



# ANTIKA

## LA CHORÉGIE DES MUSES SCÉNARIO ANTIKA

Par Alexandre JOLY et Bruno GUÉRIN



# LA CHORÉGIE DES MUSES

## SCÉNARIO ANTIKA

Par Alexandre JOLY et Bruno GUÉRIN

Ce scénario particulier conviendra à un groupe de héros expérimentés, demi-dieux ou non, ayant vécu, ou plutôt survécu, à une ou plusieurs campagnes épiques (comme celles des « Argonautes » ou de « Troie »). Même si tous les éléments présentés ici le sont à titre indicatif, le Maître du Jeu doit absolument adapter certaines scènes en fonction des quêtes et exploits que les personnages de ses joueurs auront effectivement accomplis.

Attention ! Ce scénario pourra leur paraître extrêmement difficile et punitif. Âmes sensibles et autres mauvais joueurs s'abstenir, sous peine d'avoir une révolution à votre table de jeu !

### INTRIGUE

À l'origine de toute cette histoire, il y a ni plus ni moins que Kronos, le Titan déchu, qui rêve de revanche et attend son heure pour déclencher une nouvelle guerre contre les Olympiens pour les chasser des cieux et leur faire subir les affres des chaînes. Mais vaincre physiquement son fils Zeus et toute son engeance n'est pas suffisant, il faut qu'ils disparaissent complètement de l'histoire et des mythes ! Pour arriver à ses fins Kronos n'a pas moins réussi qu'à s'adjoindre les services de Mnémosyne, la mère des Muses. Qui est en effet mieux placé que la déesse de la Mémoire et ses filles, pour réécrire l'histoire du monde ?

C'est là que nos héros entrent en scène. De par le passé, ils ont déjà accompli nombre de prouesses insensées et sont reconnus et acclamés pour leurs hauts faits dans de nombreuses cités. Par ailleurs, ils se sont probablement déjà attirés l'ire de nombreux dieux, et leur Moira est déjà irrémédiablement en train de s'accomplir... En bref, ils sont entrés dans la légende et cela fait d'eux de parfaits candidats pour tomber dans le piège des Muses !

Car, ce qu'ils vont prendre de prime abord comme leur gloire enfin reconnue n'est en fait qu'un traquenard visant ni plus ni moins qu'à les faire disparaître. Pas dans le sens où ils vont connaître une fin tragique et mourir auréolés de gloire pour rejoindre les Îles des Bienheureux, mais bien être irrémédiablement effacés de l'histoire et de la mythologie.


Pour cela, les héros se retrouvent invités aux grandes Dionysies d'Athènes. Cette fête religieuse, donnée en l'honneur de Dionysos, donne lieu à de somptueuses représentations théâtrales. C'est à l'occasion de l'une d'entre elles, une tragédie à la gloire des héros, qu'ils vont être transportés dans la pièce, pour revivre les exploits qui ont forgé leur légende, mais ce faisant, leurs identités vont peu à peu s'effacer de la réalité, jusqu'à devenir un autre personnage ! Le but est évidemment qu'ils échouent, afin de réécrire le mythe au profit des descendants des Titans qui deviendront alors les nouveaux héros de la mythologie !

Gageons que nos héros parviendront à se sortir de ce guet-apens avant de devenir d'illustres inconnus !

### CADRE + CONTEXTE

Ce scénario a pour cadre l'Athènes de la période mythique, durant les grandes Dionysies. Cette fête religieuse très populaire rend hommage à Dionysos en offrant au public des représentations théâtrales sous la forme d'un grand concours de dramaturgie, où la comédie comme la tragédie sont mises à l'honneur, dans un esprit d'agôn si caractéristique de la culture grecque.

Nous sommes au mois d'Elaphébolion, soit entre mars et avril de notre calendrier moderne. C'est le printemps et les conditions de navigation en Mer Égée sont optimales, ce qui permet à tous les



Grecs des cités alliés et même aux étrangers de faire le voyage dans les meilleures conditions pour participer aux festivités. C'est l'occasion rêvée pour Athènes et son roi vieillissant, Thésée (si vous choisissez cette période pour votre scénario) d'afficher sa supériorité culturelle, de faire de la propagande politique et militaire, mais aussi de montrer son cosmopolitisme. Les trois plus riches citoyens de la cité, choisis par le roi, se voient confier la chorégie, afin qu'ils prennent en charge l'ensemble des dépenses relatives aux pièces qu'ils financent : rémunération du dramaturge, du chœur, des musiciens et des acteurs, ainsi que les costumes et les décors... Certains profitent même de l'occasion pour offrir un navire de guerre à la cité !

