

La guerre de Troie

Un jeu de Frédéric Bey

Version 2.0 - Mise à jour 1^{er} mars 2010

*À ma fille Augustine, plus belle encore qu'Hélène de Troie ;
À toutes les Cassandre de l'Histoire...*

La guerre de Troie est un (petit) jeu d'histoire traitant des affrontements entre Grecs et Troyens, à la suite de l'enlèvement de la belle Hélène par le Troyen Pâris. Il s'appuie sur les récits mythiques rapportés par Homère dans l'*Illiade* et l'*Odyssée* et prolongés par Virgile dans l'*Enéide*. Il s'inspire aussi des compléments d'informations précieux que l'on peut trouver dans les œuvres plus tardives de Dyctis de Crète (*Ephéméride de la guerre de Troie*) et de Quintus de Smyrne (*La suite d'Homère*).

Note de l'auteur : L'idée de ce jeu m'est venue en réaction au lamentable *Troy* hollywoodien (« *You should have never trusted Hollywood* ». System of a Down.). A chacun ses armes !

Les changements par rapport à la précédente version sont notés [en bleu](#).

0. Généralités

« *Timeo Danaos et dona ferentes* ». (*Je crains les Grecs, même quand ils font des présents*). Paroles attribuées à Laocoon par Virgile. L'*Enéide*, II.

Le jeu est prévu pour deux joueurs mais peut aisément être joué en solitaire. Il nécessite un dé à 10 faces (d10). Le 0 est un zéro pas un dix.

0.1 Les héros

Ils sont les plus importants guerriers des deux camps. Ils s'affrontent à chaque tour en se lançant des défis.

0.2 Les personnages

Ils ne combattent pas mais influent sur le jeu par le biais d'événements.

0.3 Les dieux de l'Olympe

Ils influencent le déroulement des combats en favorisant certains héros aux dépens d'autres.

0.4 Placement initial

Le compteur de tour est placé sur la case *Tour 1*, le cheval de Troie est placé sur la case *Tour 12* et les marqueurs de PV sont placés sur le *0 du compteur*.

Priam, Hélène et Cassandre sont placés dans la case *maison de Priam*.

Tous les héros troyens - sauf Memnon et Penthésilée - sont placés dans *Troie*.

Tous les héros grecs et Calchas - sauf Néoptolème et Philoctète - sont placés dans *le camp grec*. Briséis est placée dans la tente d'Achille.

Les deux armées sont placées sur la case *armée* de leur nationalité.

Les 8 dieux sont placés dans un *bol opaque*.

Memnon, Penthésilée, Néoptolème, Philoctète et les autres personnages sont pour l'instant laissés à part.

1. Déroulement d'un tour de jeu

« *Le gouvernement de plusieurs n'est pas bon. Ayons donc un seul chef, un Roi* ». Homère. Iliade.

Le jeu couvre la totalité de la guerre de Troie en 12 tours de jeu.

- Tours 1 et 2 : Événements antérieurs à l'*Iliade*
- Tours 3 à 8 : Événements de l'*Iliade*
- Tour 9 à 11 : Événements postérieurs à l'*Iliade*
- Tour 12 : Le cheval de Troie

Les 11 premiers tours de jeu suivent le même déroulement, le 12^e est particulier

1.1 Tours n°1 à n°11 : la guerre

A. Événements

Les joueurs prennent en compte les événements obligatoires éventuels et lancent un d10 pour déterminer un événement aléatoire (Voit **Table des événements**).

B. Défis entre héros

Chaque joueur sélectionne 4 héros - parmi les héros disponibles de son camp - et les place à sa guise, mais face cachée, sur chacune des cases *Défi* du plan de jeu (sauf **événement** contraire, voir A.). *S'il ne reste pas assez de héros à un joueur pour en sélectionner 4, il aligne tous ceux qui lui restent pour les défis. L'adversaire ne marque aucun PV pour les défis non joués et un des défis est annulé malgré tout. (Exemple : S'il ne reste que deux héros à un joueur, il n'y aura que deux défis et l'un des deux sera annulé comme le prévoient les règles).*

C. Influence divine

Chaque joueur tire un pion *dieu* dans le bocal et le pose face visible dans une case *Olympe* du plan de jeu.

