

ANTTIKA

MENACE SUR SPARTE

SCÉNARIO DE CHRISTOPHE DENEUX

RELECTURE ET MISE EN PAGE DE BRUNO GUÉRIN



MENACE SUR SPARTE

Un synopsis pour ANTIKA de Christophe « Zaoutir » Deneux
Relecture et mise en page : Bruno Guérin

Ce scénario a été écrit dans le cadre du concours de scénario ANTIKA 2017, organisé pour le deuxième anniversaire du jeu.

Fortement inspirés des mythes grecs d'Héraclès, les événements décrits ici se passent lors de la jeunesse des jumeaux rivaux.

Tyndare, roi de Sparte, est donc sur le trône depuis cinq ans suite à l'abdication de son père Oebalos en sa faveur et non en faveur d'Hippocoon, ou d'Icarios, ses frères, ni même d'Apharée son dernier fils.

INTRODUCTION

Les personnages participent à une rencontre diplomatique en tant que nobles de Sparte, et l'un d'eux pourrait être proche du pouvoir en étant Aletes, le fils aîné (16 ans) d'Icarios et le frère de Pénélope, les autres PJs étant ses compagnons.

CHANT I - UNE RENCONTRE DIPLOMATIQUE

Aujourd'hui Sparte accueille la visite diplomatique de Thésée, roi d'Athènes.

En effet, le roi athénien se cherche des alliés dans une future guerre contre une autre cité de l'Attique alliée à Thèbes et souhaitant rejoindre la Béotie.

Tyndare et Icarios s'opposent à cette alliance avec Athènes, qui les amènerait à s'opposer à la cité d'Héraclès, tandis qu'Hippocoon est en faveur de celle-ci. D'ailleurs, c'est ce dernier qui est à l'origine de cette rencontre et qui a organisé la visite de Thésée.

Les négociations sont orageuses et font l'objet de nombreuses joutes politiques contradictoires entre le parti de l'alliance et celui de la neutralité mené par Tyndare.

Les personnages sont amenés à prendre parti ou tout du moins donner leur avis sur la question.

Enfin, c'est le parti de Tyndare qui remporte cette âpre lutte diplomatique. De ce fait, la rancœur d'Hippocoon s'en trouve encore renforcée et il considère ce camouflet comme un désaveu politique ce qui augmente sa haine envers ses deux frères.



Thésée bien qu'au centre de cette lutte, regarde cela plutôt d'un œil amusé et ne tiendra pas rigueur du choix de Tyndare. Son séjour sera d'ailleurs même profitable puisqu'il pourra visiter la ville, rencontrer la famille royale de Sparte et s'intéressera même fortement à Hélène en passant du temps avec cette dernière.

D'ailleurs quelques jours plus tard, Hélène a disparu. Aussitôt Castor et Pollux partent à sa recherche, ce qui explique leur absence dans les événements qui suivent. C'est Thésée qui a enlevé Hélène, dont il est tombé amoureux, s'attirant ainsi le courroux de ses frères qui l'emmèneront jusqu'aux Enfers.

CHANT II - LES JEUX FUNÈBRES

Deux semaines plus tard, le roi Tyndare est bouleversé par la mort de son père Oebalos et charge Icaros, son demi-frère et premier conseiller, d'organiser des jeux funèbres en son honneur.

Les jeux funèbres sont constitués des épreuves suivantes : course à pied et de char, tir à l'arc, lancer du disque, pugilat et lancer de javelot.

Les récompenses des épreuves (une par épreuve) sont dans l'ordre les armes et armures du défunt, une jument pleine, un talent d'argent, un poids d'une mine de fer, un braséro de bronze et un magnifique taureau.



Les PJ se doivent de participer à ses épreuves. Ils seront donc confrontés à Hippocoon et certains de ses fils (Eurytos et Alcon). S'ils gagnent une ou plusieurs épreuves, ils obtiendront une renommée et seront soutenus plus facilement par la population de Sparte à la fin de cette aventure. Hippocoon gagne théoriquement l'épreuve du pugilat sauf si l'un de nos héros le bat, le gagnant acquiert alors une forte popularité.