Les festivités doivent se dérouler du 9<sup>e</sup> au 14<sup>e</sup> jour du mois d'Elaphébolion, au théâtre de Dionysos, une construction temporaire en bois montée pour l'occasion à l'extérieur des murs de la cité. Elles sont ponctuées par plusieurs événements majeurs.

- Le 8 du mois se déroulent les pré-agôns, auxquels participent les chorèges, les dramaturges, les acteurs, les musiciens et les chœurs. La compétition commence par une présentation formelle des artistes à leurs mécènes, et se termine dans la soirée par le *komos*, une célébration très arrosée en l'honneur du Dionysos, laquelle dure jusqu'au bout de la nuit... Le même jour, la statue du Dieu est sortie de son temple et amenée jusqu'au théâtre par une foule déguisée, maquillée et très turbulente.
- Les 9, 10 et 11 du mois sont réservés à la comédie. Cinq comédies sont présentées chaque jour, l'après-midi. Le matin est en effet le moment réservé aux concours de dithyrambes (poèmes lyriques donnés en l'honneur de Dionysos). Le début des représentations est précédé d'une procession religieuse, la phallophorie, où comme son nom l'indique le phallus du dieu est mis à l'honneur. C'est un moyen pour la population de bénir les espaces agricoles, et assurer leur fertilité.
- Les 12, 13 et 14 du mois sont quant à eux consacrés à la tragédie. Les agôns s'ouvrent sur une procession de jeunes vierges et d'orphelins de guerre en armure. Puis sont présentées des tétralogies tragiques (quatre pièces qui se suivent sur le même thème), une par jour, chacune mettant un dramaturge à l'honneur. Les festivités s'achèvent sur une nouvelle procession bruyante et bigarrée qui ramène la statue du dieu dans son temple.

Note :

Le déroulement des grandes Dionysies, surtout connu à l'époque classique, a été adapté dans le cadre de ce scénario à des fins purement ludiques, et cela à partir de plusieurs sources parfois imprécises et contradictoires, puis transposé à l'époque mythique, où le théâtre n'existait probablement pas encore, ou n'en était à ses balbutiements. Clio me pardonne...

## INTRODUCTION

Nos héros sont officiellement invités à Athènes par le vieux roi Thésée afin d'être les invités d'honneur des grandes Dionysies. L'un de ses riches citoyens, Erysichthon souhaite en effet célébrer leur gloire en leur dédiant une chorégie, c'est-à-dire qu'il leur offre une pièce de théâtre qui raconte leurs exploits. L'œuvre a été écrite et mise en scène par un jeune tragédien « inspiré » par les Muses appelé Agatheos.

### Erysichthon

Descendant de Cécrops, il porte le même nom qu'un des fils du premier roi mythique d'Athènes, mais en partie rejeté par les hommes pour la trace d'Érichthonios qu'il porte en lui (il a les yeux fendus, tels ceux d'un serpent), il est complètement acquis à la cause des Titans. C'est donc lui le méchant de l'histoire, même si ce sont les Muses qui l'ont conseillé.

SOMA 4      SOPHOS 3      SYMBIOSE 2

ARISTEIA 2 HUBRIS 2 PV 40

Armure : Bracelet d'or (0 PA).

Arme : Aucune.

Particularités :

➤ Rusé.

Compétences :

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

### **Agatheos**

Ce jeune tragédien, avide de gloire et d'honneur, n'a pas été trop difficile à convaincre, même s'il n'est au courant de rien concernant le piège. Erysichton lui offre en effet une mise en lumière inespérée, et même si au départ le sujet des exploits de nos héros ne l'inspirait pas tant que cela, Melpomène (la tragédie) et Thalie (la comédie) n'ont eu de cesse de le stimuler et désormais la pièce est fin prête. Agatheos a été trompé et même si c'est lui officiellement qui a forgé le piège, il n'en a pas conscience.

SOMA 2 SOPHOS 4 SYMBIOSE 3

ARISTEIA 2 HUBRIS 1 PV 20

Armure : Toge.

Arme : Aucune.

Particularités :

➤ Inspiré des Muses.

Compétences :

Armes contondantes 1, Arts lyriques 4, Comédie/danse 4, Commandement 1, Endurance 2, Esquive 2, Gestion de patrimoine 1, Lire/écrire (grec) 3, Marchandage 3, Parler grec 4, Perception 3, Persuasion 2, Politique 3, Réseau 4, Résistance 2, Séduction 2, Souplesse 2.