D. Combats individuels (voir 2.1)

Les pions héros sont retournés. Le joueur troyen lors des tours impairs ou le joueur grec lors des tours pairs doivent ensuite sélectionner un des 4 défis qui sera alors annulé (sauf **événement** contraire, voir A.). Les 3 autres combats entre héros sont résolus.

D. Choc des armées (voir 2.2)

Les deux armées avancent dans la case bataille du plan de jeu et s'affrontent.

E. Décompte des points de victoire (voir 2.3)

Ils sont notés sur le compteur à l'aide des marqueurs.

1.2 Tour n°12 : le cheval de Troie (voir 3.)

Ce tour de jeu est consacré au stratagème final des Grecs pour s'emparer de Troie.

1.3 Renforts

Les héros suivants deviennent disponibles dès la phase A des tours indiqués (les placer dans Troie ou dans le camp grec selon leur nationalité) :

Memnon et Penthésilée : Tour 9

Néoptolème : Le tour suivant la mort d'Achille, et seulement si celui-ci meurt.

Philoctète : Tour 10

2. Les combats

« *Lorsque réapparaît la fille du Matin, Aurore aux doigts de rose, lors, autour du bûcher d'Hector, illustre preux, le peuple se rassemble.* ». Homère, Iliade, XXIV.

2.1 Combats individuels

Chaque pion héros possède trois valeurs :

- Puissance
- Résistance
- Caractère

Les combats se déroulent de la façon suivante :

2.1.1 Les invectives (optionnel)

Les combats homériques sont traditionnellement précédés d'un échange soutenu d'invectives entre les protagonistes. *Exemple* : Voilà pour modèle des paroles attribuées à Hector. « *Ajax, issu de Zeus et fils de Télamon, conducteur de guerriers, ne viens pas m'éprouver comme un enfant débile, ou bien comme une femme à qui sont étrangers les travaux de la guerre* ». Homère, Iliade, VII.

Chaque joueur est donc convié ici à affronter son adversaire dans un petit concours d'éloquence acerbe, histoire de se mettre dans l'ambiance.

2.1.2 Le combat

Les combats se déroulent un par un dans l'ordre des n° de défi du plan de jeu.

Chaque combat est résolu de la manière suivante :

- Les deux joueurs jettent 1d10 auquel ils ajoutent valeur de *Puissance* de leur héros ;
- Les deux joueurs ajoutent ou retranchent les modificateurs au dé liés aux événements, l'influence divine et les capacités peuvent générer (voir **Table des événements**, **Table d'influence divine** et **Table des capacités**).
- Le héros ayant obtenu le chiffre total le plus élevé gagne le combat. En cas d'égalité, le héros de plus forte valeur de *Puissance* gagne, puis en cas de nouvelle égalité celui de plus grande valeur de *Résistance*. S'il y a toujours égalité on relance les dés jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné ;
- La différence entre les deux dés modifiés (noté DDM) est utilisée pour déterminer effets du combat.

2.1.3 Les effets du combat

Le vainqueur : Il est indemne sauf s'il a gagné sur un DDM de 0. Dans ce cas, le vaincu marque 1 PV et le héros vainqueur est blessé légèrement et ne pourra pas participer aux défis du tour de jeu suivant (le placer sur le compteur au tour correspondant à son retour en bonne santé).

Le vaincu : Il soustrait le DDM de la valeur de *Résistance* du héros vaincu (même si le DDM est de 0) :

- Si le résultat est négatif, le héros vaincu est mort. Le vainqueur marque 3 PV ;
- Si le résultat est 0 ou 1, le héros est grièvement blessé et ne pourra pas participer aux défis des deux prochains tours de jeu. Le vainqueur marque 2 PV ;
- Si le résultat est 2 ou 3, le héros vaincu est blessé et ne pourra pas participer aux défis du tour de jeu suivant. Le vainqueur marque 1 PV ;
- Si le résultat est supérieur à 3, le héros vaincu se replie indemne. Le vainqueur marque 1PV.

Le vainqueur peut volontairement choisir d'épargner un adversaire potentiellement tué pour le faire prisonnier. Il ne marque alors que 2 PV. Cette attitude peut avoir un intérêt au regard des conditions de victoire finale. Après la phase E de chaque tour, les joueurs peuvent s'échanger des héros faits prisonniers. La négociation sur les termes des éventuels échanges est libre.

