

ANTIKA

L'AMAZONNOMACHIE

- Version Longue -

Scénario écrit par
Alexandre JOLY et Bruno GUERIN



L'AMAZONOMACHIE

Scénario pour *ANTIKA*

Sur une idée originale et un synopsis d'Alexandre JOLY

Réécrit et mis en page par Bruno GUERIN

Illustrations : Gabriel Bulik et Luna

Relecture : Bruno GUERIN, Alexandre JOLY et Emmanuel TEXIER

Ce scénario est paru de façon incomplète dans le *Casus Belli* n°13.

L'amazonomachie signifie littéralement « le combat des Amazones » et correspond à la guerre que les femmes-guerrières menèrent contre Athènes pendant 40 jours pour sauver Antiope du joug de Thésée, après sa capture par Héraclès lors de son neuvième travail. Il existe cependant de très nombreuses versions différentes de la mort d'Antiope, des noms des protagonistes et des raisons pour lesquelles les Amazones attaquèrent Athènes.

Cette mini-campagne se déroule alors que Thésée est roi d'Athènes, après le mariage de Ménélas mais avant la guerre de Troie. (Cette mini-campagne peut donc tout à fait être intercalée après le retour des Argonautes et suite au mariage de Ménélas conté dans le supplément « La Campagne de Troie » à paraître.)

Afin d'augmenter la tragédie, il serait préférable d'avoir dans le groupe un descendant d'Arès et un autre d'Athéna.

En quelques mots...

La vengeance des Amazones est terrible. En tentant de rendre service à Thésée, le puissant roi d'Athènes, les PJ vont comprendre toute l'étendue du ressentiment des femmes-guerrières et il se pourrait bien que ce courroux soit légitime. Entre allégeance et morale, politique et éthique, que vont faire des personnages devenus rois dans ce drame antique ?



Livre I –

Les Mystères d'Éleusis

À l'issue du voyage des Argonautes (cf. le supplément « Les Argonautes » déjà paru), l'un des personnages de noble naissance doit finalement épouser Épicaste la princesse d'Iolcos, soit par amour, soit pour raison d'état. Le mariage a pu être décidé par leurs parents réciproques alors qu'ils n'étaient que des enfants afin de sceller une alliance ou à la suite d'une réelle romance. Dans tous les cas, le personnage ne peut pas refuser ce mariage sans provoquer une crise diplomatique pouvant conduire à la guerre et celui-ci est donc destiné à devenir Roi de Iolcos entre le Livre I et le Livre II de ce scénario, après que Jason ne puisse le devenir.

Chant I – Rites initiatiques

Nous sommes au mois de Boédromion (fin août - septembre) et avant que le mariage ne puisse être célébré au printemps, lors des Dionysies urbaines d'Élaphébolion (mars), Amythaon, le grand-père de la future épouse, souhaite que les fiancés soient initiés aux Mystères d'Éleusis comme le veut la coutume d'Iolcos.

Pour cela, le personnage se rend pour quelques jours à Agra en compagnie de sa promise et probablement de quelques amis souhaitant également être initiés. Tous se prêtent alors aux rituels de purification et rendent honneur à Déméter par de nombreux sacrifices, en particulier de porcs.

Jour 1 : 14 Boédromion

Au quatorzième jour du mois de Boédromion, Thésée, le mythique Roi d'Athènes, accueille toute la Grèce ainsi que de nombreuses délégations étrangères pour les Grands Mystères (Éleusinies) qui n'ont lieu que tous les quatre ans. Le personnage et son épouse Épicaste, ainsi que tous les futurs initiés sont reçus avec les mêmes égards que les rois Pélée, Télamon, Ulysse, Ménélas ou Agamemnon, accompagnés eux aussi de leurs épouses et enfants.

La célébration des Mystères s'ouvre par une grande procession menant les Hiéra (objets sacrés) dissimulés dans un coffre en bois décoré, du temple des deux Déesses d'Éleusis vers l'Éleusinion d'Athènes (temple d'Athéna Parthénos).

L'initiation aux Mystères d'Éleusis a une grande importance chez les Grecs puisque tout le monde, quelque soit sa classe sociale, noble comme esclave, peut y participer. Les seules conditions requises sont de parler grec et de n'avoir jamais commis d'homicide.

Ce culte, dédié à Koré (Perséphone) et Déméter, dure neuf jours durant lesquels les initiés vont revivre les pérégrinations de Déméter sur terre et aux Enfers lors de sa quête pour retrouver sa fille enlevée par Hadès. Au-delà de l'aspect mythologique, le voyage spirituel des mystes (initiés) doit les amener à appréhender les symboliques de la vie, de la mort et de la renaissance, et ainsi acquérir un savoir secret devant leur permettre de trouver leur chemin dans l'au-delà sans s'égarer.

Quiconque est surpris en train de dévoiler les secrets des Mystères encourt la peine capitale.

Le soir, lors du premier grand banquet, les personnages ont l'occasion, selon leur placement à table, de parler avec Phèdre, la nouvelle épouse de Thésée, avec Hélène, la plus belle femme de toute la Grèce et épouse de Ménélas, avec Clytemnestre l'épouse d'Agamemnon ou bien avec Pénélope l'épouse d'Ulysse mais aussi avec les prestigieux époux de ces dames.

Thésée offre d'ailleurs la première part du sacrifice au puissant roi de Sparte (Ménélas) afin d'obtenir son amitié et de le féliciter

d'avoir obtenu la main de la plus convoitée des femmes. Chacun s'attache à profiter de la fête et l'apaisement des tensions permet de nouer de nouvelles amitiés qui se finaliseront peut-être en alliance. Les femmes peuvent souvent constituer un levier pour convaincre leur compagnon de l'intérêt de certaines alliances.