Arrivés à Athènes au 8<sup>e</sup> jour du mois d'Elaphébolion, nos héros sont accueillis par les émissaires du roi Thésée, puis menés au palais, sur l'Acropole, où ils reçoivent les honneurs qui leur sont dus sous forme de présents et de libations. Il serait bienséant qu'ils fassent de même.

Ils bénéficient évidemment de l'hospitalité du roi en son palais et Erysichton leur est présenté à cette occasion. Puis leur chorège les mène jusqu'au théâtre de bois installé en dehors des murs de la ville où ils assistent à l'arrivée de la statue de Dionysos et de son cortège très sonore de fidèles de Dionysos. Ils sont conviés aux pré-agôns, et se voient donc présenter Agatheos, ainsi que tous les artistes qui vont jouer dans leur tragédie. Suit le *komos*, pendant lequel, le vin aidant, ils vont sombrer dans l'ivresse, perdre leurs moyens, et finalement conscience...

(Remarque : À partir de là, le meneur peut faire en sorte que ses joueurs aient l'impression d'être dans un mauvais rêve et qu'ils pensent que ce qu'ils vont vivre n'est pas réel. Mais ceci ne sera qu'une impression, car c'est bien la réalité.)

## **DÉROULEMENT DE « LA TRAGÉDIE DES HÉROS »**

Les héros se retrouvent être les acteurs de la tragédie qui conte leurs hauts faits. Ils se réveillent sur la scène du théâtre, en costume (une version plus stéréotypée et caricaturale de leurs atours habituels), et dotés d'un masque de théâtre symbolisant leur rôle dans le groupe : combattant, politicien, artiste, artisan, bâtisseur, prêtre, érudit, voyageur...

Ce masque est un élément essentiel du plan des Muses visant à effacer leur personnage de l'histoire. Ils devront ensuite s'imposer face aux épreuves mises en scène dans la pièce, celles-là mêmes dont ils ont triomphé de par le passé et qui ont fait leur renommée, sous peine de disparaître, et devenir quelqu'un d'autre.



Chaque acte de la pièce, il y en a trois, est composé de trois scènes, ce qui fait un total de neuf scènes à jouer.

Voici à titre d'exemple des scènes mythiques qui pourraient faire partie de la pièce des héros. N'hésitez pas à les substituer par des épisodes que vos héros ont vécus au cours de vos campagnes.

## **ACTE I (SOMA)**

- Scène 1 : **L'Hydre de Lerne**

Les héros doivent vaincre l'Hydre de Lerne, mais ses têtes repoussent et se multiplient à l'infini !

- Scène 2 : **Le Roi Amycos**

Les héros doivent battre le roi Amycos au pugilat s'ils veulent avoir le droit de boire et de manger. Mais Amycos est redoutable et infatigable !...

- Scène 3 : **La Gorgone Méduse**

Les héros doivent vaincre la Gorgone Méduse, mais sans l'aide d'Hermès et de ses artefacts.

L'entracte permet aux personnages de souffler, de se reposer quelques minutes et peut-être de réfléchir à la suite à donner.

## **ACTE II (SOPHOS)**

- Scène 1 : **L'Énigme du Sphinx**

Les héros doivent résoudre une énigme inédite du Sphinx sous peine de se faire dévorer !

« *Quelle est de toutes les choses au monde la plus longue et la plus courte, la plus prompte et la plus lente, la plus divisible et la plus étendue, la plus négligée et la plus regrettée, sans qui rien ne se peut faire, qui dévore tout ce qui est petit, et qui vivifie tout ce qui est grand ?* »

Réponse : le Temps (hommage à Chronos/Kronos...)

- Scène 2 : **Le Labyrinthe du Roi Minos**

Les héros doivent sortir de l'illustre dédale avant de combattre ou se faire dévorer par une armée de Minotaures, mais les murs du labyrinthe sont mouvants !

- Scène 3 : **L'Énigme du Roi Cocalos**

Les héros se voient obligés de résoudre la fameuse énigme du Roi Cocalos : faire passer un fil dans une coquille d'escargot ! Ils seront plongés dans un bain bouillant s'ils échouent !

## **ACTE III (SYMBIOSE)**

- Scène 1 : **La Grotte du Cyclope**

Les héros sont enfermés dans la grotte du Cyclope Polyphème et doivent en sortir avant d'être dévorés !

- Scène 2 : **La Ceinture de la Reine Amazone**

Les héros doivent convaincre la reine Hippolyte de leur confier le fameux baudrier. Seulement l'Amazone se révélera impossible à séduire, ou difficile à vaincre en combat singulier...