2.2 Choc des armées

Les deux armées avancent dans la case bataille. Chaque joueur jette un dé10 et y ajoute le nombre de défis gagnés au cours de la phase D.. Les événements et l'influence divine peuvent générer des modificateurs supplémentaires au dé (voir **Table des événements**, **Table d'influence divine**).

L'armée ayant obtenu le chiffre le plus élevé remporte la bataille. En cas d'égalité il n'y a pas de vainqueur. Le camp vainqueur marque 2 PV.

2.3 Décompte des PV

Les PV sont décomptés à l'aide d'un marqueur PV « unités » (x1) et d'un marqueur de PV « dizaines » (x10) recto-verso (positif d'un côté, négatif de l'autre).

Au cours de la phase E, les deux camps totalisent les PV acquis au cours du tour de jeu. Les PV grecs sont comptabilisés en négatif et les PV troyens en positif.

Les joueurs dont la somme des PV et la position des marqueurs est ajustée sur le compteur.

Exemple : Au début du tour 3, le marqueur de PV indique +2. Au cours de ce tour 3, un héros grec blesse un héros troyen (-1 PV), un héros troyen blesse grièvement un héros grec mais est lui aussi blessé (2-1 = +1 PV), et enfin un héros grec tue un héros troyen (-3 PV). L'armée grecque remporte la bataille sur l'armée troyenne (-2 PV). Total : -5 PV. Le marqueur de PV (unités) est retourné pour indiquer -3 à la place de +2.

3. Le Cheval de Troie

« Le premier à monter dans le cheval gigantesque est le fils d'Achille. Le puissant Ménélas le suit, avec Ulysse, Sthéléno et le divin Diomède. Puis viennent Philoctète, Anticlos et Ménésthée ; et voici le magnanime Thoas, le blond Polypoètes, Ajax, Eurypile, Thrasymède pareil aux dieux, ainsi que Mérion et Idioménée. ». Quintus de Smyrne, La suite d'Homère, XII.

3.1 Procédure

Le tour 12 ne comprend qu'une phase de jeu qui concerne le Cheval de Troie :

Le pion cheval de Troie est placé sur la case prévue à cet effet. Le joueur grec place tous ses héros vivant dans le cheval (les placer en dessous du pion cheval), à l'exception d'Agamemnon et Nestor. **Les héros grecs blessés peuvent monter dans le cheval de Troie et comptent normalement dans le total des 7 héros nécessaires pour avoir un point de bonus. En effet l'épisode du cheval a lieu bien après la guerre et tous les héros sont considérés comme rétablis.**

Le joueur grec jette un d10 auquel il ajoute :

- +1 si le compteur PV indique un chiffre compris entre -1 et -9 ;
- +2 si le compteur PV indique un chiffre égal à -10 ou moins ;
- +1 si Ulysse a capturé Héléno ;
- +2 si Achille est dans le cheval ;
- +1 si Philoctète est dans le cheval ;
- +1 si Néoptolème est dans le cheval ;
- +1 s'il y a 7 héros grecs ou plus dans le cheval ;
- +1 si l'événement Sinon a été tiré une fois au cours de la partie ;
- 1 si l'événement Sinon n'a jamais été tiré au cours de la partie ;
- 2 si Hector est vivant ;
- 1 si Pâris est vivant ;
- 1 si le compteur PV indique un chiffre positif.

Ces modificateurs sont cumulatifs. Si le résultat modifié est égal ou supérieur à 6, le stratagème réussit et le cheval est déplacé à l'intérieur de l'enceinte de Troie, en prélude à la chute de la ville.

3.2 Victoire finale

- Si le stratagème du cheval de Troie réussit le joueur grec remporte la victoire ;
- Si le stratagème échoue, mais que le marqueur PV indique un chiffre nul ou négatif, la partie s'achève sur un match nul ;
- Si le stratagème échoue et que le marqueur de PV indique un chiffre positif, le joueur troyen remporte la victoire.