Jour 2 : 15 Boédromion

Le jour suivant, les futurs mystes sont rassemblés par le hiérophante (grand prêtre) et doivent répéter, sous la direction du dadouchos (porteur de flamme), les futurs chants, danses et mimes constituant la première phase du rite avant la révélation des hiéra dans le temple.

Incarnant un lampadophore (porteur de flamme) dans l'obscurité, ils doivent rejouer les recherches et lamentations de Déméter lors de sa quête pour retrouver sa fille.

Jour 3 : 16 Boédromion

Le lendemain, chaque futur myste se voit confier un jeune porc relié par une corde à sa cheville. Tous doivent mener l'animal jusqu'à la mer afin de se purifier en criant « À la mer, ô mystes ! » puis de purifier la bête en vue de son sacrifice en l'honneur de Iacchos (Dionysos). Alors seulement, ils sont couronnés par de la myrte. Les animaux ainsi sacrifiés sont alors partagés lors d'un ultime banquet tandis que les os, la peau, la graisse et les viscères sont offerts aux dieux en holocauste sur des feux sacrés. Ce repas sera le dernier des mystes car ils doivent ensuite rester à jeun jusqu'à la fin des célébrations.

(Donnez désormais un malus de 1 aux actions des personnages par jour resté à jeun.)

Chant II – Le vol des Hiéra

Durant la nuit, les personnages sont convoqués d'urgence au temple d'Athéna à la demande de Thésée. Ce dernier les attend sur place, au pied de la statue d'Athéna. Il semble extrêmement inquiet et nerveux, mais il s'adresse à eux de façon franche et en ces termes :

« Mes amis ! Quelque chose de très grave a eu lieu... Plusieurs mystes ont été agressés par surprise il y a peu et le Dadouchos a été assommé. Il semble que deux personnes très

agiles et rapides, dissimulées sous des habits sombres, se sont introduites dans le temple et ont volé le coffre contenant les hiéra ! J'ai toute confiance en vous et en votre discrétion absolue. Il faut absolument qu'ils soient retrouvés avant trois jours, sinon ce sera le déshonneur suprême pour Athènes et pour moi, et cela face à tous les rois. Ma confiance va vers vous, car vous n'êtes pas encore rois et vous avez absolument besoin d'être initiés pour monter sur le trône d'Iolcos comme le veut la coutume de la cité. Aussi en aidant Athènes, vous vous aidez vous-mêmes et obtiendrez en moi un allié fidèle. Je vous en fais le serment devant la déesse. »

Les personnages n'ont pas vraiment le choix, d'autant qu'en cas de refus, Thésée n'a d'autre solution que de les contraindre au silence, en menaçant leur famille ou en les tuant. Il n'est pas dans sa nature d'agir ainsi, mais il sait être persuasif.

Les personnages commencent donc leur enquête afin de découvrir quelques pistes. Tout d'abord, ils peuvent rencontrer les mystes blessés pour obtenir leur version des faits et constater qu'ils ont été assommés avec une petite arme contondante. Les mystes réitéreront la version dite au roi, parlant de deux individus agiles, sveltes et discrets.

En interrogeant les augures ou les âmes en peine présents en ces lieux, voire en utilisant certains pouvoirs, les personnages pourront apprendre que deux femmes ont quitté la cité, il y a peu, par la poterne nord, pour rejoindre le Nord de l'Attique. (S'agit-il d'espions Béotiens ?)

La garde de la cité, au niveau de la poterne nord, confirme que deux jeunes femmes encapuchonnées ont demandé à sortir mais que cela leur a été refusé car on n'ouvre pas les portes la nuit. En fouillant alentours, les personnages trouveront non loin de la

poterne une corde et un grappin qui ont permis aux jeunes femmes de sortir malgré tout de la cité.

À partir de là, les personnages doivent rattraper le retard qu'ils ont pris sur les voleuses et il va leur falloir suivre leurs traces (Pistage FD10), ce qui n'est pas évident. De toute évidence, leurs proies sont prudentes et légères. La piste continue à travers la campagne jusqu'à se séparer. L'une (Mélanipe) part au Nord vers la Béotie tandis que l'autre (Antiope) bifurque vers l'Ouest et les montagnes avant de retourner vers... Athènes.

Les personnages peuvent décider de se séparer ou non, mais rapidement la piste qui retourne vers Athènes deviendra de plus en plus difficile à suivre puis disparaît totalement (don de « Déplacement sans trace » d'Antiope).

Après plus d'une nuit et d'une journée de traque en se dirigeant vers la Béotie et alors que le soleil décline dans la plaine, les personnages repèrent enfin leur cible. Il s'agit d'une femme seule, à la peau sombre, vêtue d'une fourrure de bête, ayant les cheveux longs et tressés. Nul doute qu'il s'agisse d'une Amazone, mais cette dernière repère ses poursuivants et, d'un point culminant, commence à leur tirer dessus des traits forts dangereux.



Mélanipe l'Amazone

Mélanipe est la petite-fille d'Arès et d'Harmonie et c'est la fille de la reine amazone Otréré. Ses sœurs sont Antiope, Hippolyte et Penthésilée. En plus de contacter et d'aider sa sœur Antiope, Mélanipe a une seconde mission. Orithyia, la reine actuelle des Amazones, l'a également envoyée à Athènes en émissaire afin de prendre contact avec les chefs des esclaves Scythes et Thraces pour préparer l'attaque de la cité en leur promettant la liberté en échange de leur soulèvement. Il est donc

important qu'elle reste libre pour finaliser les tractations car elle est la seule à connaître les noms des leaders.