Suite aux jeux funèbres, une grande fête avec banquet est organisée. Dans la soirée, le vin coule à flots et les personnages sont embarqués par Aletes dans une folle nuit d'ivresse et de jambes en l'air, surtout s'ils ont remporté une épreuve.

Le lendemain, le réveil sera difficile pour les personnages et quoiqu'ils fassent, ils seront, impuissants face à la prise de contrôle de la ville par Hippocoon accompagné de ses 12 fils et d'une partie de l'armée. Après un combat

rapide et quelques gardes fidèles au roi tué, notamment ceux de la garde du palais royal, Tyndare et Icaros sont faits prisonniers. Leurs proches, parmi lesquels les personnages sont rassemblés au palais, où Hippocoon frappe d'exil ses deux frères et leurs familles.

Le départ ne se fait pas sans heurts et quelques quolibets fusent de la part des fils d'Hippocoon, notamment Eurytos et Alcon, des anciens rivaux, jaloux des personnages.

CHANT III - EXIL EN MESSÉNIE

Une grande partie de la noblesse de Sparte se doit de partir en exil avec le roi Tyndare et Icaros. Quittant Sparte, ils trouvent refuge à Messène, en Messénie, chez leur demi-frère Apharée.

Nos héros escortent donc la famille royale en exil. Le chemin de l'exil sera tout de même semé d'embûches, car Hippocoon, ne pouvant pas tuer ses frères devant le peuple de Sparte, a engagé des mercenaires athéniens, arcadiens et mycéniens pour faire la sale besogne. Mais il est probable que les personnages et les spartiates qui les accompagnent sauront contrer la menace.

Une fois arrivée en sécurité à Messène, nos héros sont chargés par Tyndare de trouver des alliées pour reprendre Sparte des mains d'Hippocoon, mais Apharée, leur hôte, a décidé de ne pas s'engager dans cette guerre par peur des représailles de Sparte et des dissensions existantes entre les deux villes.

C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il les envoie à Thalamai, une petite ville de Messénie, le temps de leur exil et les personnages partent donc en quête d'alliés dans d'autres cités. Les personnages peuvent donc utiliser leurs réseaux d'alliés respectifs pour connaître qui serait susceptible de les rejoindre.

Ils apprennent alors que le roi de Tégée a un différend à régler avec les fils d'Hippocoon.



Se rendant à la cour du roi Céphée de Tégée, ils constatent qu'Héraclès y réside actuellement, et profite de l'hospitalité de son ami royal.

Les héros apprennent alors les détails du différend du roi : les fils d'Hippocoon sont impliqués dans la mort d'Oeonos.

Les PJs peuvent convaincre Héraclès de les aider, ce qu'il fera historiquement et côtoyer Héraclès, l'un des plus grands héros de la Grèce, doit être un moment important de la

vie des personnages sans être de tout repos.

Une fois le roi Céphée convaincu par Héraclès de lever une armée qu'il dirigera, les personnages participent au montage de l'expédition en relation avec les exilés de Sparte. Ils sont désignés par Tyndare comme les nouveaux ambassadeurs de Sparte et seront leurs représentants dans cette expédition.

CHANT IV – COMBAT POUR SPARTÉ

Héraclès mène donc l'armée de Tégée au combat, et une fois dans Sparte (rappelons qu'il s'agit d'une cité ouverte et sans remparts) il se dirige directement vers le palais royal. Les combats sont intenses, sauvages comme la furie du fils de Zeus.

Les personnages peuvent être également chargés de réaliser une diversion ou de contenir une partie de l'armée afin de gagner du temps.

Les hostilités sont dirigées principalement vers les soldats de Sparte. C'est aux personnages que revient le rôle de limiter les excès et les

débordements du héros légendaire et de ses soldats, en assistant la population de Sparte voire en obtenant la reddition des soldats. Le problème c'est qu'un spartiate est avant tout un soldat et il représente le véritable rempart de la cité.