Table d'événements

Evénements obligatoires

- Tour 3 : *Agamemnon confisque Briséis*. Placer Briséis dans la tente d'Agamemnon et Achille dans sa propre tente. Achille ne peut plus participer aux défis avant que Briséis ne regagne sa tente ou que Patrocle ne soit tué.
- Tour 5 : *Ménélas défie Pâris*. Placer obligatoirement les deux héros, face visible, sur la case Défi 1 lors de la phase B. Ce duel ne peut être annulé en phase D. Ménélas ne peut pas tuer Pâris. S'il gagne le défi et « tue » Pâris, le résultat est transformée en blessure grave.
- Tour 6 : *Patrocle défie Hector*. Placer obligatoirement les deux héros, face visible, sur la case Défi 1 lors de la phase B. Ce duel ne peut être annulé en phase D. C'est un duel à mort : le perdant est automatiquement considéré comme tué. *Note* : Evénement annulé si Briséis est dans la tente d'Achille.
- Tour 8 : *Achille défie Hector*. Placer obligatoirement les deux héros, face visible, sur la case Défi 1 lors de la phase B. Ce duel ne peut être annulé en phase D. C'est un duel à mort : le perdant est automatiquement considéré comme tué. *Note* : Evénement annulé si Briséis est dans la tente d'Achille.
- Tour 9 : *Pâris défie Achille*. Placer obligatoirement les deux héros, face visible, sur la case Défi 1 la phase B. Ce duel ne peut être annulé en phase D. C'est un duel à mort : le perdant est automatiquement considéré comme mort. Pâris reçoit systématiquement un bonus de +5 au dé (en plus des autres modificateurs) pour refléter son habileté à l'arc, décuplée pour l'occasion par Apollon.
- Tour 10 : *Philoctète défie Pâris*. Placer obligatoirement les deux héros, face visible, sur la case Défi 1 et face visible lors de la phase B. Ce duel ne peut être annulé en phase D. C'est un duel à mort : le perdant est automatiquement considéré comme mort.

Note : Si un des deux héros concernés par les événements obligatoires est mort celui-ci est annulé. Si un des deux héros, ou les deux, sont blessés, l'événement est reporté au prochain tour jusqu'à ce qu'il devienne possible.

Evénements aléatoires

Un joueur jette 1d10. Le marqueur du personnage correspondant à l'événement est alors placé sur la case *événement* du plan de jeu.

- 0 et 9 : Pas d'événement aléatoire.
- 1 : *Cassandra*. Cassandra entre en transe, les Troyens ne la croient pas et prennent des risques malgré les mauvais présages. Le joueur grec peut, lors de la phase D, échanger entre eux - dans les cases défis - deux de ses trois héros déjà en place.
- 2 : *Calchas*. Le devin permet en phase B. au joueur grec de retourner sur sa face visible un des héros troyens sélectionnés, avant de placer le sien pour l'affronter en connaissance de cause. Le duel ne peut alors plus être annulé en phase D.
- 3 : *Thersite*. Héros grec étolien qui prit part au siège de Troie. Selon l'Iliade, il passait pour le plus laid de l'armée, tout comme lâche et bavard. Le joueur troyen sélectionne en phase D. un duel de son choix - auquel ne participe pas Achille ou Ajax, fils de Télamon - et le gagne automatiquement. Il marque 1 PV mais le perdant, simple fuyard indemne, n'est pas considéré comme blessé.
- 4 : *Sinon*. Personnage de légendes post-homériques, connu surtout par le livre II de l'Enéide et symbolisant la ruse. Il se présenta notamment aux Troyens

comme un déserteur grec, il les persuade d'introduire dans leur mur le cheval de bois pour leur assurer la protection d'Athéna ; le cheval une fois dans la ville, Sinon en fit sortir les Grecs qui s'y trouvent enfermés. Le joueur grec peut relancer deux fois le dé, en deux occasions différentes ou deux fois de suite, si un résultat ne lui convient pas au cours du tour de jeu en cours. *Note* : c'est événement ne peut arriver qu'une seule fois dans la partie. Placer Sinon sous le marqueur Cheval de Troie après usage. Si l'événement est tiré à nouveau, il ne se passe rien.