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

Armure : Lanières de cuir sur le torse (1PA),
Ceinture de bronze (3PA)

Armes : Arc turquois (+1 ; DG6), Gourdin
(DG4), Hache (DG8)

Particularités :

Appel du sang (double une fois les dégâts lors
d'un combat)

Compétences :

Arme tranchante 5, Arme contondante 2, Arc 4,
Athlétisme 4, Commandement 3, Discrétion 4,
Endurance 3, Esquive 2, Épos géographie 3,
Médecine 2, Parler grec 2, Parler barbare 3,
Pièges 3, Résistance 1, Souplesse 3, Stratégie 3,
Survie 3, Vigilance 2.

Une fois Mélanippe capturée, les personnages peuvent l'interroger et ainsi apprendre pour quelles raisons elle a volé les objets sacrés. Mélanippe leur dira finalement qu'elle a jeté les hiéra dans le puits de Callichoros, lieu sacré d'Éléusis que l'on dit être un passage vers le royaume d'Hadès. Au vue de ce qu'elle leur révélera (cf. ci-après), nos héros décideront ensuite de ce qu'ils feront de leur prisonnière avant de s'en retourner vers Éléusis ou Athènes.

Une fois à Éléusis, un des personnages doit descendre au fond du puits de Callichoros pour retrouver les objets sacrés. Là, devant lui s'ouvre une entrée des Enfers. C'est un long tunnel noir et obscur où l'on ne ressent que l'obscurité, la solitude et l'angoisse de la mort car il n'y a rien à voir. Les personnes sensibles (Jet de Sensibilité FD7), ou ayant les dons d'Intuition ou de Double vue, se sentent angoissées et harcelées par les âmes guidées par des papillons de nuit (psychopompe) entrant par l'ouverture du puits afin de rejoindre les Champs de l'Hadès. Le personnage sensible doit réussir un jet de Résistance à FD9 pour ne pas prendre peur et fuir.

Une fois, les premières impressions passées, le héros finit par retrouver les objets sacrés éparpillés près du coffre ouvert. Le personnage en question voit alors la véritable nature

des hiéra avant qu'ils ne lui soient révélés lors de la cérémonie, mais quoiqu'il en soit, il doit garder le secret. Les hiéra sont en réalité un épi de blé (donné par Déméter), des graines de grenade (symbole d'Hadès), des symboles phalliques et des testicules séchés d'animaux (symbole de fécondité).

Le fond de l'histoire

Lors de son neuvième travail, Héraclès vint au pays des Amazones pour voler la ceinture d'Hippolyte (zôstêr), qui lui avait été offerte par Arès, son père. Hippolyte, séduite par la musculature d'Héraclès, lui offrit finalement son bien, mais Héra appela les Amazones aux cris de la trahison. Héraclès pensant être tombé dans un piège, fut pris de furie et tua Hippolyte et les Amazones avant de s'emparer de la ceinture. Antiope, reine des Amazones, fut vaincue alors qu'elle tentait de récupérer la ceinture d'Arès, avant d'être violée par le fils de Zeus.

Héraclès remit la ceinture à Eurysthée, roi de Tirynthe, et Antiope fut offerte comme butin de guerre à Thésée. Ce dernier l'épousa plus par pitié que par amour, mais Aphrodite fit son office et Antiope et le roi en vinrent à s'aimer. Ils eurent ensemble un fils qu'elle nomma Hippolyte en souvenir de sa sœur et Thésée le reconnut comme son successeur. Mais entre-temps, pour des raisons politiques, Thésée a été obligé de répudier Antiope pour épouser Phèdre, la fille du roi Minos, pour gagner la paix avec ce puissant monarque.

Afin de se venger du roi d'Athènes, Antiope a demandé à sa sœur Mélanippe de l'aider à voler les Hiéra des Grands Mystères pour affaiblir Thésée face aux puissants de Grèce. Puis les deux sœurs ont fui la cité afin de préparer l'attaque d'Athènes, avant qu'Antiope ne retourne au palais récupérer son fils Hippolyte et le mettre à l'abri de Phèdre. (Évidemment cette dernière partie ne leur sera pas dévoilée.)



Chant III – La fin des Mystères

Il serait ensuite logique que les PJs s'en retournent au palais de Thésée à Athènes, afin de lui restituer les hiéra et aussi probablement pour lui demander des comptes sur sa relation avec Antiope.

Thésée leur explique alors qu'il a sincèrement aimé Antiope (il l'aime toujours d'ailleurs) et qu'il n'a jamais approuvé les actes de son ami Héraclès. Il a accepté Antiope comme esclave et butin de guerre afin de la protéger et avoue ne pas avoir prévu d'en tomber amoureux. Cependant par raison d'état, il a dû répudier la belle Amazone pour pouvoir épouser Phèdre et apaiser le roi Minos suite à l'abandon de sa fille Ariane sur une île, lors de son retour précipité après sa victoire sur le Minotaure. Ce mariage scelle la paix entre leurs peuples mais Hippolyte, son fils aîné, est destiné à lui succéder.

Les personnages peuvent tenter d'approcher Antiope et Phèdre afin d'obtenir leurs versions des faits mais ils risquent de manquer de temps en raison de leur initiation, car les Grands Mystères reprendront leurs cours après ces événements restés complètement secrets aux yeux de tous, sauf du roi, des prêtres, de quelques mystes et des héros ...

Antiope

Fille d'Arès et de la reine amazone Otréré, elle est reine des Amazones et ses sœurs sont la reine Hippolyte, tuée par Héraclès et Penthésilée qui sera tuée par Achille durant la guerre de Troie. On dit qu'elle n'aurait pas été enlevée mais qu'elle serait partie de son propre gré, trahissant ainsi les Amazones. Cela expliquerait alors que Molpadia, l'une de ses sœurs l'ait tuée à Athènes.

Antiope déteste Héraclès et a détesté Thésée dans les premiers temps de leur union. Celui-ci l'a épousé de force, puis ils sont tombés amoureux sans qu'elle soit capable de dire qui des deux s'est épris de l'autre le premier. Leur fils, Hippolyte, est né de cette union et a renforcé leur amour. Jusqu'au jour où le roi Minos exigea de Thésée qu'il épouse sa seconde fille Phèdre.