Le combat final prend place dans le palais, au milieu de la salle du trône, avec notamment le duel au sommet entre Héraclès et Hippocoon.



Céphée est tué d'une flèche au cours du combat, et les personnages doivent maintenir à l'écart les fils d'Hippocoon en les combattants (notamment contre Eurytos et Alcon) pour permettre ce duel final.

CHANT V – LES NOUVEAUX HÉROS DE SPARTÉ

Sparte a trouvé ses nouveaux héros, après le décès d'Hippocoon et de ses fils. Héraclès proclame la libération de la ville du joug de l'usurpateur et annonce la venue prochaine de Tyndare pour reprendre son trône. Pendant l'interim, il nomme les personnages, régents de la cité.

En fonction des actions passées des personnages envers la population de Sparte, ils seront ou non acclamés comme les nouveaux héros de la ville.

La suite pour les PJs sera d'administrer au mieux la cité : réparer les dégâts, régler les différends entre les protagonistes, juger les traîtres, faire partir l'armée de Tégée sans pillage, contenir Héraclès puis préparer la venue de Tyndare.

Il sera peut-être même nécessaire d'aller chercher quelqu'un pour purifier un personnage du meurtre d'un membre de sa famille (le successeur de Céphée à Tégée, ou Thésée...).

Tyndare a décidé de consolider les alliances de Sparte et donc de marier ses 2 filles avec de puissants monarques et futurs alliés.

Aux personnages, entre autres, de servir d'ambassadeurs et de messagers auprès des puissants de ce monde. Jusqu'à assister aux mariages prochains d'Hélène avec Ménélas et de Clytemnestre avec Agamemnon ce qui les conduira à participer à la guerre de Troie, mais ceci est une autre histoire.

(Remarque : Le mariage d'Hélène et de Clytemnestre est présenté dans le supplément « L'Iliade — la campagne de Troie » à paraître prochainement aux éditions Les Ludopathes.)

Annexe 1 : La cité de Sparte

Sparte est une ville puissante, mais sans remparts. Située dans la plaine de Laconie, elle est bordée par le fleuve Eurotas et est entourée naturellement par les monts Parnon et Taygète.

Le palais royal se situe sur une petite colline dominant la ville basse. La colline abrite la ville haute, où l'on trouve à côté du palais royal, les maisons de la noblesse et les temples d'Arès, d'Héra, d'Apollon et d'Athéna.

Annexe 2 : Une histoire de famille

Tyndare, roi de Sparte est marié à Lédà dont il a eu 4 enfants : Castor, Pollux, Hélène et Clytemnestre. Pollux et Hélène sont présumés être les enfants de Zeus et de Lédà.

Tyndare a un frère, Icarios, résidant à Sparte et lui servant de proche conseiller, et deux demi-frères par sa mère (Gorgophone) : Leucippos et Apharée régnant à Messène. Ce dernier en froid avec ses demi-frères a déjà deux jeunes fils, Idas et Lyncée, lesquels se joindront aux Argonautes. Icarios de son mariage avec Péribéa a eu Pénélope, la future femme d'Ulysse, et cinq fils dont Aletes (né de son union avec Aphrodite).

Hippocoon est le demi-frère de Tyndare du côté de son père (Oebalos) et il a douze fils. Il est également un proche conseiller du roi de Sparte.

Annexe 3 : Intervenants

Hippocoon

Demi-frère de Tyndare et conseiller militaire du roi, il est jaloux de celui-ci et convoite son trône du fait qu'il se considère comme l'aîné des frères, de même pour Icarios dont il envie la place de premier conseiller. Hippocoon complotte depuis un certain temps pour renverser Tyndare et il voit en la mort de leur père, l'occasion rêvée de s'emparer du trône. Il a convaincu la majeure partie des officiers militaires de le suivre dans sa tentative de coup d'État militaire. C'est une force de la nature et un descendant d'Arès, en fait il se croit le guerrier et le dirigeant idéal pour la belliqueuse Sparte. Par contre, il maltraite facilement les femmes qui ne sont pour lui que de simples pourvoyeuses d'enfants. De ce fait, il a contracté la rancune de la déesse Aphrodite.