- 5 : *Briséis*. Si Briséis est dans la tente d'Agamemnon, elle est restituée à Achille et regagne la tente de ce dernier. Si Briséis est dans la tente d'Achille elle y reste.
- 6 : *Hélénos*. Le devin permet en phase B. au joueur troyen de retourner sur sa face visible un des héros grecs sélectionnés, avant de placer le sien pour l'affronter en connaissance de cause. Le duel ne peut plus alors être annulé en phase D. Si Hélénos est prisonnier des Grecs, c'est le joueur grec qui peut profiter de ses talents, comme dans l'événement Calchas.
- 7 : *Priam*. Priam, toujours sage et écouté, apaise les esprits. Deux défis sont annulés en phase D. au lieu d'un (un au choix de chaque joueur).
- 8 : *Hélène*. Hélène monte sur les remparts, les héros redoublent d'ardeurs. Les *blessures* deviennent des *blessures graves*, et les *blessures graves* aboutissent à la mort, lors des résultats des défis.

Table d'influence Divine

	Aphrodite	Apollon	Arès	Artémis	Athéna	Héra	Héphaïstos	Poséidon	Zeus
Agamemnon		-1		-1	+1	+2	+1	+1	A
Achille		-1			+1	+2	+2	+1	A
Ajax (fils de Télamon)					-1	+2	+1	+1	A
Ajax (fils d'Oïlée)					+1	+2	+1	+1	A
Diomède					+2	+2	+1	+1	A
Ulysse					+3	+2	+1	+1	A
Hector	+1	+2	+1	+1			-1		A
Pâris	+3	+2	+1	+1	-1				A
Enée	+3	+2	+1	+1		-1			A
Penthésilée	+1	+2	+1	+2				-1	A
Autres héros grecs ET armée grecque					+1	+2	+1	+1	A
Autres héros troyens ET armée troyenne	+1	+2	+1	+1					A

Note : tous ces modificateurs sont cumulatifs

A = Annule les autres modificateurs d'influence divine. Dans sa grande sagesse rétabli l'équilibre, quelque soit l'autre dieu tiré au sort au cours du même tour.

Table des capacités

Héros/Adversaire	Expérience (E)	Force (F)	Habilité (H)	Ruse (R)	Vitesse (V)
Expérience (E)	0	+1	0	0	0
Force (F)	0	0	+1	-1	+1
Habilité (H)	+1	0	0	0	0
Ruse (R)	+1	+1	0	0	+1
Vitesse (V)	0	0	+1	0	0

Les deux héros déterminent à tour de rôle le modificateur lié à leur adversaire en se plaçant sur la LIGNE qui correspond à leur caractère.

Exemple : Achille (F) affronte Memnon (E). Achille reçoit un modificateur au dé de 0 et Memnon un modificateur de +1

Qui sont les héros de la Guerre de Troie ?

Hélène

Léda a donné quatre enfants au roi de Sparte Tyndare : les deux jumeaux Castor et Pollux, Clytemnestre et Hélène. Mais Hélène et Pollux étaient en réalité les enfants de Zeus. Selon l'une des versions de la légende, Zeus visita Léda sous la forme d'un cygne et Léda pondit un œuf, d'où sortirent les deux enfants divins. D'une beauté extraordinaire, elle avait été enlevée par Thésée et emmenée en Attique au cours de sa jeunesse, mais pendant l'absence de Thésée, qui s'était rendu aux Enfers, ses frères vinrent à son secours et la ramenèrent à Sparte.

Lorsqu'elle fut en âge de marier, tous les chefs de Grèce briguerent sa main. Comme leur rivalité risquait d'embraser la Grèce, sur la suggestion d'Ulysse, Tyndare sacrifia un cheval, fit monter les prétendants sur la peau du cheval et prêter un serment solennel : quel que fût celui qui serait choisi, ils promettaient de lui porter secours tous ensemble si jamais quiconque tentait de lui ravir son épouse. Hélène choisit elle-même le plus beau des princes — mais non le plus spirituel —, ou ce fut Tyndare qui prit la décision, préférant le plus riche — mais non le plus agréable à sa fille —. En tout cas, Hélène épousa Ménélas et lui donna une fille, Hermione. Mais, alors qu'il s'était absenté pour aller en Crète, le prince troyen Pâris arriva à Sparte. Il la persuada de s'enfuir avec lui ou alors il l'enleva de force et l'emmena à Troie. La déesse Aphrodite lui avait promis l'amour de la plus belle femme du monde. À son retour, Ménélas et son frère Agamemnon montèrent une expédition contre Troie. Dans l'Iliade, Hélène est un personnage tragique, contrainte par Aphrodite à être la femme de Pâris, qui n'ignore pas combien son écart de conduite a fait souffrir tout le monde. Dans l'Odyssée, elle vit paisiblement à Sparte, réconciliée avec son mari Ménélas.