Antiope fut donc répudiée. Ayant mal pris les choses, elle veut humilier Thésée comme il l'a humiliée, d'où l'idée du vol des hiéra. Elle n'éprouve aucune sympathie pour Phèdre, qu'elle soupçonne de vouloir évincer son fils au profit de ses futurs enfants, mais elle ne veut pas la tuer. En aucun cas, elle ne parlera à des étrangers des projets d'attaques d'Athènes fomentés par ses sœurs Amazones.

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

Armure : Lanières de cuir sur le torse (1PA), Ceinture de bronze (3PA)

Armes : Arc turquois (DG6), Glaive (DG4)

Particularités : Déplacement sans traces, Initiative innée

Compétences : Arme tranchante 4, Arme contondante 2, Arc 3, Athlétisme 3, Bouclier 2, Commandement 2, Discrétion 3, Endurance 3, Esquive 2, Épos géographie 3, Lire/écrire grec 2, Parler grec 3, Parler barbare 4, Pièges 3, Résistance 2, Souplesse 2, Stratégie 3, Survie 3, Théologie 3, Vigilance 2.



Phèdre, « la Brillante »

Fille du roi Minos et de Pasiphaé, elle est princesse de Crète.

De son mariage avec Thésée naîtra deux fils : Démophon (futur héros à Troie et douzième roi d'Athènes) et Acamas. Cependant, elle se rend bien compte que son roi ne l'honore que par devoir et non par amour. Elle hait Antiope pour cela. Dans quelques années, elle tombera amoureuse de son beau-fils, Hippolyte, alors jeune éphèbe, qui la repoussera.

Par vengeance, elle l'accusera de l'avoir violée et Thésée implorera sur son fils la malédiction de Poséidon qui lui doit trois vœux. Ce dernier invoque alors un monstre qui effraye les chevaux d'Hippolyte et le prince mourra écrasé par son char. Accablée de remords, Phèdre se suicidera par le poison et Thésée apprendra trop tard la vérité.

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

Armure : Aucune

Armes : Aucune

Particularités : Ruse, Splendeur de Zeus (+3 en interaction)

Compétences :

Alchimie 2, Arme tranchante 1, Artisanat 3, Athlétisme 2, Endurance 1, Équitation 3, Esquive 1, Épos mythologie 3, Épos des plantes 3, Épos des us et coutumes 3, Lire/écrire grec 3, Natation 2, Occultisme 2, Parler grec 4, Parler barbare 1, Politique 3, Résistance 1, Séduction 3, Stratégie 1, Théologie 4, Vigilance 2.

Le 19 Boédromion, les hiéra regagnent le temple d'Éléusis lors d'une grande procession derrière la statue d'Iacchos portée par les PJs initiés.



Le 20 Boédromion, les mystes font leurs ablutions au puits de Callichoros et rompent leur jeun en buvant une boisson à base de blé (kykéon) avant d'entrer dans l'obscurité du Téléstérion par une entrée souterraine. Ils rejouent alors les scènes apprises à la lueur des flambeaux et grâce aux vapeurs narcoleptiques des encens, ils atteignent l'extase (époptéia) afin de communier avec les déesses Déméter et Koré. Il semblerait que c'est durant cette étape de l'initiation et celle du lendemain que la cérémonie s'est progressivement transformée en orgie au cours des siècles. C'est également à ce moment qu'Apollon et Artémis viennent initier les jeunes éphèbes à la sexualité pour leur passage à l'âge adulte.

Le 21 Boédromion, les hiéra leur sont révélés dans le temple des Deux Déesses (Téléstérion). Ils apprennent alors leur rôle dans le cycle de la vie et de la mort.

Le 22 Boédromion, les mystes terminent enfin leur initiation et apprennent les secrets du chemin ténébreux qu'il leur faudra emprunter à leur mort. La cérémonie des Mystères se clôture par des libations en l'honneur des morts et l'illumination par l'ouverture du toit du temple, symbolisant une seconde naissance.

À l'issue de la cérémonie, les participants deviennent définitivement des mystes prêtant serment de ne jamais dévoiler les secrets de l'initiation sous peine de mort et chacun reçoit 1 niveau de Réseau et de Théologie supplémentaire.

Les PJs pourront également profiter du banquet final pour finaliser les alliances et convenir de rencontres dans les mois à venir avec les rois présents, car c'est l'ultime occasion pour eux de sceller des alliances.



Livre II –

Ambassade à Sparte

Ce second épisode se déroule trois mois après les festivités d'Éleusis, alors que les personnages profitent de la vie de palais à Iolcos.

Chant I – Un étrange messager

Nous sommes au mois de Gamélion et alors que les personnages scrutent les étoiles à l'issue d'un bon repas, le personnage, désormais roi, reçoit un curieux message signé du roi Thésée : une tortue, animal tutélaire d'Hermès (le dieu étant le véritable porteur du message) tombe du ciel dans ses mains et sur sa carapace est gravé le message suivant :

« Roi d'Iolcos, aidez moi ! Aidez Athènes ! Ma cité est actuellement assiégée par les Amazones et ces dernières ont déjà pillé tout l'Attique sans que mes armées n'aient pu les arrêter. Allez quérir pour moi l'aide du puissant Ménélas à Sparte afin qu'il honore notre alliance. Thésée. »

Les personnages ont pu avoir connaissances des rumeurs de troubles en Attique, mais personne n'a envisagé une défaite d'Athènes. Parmi les rumeurs, certaines font mention bien évidemment des Amazones qui ont pillé nombre de cités de l'Attique, mais également qu'Athènes serait tombée suite à la révolte des esclaves Scythes et Thraces, obligeant le roi et l'armée à trouver refuge sur l'acropole. (Cependant si les PJs ont tué ou emprisonné Mélanippe, dans ce cas la révolte des esclaves n'a pas été aussi importante et les remparts de la basse cité ne sont pas encore tombés.)