- Scène 3 : **Les Pommes d'Or du Jardin des Hespérides**

Les héros doivent faire preuve de tous les talents pour récupérer une pomme d'or du jardin, alors que Ladon, le dragon qui protège le jardin, se révèle être un ennemi invincible et Atlas impossible à berner !

## Les Masques - La Scène du Théâtre – L'Épilogue de la Tragédie - en termes de jeu, ça donne quoi ?

Le masque que portent les héros leur draine peu à peu leurs souvenirs. En termes de jeu lors de chacune des scènes qu'ils vivent dans la pièce, et pour chaque action se soldant par un échec, la compétence utilisée leur est volée par le masque (Jet de Résistance FD 15), et est remplacée par une autre, au hasard.

Lancez 1d100 et ignorez tous les résultats supérieurs à 63 (il existe en effet 63 compétences dans Antika). Le nombre obtenu est celui de la nouvelle compétence acquise, et vous inversez le niveau de maîtrise entre les deux compétences. Il se peut que Tyché soit avec le héros et le gratifie de la même compétence. Tant mieux pour lui, pour l'instant !

Si le héros utilise des points d'Hubris, il doit transférer des points de caractéristiques (un par point d'Hubris dépensé) de celle qu'il a utilisée vers une autre, elle aussi déterminée au hasard (50/50 sur 1D10).

Les points d'Aristéia s'utilisent quant à eux de manière normale.

Attention ! Ces changements sont définitifs ! À moins que les héros ne soient en mesure de demander à Dionysos ou à Apollon d'obliger les Muses à annuler ce qu'elles ont fait.

Si les héros pensent à détruire leur masque (20 pts de structure) alors l'une des Muses interviendra en personne sur scène pour leur en donner un nouveau, comme si c'était une inexorable malédiction. Ils n'ont pas le choix que de suivre les règles s'ils veulent changer leur destin. La Muse répondra honnêtement à leurs questions et leur révélera toute la vérité sur le piège dont ils sont victimes, tout en continuant à répéter qu'ils ne peuvent pas faire autrement que de suivre la pièce, mais sur ce dernier point les Muses mentent !

Si un héros refuse de mettre le masque, ou l'enlève, il disparaît de la pièce aux yeux des autres, mais pour lui la pièce s'interrompt et se fige. Il ne peut plus rien faire, car il n'est plus présent dans la pièce. En remettant son masque, il reprend la scène là où il l'a arrêté. Si plusieurs héros enlèvent leur masque en même temps, ils peuvent juste échanger entre eux.

À eux ensuite de voir s'ils continuent à jouer le jeu, ou s'ils tentent de le contourner. En effet, ils peuvent refuser de participer aux épreuves. Ils peuvent également tenter de s'échapper de la scène (jet de Résistance FD 15 - la dépense d'Hubris n'entraîne alors pas de transfert de points de caractéristiques) et d'aller soit à la scène de leur choix ; soit dans les coulisses ; soit dans le chœur, ou enfin dans le public.

Dans le public, ils ne peuvent qu'être témoins du déroulement de la pièce, sans pouvoir agir.

Dans le chœur, ils peuvent commenter et soutenir les actions de leurs camarades en leur accordant des bonus comme selon la règle du harcèlement.

Enfin dans les coulisses ils peuvent trouver de nouveaux costumes et accessoires (y compris des artefacts mythiques !) afin de tricher dans la résolution des épreuves, ou obliger les Muses à arrêter la pièce, s'ils ont l'idée de le faire d'une manière originale. Elles peuvent tout à fait être convaincues, ou intimidées si les héros sont en bon terme avec leur dieu tutélaire et menacent de le faire intervenir en personne (le peuvent-ils seulement ?). Aux joueurs de se montrer inventifs !

## CONCLUSION

Nos héros vont avoir fort à faire pour se tirer de ce piège dément sans y laisser des plumes... Mais s'ils parviennent à vaincre les Muses sur leur terrain et à comprendre les rouages du traquenard dont ils sont les victimes, ils pourraient bien retourner la situation à leur avantage.

La fin de ce scénario se veut avant tout très ouverte dans la mesure où les joueurs devront faire preuve de beaucoup d'ingéniosité s'ils ne veulent pas se voir voler leur personnage, au sens littéral du terme.



## LES PNJ du Mythologika

**Les Muses**  
**L'Hydre de Lerne**  
**Le Roi Amycos**  
**La Gorgone Méduse**  
**Le Sphinx**  
**Les Minotaures**  
**Le Cyclope Polyphème**  
**Hippolyta**  
**Les Amazones**  
**Ladon**  
**Atlas**