Les Grecs (ou Achéens, groupe ethnique le plus importants, Argiens, Danaens)

Agamemnon, fils d'Atrée. Roi de Mycènes et chef des Grecs. Il porte le sceptre d'ivoire fabriqué par Héphaïstos. Il reçoit Cassandre comme butin après la prise de Troie et en fait sa favorite. Il est tué par Egesthe, l'amant de sa femme Clytemnestre, à son retour à Mycènes.

Achille, fils de Pélée. Le plus important des héros grecs. Il refuse de combattre après qu'Agamemnon lui ait confisqué sa captive Briséis, il reprend la lutte après la mort de Patrocle. Il est tué par Pâris, dont la flèche fut guidée par Apollon

Ajax, fils de Télamon. Originaire de Salamine. Héros redoutable, doué d'une grande force. Il sombre dans la folie après avoir été privé de l'armure d'Achille aux dépens d'Ulysse, après la mort du héros. Il se suicide en s'égorgeant

Ajax, fils d'Oïlée. Originaire de Locride. Petit, rapide et très habile au javelot. Il monte dans le cheval de Troie. Il viole Cassandre au pied de la statue d'Athéna

pendant le sac de la ville. Il est puni pour cet acte par Athéna et tué par le courroux Poséidon, qui l'ensevelit sous le rocher de Gyrée.

Nestor, fils de Nélée. Roi de Pylos. Homme d'expérience, ses avis sont toujours appréciés. Il rentre sans encombre à Pylos après la chute de Troie.

Antiloque, fils aîné de Nestor. Ami d'Achille, il est tué au combat par Memnon.

Diomède, fils de Tydée. Roi d'Argos, ami et complice d'Ulysse. Il monte dans le cheval de Troie. Il rentre sans encombre à Argos, grâce à l'appui d'Athéna.

Eurypylos, fils d'Evémon. Originaire de Thessalie. Il monte dans le cheval de Troie. Pendant le sac de la ville, il est frappé de folie en ouvrant un coffre contenant une statue de Dyonisos, chargée de malédiction pour qui s'en emparerait.

Idoménée, fils de Deucalion. Roi de Crète et plus âgé des chefs grecs. Il monte dans le cheval de Troie. Il rentre en Crète grâce à la promesse faite à Poséidon de sacrifier le premier humain qu'il rencontrera. Il s'agira malheureusement de son fils...

Ménélas, fils d'Atrée. Roi de Sparte, époux d'Hélène et frère d'Agamemnon. Il monte dans le cheval de Troie et « récupère » sa femme Hélène, avec qui il rentre à Sparte.

Patrocle, fils de Ménoetios. Ami préféré d'Achille. Il commande en second les Myrmidons. Il est tué au combat par Hector alors qu'il portait l'armure d'Achille reclus dans sa tente.

Ulysse, fils Laërte. Roi d'Ithaque. Intelligent et rusé, il est un peu l'âme de l'armée grecque. Il est à l'origine avec Hélénos du stratagème du cheval de Troie. Son retour à Ithaque est long et mouvementé (voir l'Odyssee).

Néoptolème, fils d'Achille (aussi appelé Pyrrhos). Ulysse le fait venir au siège de Troie après la mort d'Achille. Il monte dans le cheval de Troie en premier, tue Priam, sacrifie Polyxène (fille de Priam) sur la tombe de son père Achille et emmène Andromaque (la femme d'Hector) en captivité.

Philoctète, fils de Poeas. Selon les traditions, roi de Malia et Démonassa ou simple berger. Il est abandonné, blessé, à Lemnos pendant le voyage aller. Ulysse et Diomède (ou Néoptolème) vont le rechercher, car selon Hélénos, les Grecs ne pourront prendre Troie sans son aide. Il tue Pâris d'une flèche. Il monte dans le cheval de Troie et fonde Crotona à son retour.