Le lendemain, les personnages partent pour Sparte, après les ultimes préparatifs et les sacrifices rituels pour favoriser leur voyage.

Quelques jours plus tard (six par voie maritime ou neuf par voie terrestre), nos héros arrivent enfin à Sparte, la cité sans murailles, non sans avoir traversé la campagne lacédémonienne qu'ils ont pu voir vaste et fertile, car les champs

sont cultivés par une population d'esclaves allotés : les hilotes.

Les PJs auront tout loisir de se rendre au temple de Zeus, dans celui d'Athéna à la demeure de bronze, dans celui d'Artémis Orthia (protectrice des enfants et de leur éducation) ou dans celui d'Apollon qui est le dieu tutélaire de la cité.

Un jet d'Épos des us et coutumes (FD8) permet aux personnages de savoir que le grand prêtre d'Apollon, Karias d'Euripontides, est également Roi de Sparte, mais que ce dernier ne jouit que du pouvoir religieux et honorifique au sein de la diarchie, Ménélas détenant, quant à lui, le pouvoir politique et militaire.

Karias est un véritable spartiate de naissance et il voit d'un mauvais œil la présence d'un Mycénien sur le trône de Sparte. Aussi, si les PJs lui exposent la situation, celui-ci les soutiendra du mieux qu'il pourra tant que les dieux y seront favorables, car Ménélas pourrait être tué durant cette guerre avant qu'il n'ait engendré de descendance. Durant leur discussion, Karias leur apprend peut-être qu'une Amazone est déjà présente au palais depuis quelques jours mais il ne sait rien de plus sur les raisons de sa venue. Finalement, il accompagne les personnages au palais afin de les introduire rapidement auprès du roi.

Ménélas les reçoit avec dignité et ne manque pas de se montrer sous son meilleur jour, profitant de sa position de force face à la demande du Roi Thésée, qu'il peut sauver de la mort et du déshonneur s'il conduit son armée jusqu'à Athènes. Il promet de réfléchir à leur requête, faisant mine de devoir d'abord consulter les Gérontes (les anciens de la Cité) et les Éphores (les surveillants de la Cité) avant de prendre sa décision, mais il souhaite surtout se faire prier et s'élever en sauveur.

Il invite les héros à sa table pour un banquet en leur honneur, mais les prie d'abord de visiter les palestres et les dortoirs de la ville pour qu'ils constatent par eux-mêmes du mode d'éducation spartiate à l'agôgé.

Lors de leur visite, les personnages seront témoins du rituel cruel, où de jeunes gens tentent d'empêcher des enfants affamés de voler des fromages sur l'autel d'un temple rural dédié à

la déesse Artémis en les frappant à coups de fouet. Ils pourront également observer le difficile entraînement des soldats de Sparte.

Le soir au banquet sont présents les citoyens influents de la Cité, le grand prêtre Karias, Ménélas et sa femme Hélène ainsi que Molpadia l'Amazone. Elle bénéficie, tout comme nos héros, de l'hospitalité de Ménélas et est soumise comme les PJs à respecter cette loi.

Si les personnages tentent d'en savoir plus sur l'Amazone, ils apprendront que Molpadia est ici pour le compte de la reine Orithyia et qu'elle a proposé un chariot d'or scythe à Ménélas en échange de sa neutralité dans le conflit qui les oppose à Athènes. Le roi de Sparte n'a pas encore pris de décision. Molpadia peut également tenter d'intimider ou d'acheter les PJs afin qu'ils abandonnent leur mission. Notez que la présence de Molpadia dans ce scénario n'est en fait qu'une fausse piste dans les événements de ce Chant mais une réelle source d'informations pour comprendre les motivations des Amazones.



Molpadia l'Amazone

C'est une Amazone qui a combattu à la fois pour les reines Antiope et Orithyia. Elle participe à la guerre de l'Attique pour récupérer la ceinture d'Hippolyte offerte par Arès aux Amazones et libérer Antiope des mains de Thésée. Molpadia tuera Antiope par accident alors qu'elle visitait Thésée afin de la protéger. Elle sera finalement tuée par le roi qui leur fera construire pour chacune d'elles un tombeau à Athènes. On dit parfois de Molpadia qu'elle est la sœur d'Antiope.

SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 3 UBRIS 2 PV 30

Armure : Baudrier de cuir sur le torse (2PA),
Ceinture de bronze (3PA)

Armes : Arc turquois (DG6), Lance hoplite
(DG6)

Compétences :

Arme perforante 4, Arc 4, Athlétisme 3,
Commandement 3, Diplomatie 1, Discrétion 4,
Endurance 3, Esquive 2, Épos géographie 3,
Marchandage 3, Parler grec 3, Parler barbare 3,
Persuasion 2, Pièges 3, Pugilat 3, Résistance 2,
Souplesse 2, Stratégie 3, Survie 3, Vigilance 2.

Les personnages pourront remarquer que la reine Hélène ne profite pas de la fête et que la jeune femme, si gaie habituellement, semble renfermée et mal à l'aise. En fait, Hélène est enceinte de Ménélas, mais la grossesse est pour l'instant dissimulée. Seuls la reine, le roi et une esclave personnelle d'Hélène sont au courant.

En tendant l'oreille pour écouter les conversations des citoyens et afin de comprendre le climat politique spartiate, les personnages constatent que ces derniers sont favorables à la guerre, mais qu'ils n'iront qu'au moment le plus propice et pour se couvrir de gloire !

