'a pas été tué, il voudra venger sa reine et y jettera toutes ses forces !

Le fils de Zeus est annoncé comme mourant, car rien ne peut arrêter le poison qui coule dans ses veines.

Si par contre, ils ont vaincu le chef et sa sorcière, alors les cavaliers fuiront plus au nord laissant ainsi le temps aux survivants de célébrer la mort des leurs.

# FIN



## PNJS

### Thesmodion, roi de Lissus

Âgé de 54 ans, c'est un vieux roi qui n'aime pas la modernité et se renferme sur lui-même. Il refuse de donner les rênes du royaume à son unique fils cadet et compte le donner à sa fille aînée. Il est voûté par les ans, mais c'est un homme fier et têtu.

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

Armure : Plastron de cuir clouté (3 PA),  
Bracelet d'or (3 PA), Casque de bronze (4 PA).

Armes : Épée de bronze (DG 6).

Compétences :

Armes tranchantes 3, Commandement 3,  
Diplomatie 3, Endurance 2, Équitation 3,  
Esquive 1, Gestion de patrimoine 4,  
Marchandage 3, Parler barbare 1, Parler grec 3,  
Perception 3, Politique 3, Réseau 2,  
Résistance 2, Stratégie 3, Théologie 2.

### Brakhion, le prince de Lissus

Âgé de 24 ans, il est imbu de lui-même et prétentieux. Unique fils du roi, il est le cadet et sait que son père lui préfère sa sœur. Avidé de pouvoir, il est prêt à tout pour le prendre. Lorsqu'il rencontra lors d'une partie de chasse, Alia, la prêtresse de Gaia, il en tomba éperdument amoureux et cette dernière lui mit des idées de grandeurs en tête. Depuis, il est devenu le chef des hommes bêtes et lors des raids il se laisse envahir par une bestialité sans nom.

Maudit par les dieux pour avoir mangé de la chair humaine, Gaia le protège par l'intermédiaire de sa fille.

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

Armure : Peau de bêtes (2 PA)

Armes : Hache (DG 8), Griffes (DG 3).

Particularités :

Maudit par Zeus et protégé de Gaia.

Compétences :

Armes naturelles 4, Armes tranchantes 4,  
Commandement 3, Endurance 2, Équitation 4,  
Esquive 2, Grimper 4, Parler barbare 3, Parler grec 3,  
Pugilat 3, Stratégie 2, Survie 4,  
Vigilance 2.





### **Keralios et Janis, les comparses du prince**

Kéralios a 24 ans, il est costaud, mais maladroit. Ses cheveux noirs de jais sont longs et il en prend le plus grand soin. Janis, son frère, est plus âgé avec ses 27 ans. Il est roux, grand et costaud.

Tous deux connaissent le secret du prince, et font parties de la horde même s'ils n'ont pas encore consommé de chair humaine.

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

Armure : Plastron de cuir clouté (3 PA), Bracelet de cuir (2 PA), Casque de bronze (4 PA), Bouclier moyen de bronze (7 PA).

Armes : Épée de bronze (DG 6), Javelot (DG 6).

Compétences :

Armes de jet 3, Armes perforantes 4, Armes tranchantes 3, Bouclier 3, Commandement 2, Équitation 4, Esquive 2, Parler barbare 2, Parler grec 3, Stratégie 2, Réseau 2, Vigilance 2.

### **Krystalia, la princesse de Lissus**

Âgée de 28 ans, ses cheveux châains, son corps svelte et élancé en font une ravissante femme à marier. Elle est proche du peuple.

SOMA 2      SOPHOS 3      SYMBIOSE 4  
ARISTEIA 2   HUBRIS 1      PV 20

Armure : aucune.

Armes : aucune.

Compétences :

Agriculture 2, Artisanat 3, Arts lyriques 3, Discrétion 2, Épos des us et coutumes 4, Esquive 3, Marchandage 3, Persuasion 4, Politique 3, Séduction 3, Sensibilité 3, Vigilance 2.

### **Xénis, la prêtresse d'Artémis**

Âgée de 78 ans, ses longs cheveux gris sont toujours en bataille et emmêlée de feuilles comme si elle passait la nuit dans les bois (ce qui n'est pas entièrement faux). Elle a été recueillie très jeune par les villageois de Lissus, alors qu'elle errait seule dans les bois. Ses dents élimées en pointes montrent qu'elle est née au sein des tribus de sauvages anthropophages, mais elle sert Artémis fidèlement.

SOMA 2      SOPHOS 4      SYMBIOSE 4  
ARISTEIA 2   HUBRIS 1      PV 20

Armure : Aucune.

Armes : Aucune.

Particularités : Capable de lancer les sortilèges d'Artémis.

Compétences :

Arc 2, Armes tranchantes 1, Athlétisme 2, Épos des plantes 4, Endurance 3, Esquive 1, Marchandage 3, Parler barbare 4, Parler grec 3, Occultisme 2, Séduction 3, Souplesse 2, Stratégie 1, Théologie 4, Réseau 4.

### **Alia, la prêtresse de Gaia**

C'est littéralement la mère des hommes bêtes. Malgré son apparente jeunesse (jeunesse éternelle), cette fille de Gaia est extrêmement âgée. Elle cherche régulièrement un jeune homme impulsif et manipulable pour enfanter des hordes de monstres sanguinaires et épandre le sang de la vie dans les sillons de sa mère Gaia.

SOMA 3      SOPHOS 5      SYMBIOSE 4  
ARISTEIA 2   HUBRIS 2      PV 30

Armure : Aucune.

Armes : Dague d'ivoire (DG 3 + poison)

Particularités :

Capable de lancer des sortilèges des titans.

Jeunesse éternelle.

Compétences :

Armes tranchantes 3, Alchimie 3, Athlétisme 2, Comédie/danse 3, Divination 4, Épos des plantes 4, Endurance 4, Esquive 3, Lire/écrire barbare 4, Parler barbare 4, Parler grec 2, Occultisme 4, Séduction 5, Souplesse 2, Stratégie 2, Théologie 5, Réseau 4.