Calchas, fils de Thestor. Originaire de Mégare il est le devin de l'armée grecque.

Les Troyens (et leurs alliés Dardaniens et Lyciens)

Priam, fils de Laomédon. Roi et patriarche de Troie. Il a 100 fils et 100 filles. Il pleure son fils Hector au point d'apitoyer Achille pour récupérer son corps. Il est tué par Néoptolème lors de sac de la ville.

Hector, fils de Priam. Principal héros troyen d'une bravoure légendaire. Il tue Patrocle, mais il est ensuite tué par Achille. Son fils Astyanax est jeté des remparts lors de la chute de Troie.

Pâris ou Alexandre, Fils de Priam. Ravisser puis époux d'Hélène. Redoutable archer, il tue Achille d'une flèche dans le talon. Il est plus tard blessé mortellement par une flèche tirée par Philoctète.

Déiophobe, fils de Priam. Hélène lui est offerte à la mort de Pâris. Il est tué par Ménélas dans le lit d'Hélène, lors de la chute de Troie.

Politès, fils de Priam. Il est tué par Néoptolème

Polydoros, fils de Priam. Il est tué par Achille

Hélénos, fils de Priam. Frère jumeau de Cassandre et devin comme elle. Il est vexé qu'Hélène soit attribuée à Déiophobe après la mort de Pâris. Il est alors capturé par

Ulysse, à qui il fait des révélations sur les meilleurs moyens de prendre Troie. Il épousera plus tard Andromaque, libérée par Néoptolème.

Sarpédon, fils de Zeus et de Laodamie. Il régnait dans cette partie de la Lycie que le Xanthe arrose, et rendait ses États florissants par sa justice autant que par sa valeur. Il vint au secours de Priam avec de nombreuses troupes, et fut un des plus intrépides défenseurs de Troie. Il est tué par Patrocle.

Agénor, fils d'Anthénor. Héros troyen, tué par Néoptolème.

Enée, fils d'Anchise. Valeureux héros troyen. Il est grièvement blessé par Diomède mais sauva par sa mère Aphrodite. Lorsque Troie tombe, il parvient à s'enfuir avec son père, sa femme Créüse et son fils Ascagne. Il s'installe d'après Virgile en Italie auprès des Latins et serait l'ancêtre de Rémus et Romulus.

Eurypylos, fils Téléphe. Fils du roi de Pergame et brillant combattant. Il est tué par Néoptolème.

Memnon, fils d'Eos. Roi d'Ethiopie et allié de Troie. Très solide combattant, il bat de nombreux Grecs, mais il est lui-même tué par Achille.

Penthésilée, fille d'Otrérée. Reine des Amazones et alliée de Troie, féroce combattante. Elle est tuée par Achille, à qui elle affirmait qu'il était amoureux d'elle.

Cassandra, fille de Priam. Condamnée par Apollon - à qui elle s'est refusée - à prédire l'avenir toujours avec justesse mais à n'être jamais écoutée. Elle délivre ses oracles en transe. Lors de la chute de Troie, elle est violée par Ajax, fils d'Oïlée, puis attribuée à Agamemnon. Elle est tuée par Clytemnestre à Mycènes.

Briséis, fille de Brisès. Captive troyenne retenue par Achille. Au début de l'Iliade, Agamemnon la confisque pour se dédommager d'avoir dû se séparer de sa concubine Chryseïs, la fille d'un prêtre troyen d'Apollon, sur la demande de Calchas qui avait compris que le dieu se vengeait en envoyant la peste sur les Grecs. Achille, furieux, cesse alors de combattre. Elle est rendue à Achille après la mort de Patrocle.

Les Dieux

Le rapport des dieux au destin mérite d'être précisé. Le terme utilisé dans l'Iliade est celui de *Moira*, qui signifie la part allouée à chaque homme, part de vie, de bonheur et de malheur comparable au butin qu'il reçoit en partage. Il s'agit aussi du lot dévolu à tous les humains, qui est la mort. Mais la *Moira* n'est ni fatalité, ni prédestination : elle borne la liberté humaine, elle ne l'empêche pas. Limite à la liberté, la *Moira* est donc identiquement sa condition de possibilité : elle crée l'espace où celle-ci peut se déployer et où les mortels rencontrent les dieux.