Chant II – Un cri dans la nuit

Après le banquet, au milieu de la nuit, l'un des personnages (celui qui fera le plus haut jet de Perception) se réveille et entend Ménélas, très en colère, faire du vacarme, battre, puis étrangler une femme dans ses appartements ! Puis le

Roi somme l'un de ses gardes d'élite, un Cryptos, de se débarrasser du corps discrètement. Ce dernier dissimule alors la défunte dans un linceul puis sort du palais et quitte la cité à la faveur de l'obscurité.

Le personnage doit être très discret afin d'éviter d'être surpris par les Cryptoï du palais, car quand le roi dit « Pas de témoin ! », ces derniers ne se poseront pas de question, quitte à braver les règles de l'hospitalité. De plus, si un combat a lieu dans le palais, il ne faut que quelques minutes pour que d'autres gardes arrivent suivis du roi et des autres invités, exception faite de Molpadia.

Quoiqu'il en soit, faites en sorte qu'un PJ soit surpris et que Ménélas l'accuse alors d'avoir voulu attenter à sa vie.



Cryptos, garde royal de Sparte

SOMA 3 SOPHOS 1 SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 UBRIS 2 PV 30

Armure : Casque de bronze (3PA), Grand bouclier de bronze (7PA), Cnémide de bronze (3PA)

Armes : Lance hoplite (DG6), Épée hoplite (DG8)

Compétences :

Arme perforante 3, Arme tranchante 3, Athlétisme 2, Commandement 2, Discrétion 1, Endurance 2, Esquive 2, Intimidation 1, Parler grec 1, Perception 2, Résistance 1, Stratégie 2, Survie 2, Vigilance 2.

Les PJs peuvent négocier que leur ami soit conduit dans une geôle afin d'être jugé le lendemain matin par l'Aréopage des Gérotes, des Éphores et des deux rois.

Ils peuvent dans le même temps partir à la recherche du corps de la victime, mais les traces deviennent rapidement difficiles à suivre (FD10) dans la campagne laconienne. Cependant avec un peu d'effort, de persévérance et d'aide, ils retrouvent sur les contreforts de la montagne Taygète, à l'Ouest de la cité, le Cryptos alors qu'il s'apprête à brûler le corps sur un bûcher funéraire. Après s'être débarrassé du spartiate, un jet de Médecine (FD12) ou de Divination (FD10) permettra d'apprendre que la victime est une femme qui a eu récemment un enfant (probablement une nourrice).

Il est également possible aux PJs d'apprendre d'autres événements secrets en se rendant au temple d'Apollon, en parlant avec les Gérotes les plus enclins à leur faire confiance ou en prenant contact avec les esprits, qui hantent le palais, par le biais de pouvoirs appropriés.

L'histoire des Atrides, riche en meurtres sanglants, est alors révélée aux personnages. Ainsi l'âme tourmentée de Thyeste, l'oncle incestueux de Ménélas, leur parlera en échange de la vie d'Égisthe, le demi-frère du roi. Thyeste leur révèle alors que la femme, que Ménélas a assassinée, s'appelle Piéris, et que c'est une esclave avec qui Ménélas a eu un enfant du nom de Mégapenthès, qu'il a sans doute fait tuer après l'avoir envoyé à la cour de Mycènes chez son frère Agamemnon.

Ménélas a également eu un autre fils, Xenodamos, avec la nymphe Cnossia lors d'un voyage en Crète. Cnossia est venue le présenter à Ménélas le jour de ses noces avec Hélène. Le roi a cependant choisi de l'abandonner aux bêtes sauvages au pied du Taygète, mais des hilotes l'ont recueilli et élevé. Ménélas le sait, mais fait tout pour le cacher à son peuple, car il est important pour lui d'asseoir sa légitimité sur le trône de Sparte et que le futur enfant d'Hélène soit le premier de sa lignée afin d'hériter du trône, mais il ne peut s'empêcher de protéger et de penser à son fils Xenodamos.

Le lendemain matin, Hélène, déguisée sous les atours d'une servante, vient voir le prisonnier pour lui avouer qu'elle sait que Ménélas a eu des enfants de Piéris et de Cnossia. Elle lui dit que l'esclave est d'ailleurs sûrement morte pour lui avoir révélé, à elle, la vérité. Elle conseille donc au PJ, pour sauver sa vie, de faire chanter Ménélas. C'est l'unique solution pour que le roi, sous couvert des lois de l'hospitalité, exile l'accusé. Ménélas n'acceptera cela qu'à la condition que l'accusé garde le secret. Les PJs peuvent également mettre l'intervention de Sparte dans la balance.

Le procès a donc lieu devant l'Aréopage et si l'accusé jure n'avoir jamais voulu assassiner Ménélas, celui-ci, jugeant qu'il a malgré tout violé les lois de l'hospitalité, l'exile définitivement de Sparte.

Leur mission terminée, les PJs se préparent à gagner Athènes, mais peuvent être interceptés par Mélanippe et quelques unes de ses Amazones. Cette dernière les enjoint à rentrer chez eux et à abandonner leur mission s'ils ne veulent pas qu'Iolcos subisse la colère des filles d'Arès. Elle n'a pas prévu de combattre les PJs, mais son avertissement se veut intimidant.

Si les PJs ont obtenu le soutien de Ménélas, Mélanippe devra organiser des offensives sur Sparte pour empêcher l'envoi de troupes spartiates en Attique, ce qui peut retarder les renforts spartiates d'une dizaine de jours. Chose qu'elle fait avant de déléguer le commandement à ses fidèles pour pouvoir rejoindre Athènes. Si les PJs ont échoué et que Ménélas a préféré l'or des Amazones, elle quitte alors la Laconie

avec ses troupes, renforçant ainsi les positions ennemies à Athènes.