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

Armure : Cuirasse de cuir clouté (5 PA), Casque de bronze (5 PA)

Armes : Épée Hoplite (DG 8)

Particularités :

Force des titans, Haï d'Aphrodite

Compétences :

Arme tranchante 4, Athlétisme 4, Bouclier 4, Commandement 4, Esquive 4, Natation 2, Pugilat 5, Épos us et coutumes 3, Lire/écrire grec 3, Navigation 2, Résistance 3, Stratégie 3, Politique 2, Réseau 5.

Les fils d'Hippocoön (Eurytos, Alcon...)

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 30

Armure : Grand bouclier de bronze (7 PA)

Armes : Glaive de bronze (DG 4), Lance hoplite (DG 6)

Compétences : Arme tranchante 4, Arme perforante 4, Athlétisme 3, Bouclier 2, Conduite d'attelage 3, Esquive 2, Pugilat 2, Stratégie 3, Commandement 3, Vigilance 2.

Soldats de Sparte ou de Tégée

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Bouclier moyen (4 PA) ou Grand bouclier de bronze (7 PA) pour les spartiates

Armes : Glaive de bronze (DG 4), Lance hoplite (DG 6), Javeline (DG 4)

Compétences :

Arme tranchante 3, Arme perforante 3, Bouclier 2, Esquive 2, Pugilat 2, Stratégie 2, Commandement 1, Vigilance 2.

Oebalos

Ancien roi de Sparte, il abdique en faveur de son fils Tyndare, car son grand âge et sa maladie l'empêchent de gouverner désormais la cité, mais son fils continue de s'enquérir de ses avis. Sa mort naturelle dans le « Chant II » fait basculer le destin de ses fils.

Héraclès

(cf. le *Mythologika* page 76 ou *Les Argonautes* page 72)

Dans cette histoire, il cherche à tirer vengeance du meurtre de son ami Oënos perpétré par les fils d'Hippocoön. Il reste égal

à lui-même, un compagnon agréable, loyal et « mauvais » joueur, mais c'est aussi un combattant terrible et sauvage.

Thésée

(cf. *Mythologika* page 93 ou *Les Argonautes* page 70)

Il arrive à Sparte sur l'invitation d'Hippocoön pour obtenir une alliance. Même s'il regrette la position de Sparte et n'obtient pas ce qu'il voulait, ce héros et roi athénien rusé ne part pas de la ville les mains vides. Thésée a pu prendre connaissance des avantages et des faiblesses de la ville et a remarqué la jolie Hélène qu'il enlèvera.

Aletes, fils d'Icarios et d'Aphrodite

Cousin d'Hélène et proche de celle-ci, Aletes est plus attiré par les fêtes orgiaques que par les batailles. Il se fait pourtant un devoir de défendre l'honneur de son père et cherche à reprendre Sparte tout en renversant Hippocoön. Aphrodite n'est pas étrangère à forcer la destinée de son fils pour assouvir une vengeance personnelle. Il deviendra plus tard un très proche conseiller de Ménélas après que celui-ci ait épousé Hélène.

SOMA 2 SOPHOS 2 SYMBIOSE 4

ARISTEIA 1 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Plastron de cuir (2 PA)

Arme : Arc turquois (DG 6), Épée de bronze (DG 6)

Particularité : Beauté divine, Séducteur, Dépendance au sexe, Faiblesse amoureuse

Compétences :

Arc 3, Arme tranchante 2, Athlétisme 3, Commandement 2, Esquive 2, Natation 2 Épos de la géographie 3, Épos de la mythologie 3, Épos us et coutume 2, Lire/écrire grec 3, Navigation 2, Résistance 2, Stratégie 2, Théologie 3, Diplomatie 2, Persuasion 2, Politique 3, Séduction 6, Réseau 4.