Livre III –

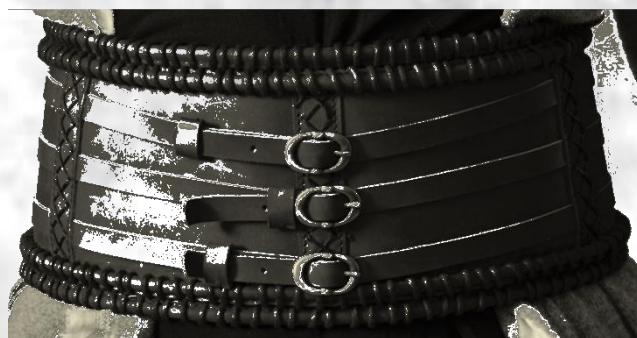
Les voleurs de Tirynthe

À l'issue du Livre II ou après avoir négocié une trêve avec les Amazones (cf. Livre IV), les personnages peuvent être amenés à se rendre à Tirynthe pour récupérer la ceinture des Amazones qu'Héraclès a donnée 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 (Périmédé 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 PJs 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 que le dieu pardonne à Thésée, la mort des nombreux fils que le héros 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 échouent et pour elle mieux vaut un temple pour Poséidon que de voir Arès à la tête de sa cité.

Laissez 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).

Livre IV –

Le siège d'Athènes

En revenant à Athènes, les personnages constatent, si la révolte des esclaves a pu avoir lieu, que la cité basse est tombée à cause de ces derniers. Les Amazones assiègent désormais l'Acropole, où l'armée athénienne s'est réfugiée, depuis le mont de l'Aréopage, où se trouve leur campement. Dans le cas contraire les remparts extérieurs tiennent encore mais sont prêts à tomber sous la pression de l'armée amazone.

Chant I – L'ultime ambassade

Les personnages retournent donc à Athènes, mais n'ont aucun moyen d'entrer dans l'Acropole et d'avertir Thésée de la réussite ou de l'échec de leur mission.

De sa propre initiative ou sous l'influence d'Athéna, l'un des personnages peut vouloir négocier une trêve avec la reine Orithyia afin de gagner du temps et de permettre aux renforts venus de Sparte ou d'ailleurs d'arriver.

Bien qu'un cadeau, démontrant leur bonne volonté, puisse leur ouvrir les portes du campement amazone, la seule promesse de ramener la Ceinture d'Hippolyte à leurs véritables propriétaires pourrait constituer un sauf conduit.

(L'ordre des actions proposées ci-après pour une réussite optimale reste soumis à l'appréciation des joueurs.)

Les personnages se rendent donc au campement d'Orithyia en demandant la protection des hérauts. Ils sont alors conduits face à la reine guerrière et son allié, le Scythe Panasagoras.

Orithyia accepte de bon cœur leurs présents, car il lui faut payer son allié Scythe, mais lui rapporter la Ceinture d'Hippolyte serait un réel gage d'attention de sa part.

Lors de la négociation, les PJs peuvent demander, proposer ou intimider leur interlocutrice mais la reine ne s'en laissera pas compter. Autant elle ne voit pas d'inconvénient à accepter une trêve pour que chacun des

deux camps puissent récupérer les corps de leurs morts et leur donner une sépulture, autant sa soif de vengeance, sa volonté de libérer Antiope, de récupérer le Zôster d'Hippolyte et la haine qu'Arès insuffle à ses filles envers Athènes, font qu'elle est totalement insensible à toutes formes d'intimidation.

De son côté, la reine ne souhaite que la libération d'Antiope, récupérer le Zôster et obtenir l'abdication de Thésée en faveur de son fils Hippolyte. À l'issue de l'entrevue, elle accorde aux personnages seulement quatre jours de trêve, ce qui est suffisant s'ils lui ont promis de récupérer la Ceinture d'Hippolyte auprès d'Eurysthée le roi de Tirynthe (cf. Livre III), et leur permet de rendre compte de la trêve à Thésée, après avoir sacrifié un prisonnier athénien à Arès.

Orithyia, « l'enragée des montagnes »

Fille de la reine Marpésia, elle succède à sa mère et partage le pouvoir avec Antiope qu'elle considère comme sa sœur. Célèbre pour sa virginité perpétuelle, c'est une stratège accomplie dont les prouesses guerrières ont solidement établi la crainte qu'inspirent désormais les Amazones. Selon certaines versions, la ceinture d'Hippolyte lui appartenait, ce qui explique qu'elle souhaite la récupérer. Voulant venger la mort d'Hippolyte et libérer Antiope, elle s'allie au roi Scythe Sagillus de Thrace pour combattre Athènes lors de la guerre de l'Attique. Ce dernier envoie alors son fils Panasagoras avec un corps de cavalerie, malheureusement ses alliés Scythes abandonneront le champ de bataille provoquant la défaite des Amazones. C'est elle qui eut l'idée de contacter les meneurs Thraces et Scythes d'Athènes pour provoquer le soulèvement des esclaves en échange de leur liberté. Elle envoya également un émissaire pour s'assurer que la Laconie (Sparte) ne viendrait pas assister Athènes entraînant à sa suite d'autres royaumes. Défaite, elle signera un traité avec Thésée pour construire un tombeau à Antiope, avant de mourir de ses blessures, et Penthésilée lui succèdera.

SOMA 3 SOPHOS 5 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 3 UBRIS 2 PV 30

Armure : Baudrier de cuir (3PA), Ceinture de bronze (4PA)

Armes : Arc turquois (+2, DG6), Double hache (DG12)

Particularités : Virginité perpétuelle (quoiqu'elle fasse, elle reste vierge), immunisée à la peur.

Compétences :

Arme tranchante 5, Arc 4, Athlétisme 4, Commandement 4, Diplomatie 3, Discrétion 2, Endurance 3, Esquive 2, Épos géographie 3, Parler grec 2, Parler barbare 3, Politique 3, Résistance 2, Stratégie 4, Survie 2, Vigilance 2.



Chant II – La mort d’Antiope

Les personnages traversent les rangs des Amazones et montent rejoindre Thésée au palais sur l’Acropole pour lui faire leur rapport sur les forces en présence, sur leur mission et l’obtention ou non d’une trêve. Ils prennent alors conscience de la situation difficile dans laquelle se trouvent les défenseurs d’Athènes. Le moral comme les réserves d’eau et de vivres sont au plus bas.

Il ne leur reste plus désormais qu’à préparer le siège et à sacrifier à Phobos, le fils d’Arès, afin de ne pas être paralysés par la peur dans cette guerre à un contre cinq lorsque les combats reprendront.

Si Thésée conçoit des doutes sur la victoire, en particulier si Sparte ne vient pas, il demandera à certains personnages de faire sortir discrètement de la cité, Phèdre et Démophon, par le passage secret souterrain et de les conduire en sécurité à Iolcos ou ailleurs. Mais Phèdre prend mal cette demande, craignant qu’il s’agisse d’un moyen pour l’évincer elle et son fils, qu’elle considère comme l’unique héritier d’Athènes.

L’accès à l’Acropole ne peut se faire que par trois endroits et les personnages doivent donc choisir où ils combattent.

- Les propylées de Mnésiclès, en haut de la rampe d’accès, sont l’entrée principale de l’Acropole. L’accès y est large permettant au gros des troupes amazones d’attaquer. C’est là qu’Orithyia et sa garde rapprochée attaqueront avec l’aide d’Arès. (Une personne portant la ceinture d’Hippolyte sera alors amenée à combattre les Athéniens car il sera alors sous le contrôle du dieu de la guerre). Alors que les défenseurs reculent face à Arès, Athéna révèle sa présence aux Athéniens leur redonnant courage et vigueur. Athéna tient tant bien que mal face à la fureur des coups d’Arès. Blesser gravement la reine amazone peut permettre de faire reculer les troupes ennemies qui rejoignent alors la colline de la Pnyx, mais poussées par Arès, elles refuseront de fuir tant que l’Acropole ne sera pas en flammes.
- La poterne nord, menant aux réserves d’eau est attaquée par Penthésilée et une vingtaine d’Amazones pour prendre les Athéniens à revers, tandis que Penthésilée se rend au palais pour libérer Antiope.

Penthésilée

Fille d'Arès et d'Otréré, elle est la sœur d'Hippolyte et d'Antiope. Elle combatta auprès des Troyens pour se faire purifier par Priam après la mort accidentelle d'Antiope lors de l'Amazonomachie. Aussi par amour du combat, elle ira à Troie pour purger son échec et mourir des mains d'un homme digne d'elle. Après de nombreux exploits, elle tombera face à Achille qui tombe alors amoureux d'elle alors qu'elle agonise dans ses bras. Voici les douze Amazones qui la suivront à Troie : Clonié, Polémousa, Antandré, Harmothoé, Antibroté, Hippothoé, Dérinoé, Brémousa, Évandré, Thermodossa, Alcibié et Dérinachéa.

**SOMA 4 SOPHOS 3 SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 UBRIS 4 PV 40**

Armure : Baudrier de cuir (3PA), Ceinture de bronze (4PA), Petit bouclier de bronze (4PA)

Armes : Double hache (DG12)

Particularités : Frénésie de Bia, Charme sauvage

Compétences :

Arme tranchante 6, Athlétisme 5, Bouclier 2, Commandement 4, Diplomatie 2, Discrétion 3, Endurance 3, Équitation 4, Esquive 2, Parler grec 1, Parler barbare 3, Politique 2, Résistance 2, Stratégie 2, Survie 2, Vigilance 2.

- Le passage souterrain du Nord-Est menant au palais est utilisé par Mélanippe et Molpadia à la tête d'une dizaine d'Amazones, à la condition que Mélanippé ait pu mener à bien sa mission auprès des esclaves Scythes, qui lui ont alors divulgué ce passage. Sinon, les deux Amazones seront seules à emprunter le passage, guidées par Arès. Leur mission est de tuer Thésée et de libérer Antiope et son fils.

Ce dernier combat se doit d'être épique, Arès est présent pour tuer Thésée et mettre Hippolyte sur le trône d'Athènes, humiliant ainsi sa sœur, mais dans son aveuglement guerrier, la lance de Molpadia vient blesser mortellement la reine Antiope qui combat Thésée sans pour autant vouloir le tuer.

Un PJ, descendant d'Arès, se verra poussé par son aïeul à tuer Thésée, à épouser une Amazone et à fonder une dynastie à sa gloire. L'occasion est bien trop belle.

Amazone

Certaines Amazones sont déjà blessées par les combats, vous pouvez donc diminuer leur PV selon l'état de vos personnages.

**SOMA 3 SOPHOS 2 SYMBIOSE 2
ARISTEIA 1 UBRIS 2 PV 30**

Armure : Braclet de force clouté (2PA),

Ceinture de force en cuir (1PA)

Armes : Arc court (DG 4), Lance (DG 6), Hache (DG 8)

Compétences : Arme tranchante 2, Arme perforante 2, Arc 2, Esquive 2, Perception 1, Pistage 3, Stratégie 2.

La mort de Thésée conduit à la défaite d'Athènes, sauf si Sparte arrive temps pour prendre l'armée des Amazones à revers. L'arrivée des renforts redonne courage aux Athéniens qui, sous l'influence d'Athéna, lancent une contre-offensive provoquant la fuite de la cavalerie scythes scellant ainsi la défaite des Amazones.

Si Thésée est vivant, il signe un armistice avec Orithyia et les Amazones, abandonnées sur le champ de bataille, sont envoyées à Chalcis pour y être soignées, tandis que les survivantes s'installent en Scythie.

- 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).

- FIN -

