

# ANTTIKA

## LES FUNÉRAILLES D'UN HÉROS

SCÉNARIO D'ÉRIC DUBOURG

RELECTURE ET MISE EN PAGE : BRUNO GUÉRIN



# LES FUNÉRAILLES D'UN HÉROS

Scénario d'Éric Dubourg  
Relecture et mise en page : Bruno Guérin

*Ce scénario a été écrit dans le cadre du concours de scénario ANTIKA 2017, organisé pour le deuxième anniversaire du jeu. Il se déroule plusieurs années après « la Chasse de Calydon » (paru dans Jdr Mag – été 2016).*

## PROLOGUE

**C**alydon, cité fortifiée d'Étolie, pleure son roi disparu, Andraemon. Son héritier, Thoas, et sa sœur Oinéa ont décidé d'organiser des jeux funéraires pour rendre grâce à leur défunt père. Des hérauts ont donc été envoyés dans toute la Grèce et même au-delà pour inciter les Héros à se rendre aux funérailles. Des rumeurs se propagent et l'une d'elles annonce que le gagnant des jeux funéraires devrait obtenir la main d'Oinéa et ainsi intégrer le conseil dirigeant de la ville de Calydon.

De plus, le nouvel époux se retrouverait en bonne position pour hériter du royaume à la mort du roi Thoas, actuellement sans héritier.

Depuis la bévue du roi Œnée, un point d'honneur est apporté au respect des divinités, et ainsi pour être autorisé à concourir, il faudra apporter un présent au dieu ou à la déesse le plus révééré, et adresser une prière respectueuse à l'ensemble des divinités, pour qu'aucune ne se sente lésée.

Mais la veille même du début des cérémonies, la peau du sanglier de Calydon, déposée dans le saint des saints du temple d'Artémis, a



mystérieusement disparu, peu après la procession de la dépouille sacrée en l'honneur des anciens rois de Calydon, Œnée et surtout son successeur Andraemon.

Suite au vol, il est annoncé que les jeux funéraires seront maintenus, mais que la peau devra être retrouvée avant leur clôture, car la peau doit être exhibée au peuple au dernier jour des festivités. Aussi, une récompense est promise à quiconque retrouvera la peau. La rumeur du vol peut se propager très vite, ou rester une surprise pour la plupart des héros, tandis que d'autres y verront sans doute l'occasion de se couvrir d'un peu plus de gloire, en la retrouvant à temps.

## CHANT 1 – RETOUR À CALYDON

**L**orsque le scénario débute, nos héros viennent de débarquer au port de Palairos, situé à une trentaine de kilomètres environ de la cité de Calydon.

Là, un sympathique vieillard, nommé **Acrisias**, les accueille et se fait leur guide improvisé dans la cité portuaire, montrant ici les merveilles architecturales du petit port, dont plusieurs colonnes représentant des Héros, ou là le temple local de Poséidon construit en bord de mer, ou encore celui d'Artémis légèrement en retrait et tout près de la forêt.

Il leur offre ensuite quelques grains de raisins pour honorer Dionysos, et leur dit qu'ils n'ont plus qu'à se rendre, de préférence à pied, pour Calydon. Il les informe que dès qu'ils auront quitté Palairos, l'épreuve commencera et qu'une fois rendu sur place, ils/elles devront

faire un présent significatif à leur divinité tutélaire pour se voir être officiellement enregistré aux joutes.

Les épreuves hors de la forteresse de Calydon seront différentes selon les participants, le chemin parcouru et l'heure dans la journée ou la nuit.

Les personnages seront les témoins d'événements étranges et parfois choquants, lesquels se veulent être la reconstitution d'un épisode de la chasse de Calydon. Ainsi une femme légèrement dévêtue va bientôt se retrouvée être la victime du Sanglier de Calydon (en réalité un faux, mais la brume ou l'obscurité empêchera au premier abord de s'en apercevoir). Cette dernière crie à l'aide, demandant aux chasseurs d'intervenir pour la sauver. Mais ceux-ci, si les Héros y prêtent attention, semblent être trop loin pour pouvoir véritablement sauver la jeune femme, laquelle risque d'être blessée voire même tuée.



Dès l'intervention de nos héros, la surprise se lit sur le visage de la jeune sacrifiée, de même pour le faux sanglier qui se relève et des chasseurs qui arrivent peu après. Il s'agit tous d'adeptes d'Artémis, lesquels retracent la célèbre chasse qui s'est déroulée dans ces bois au temps du roi Céné.

Trois solutions se présentent alors à nos Héros prompts à intervenir avant les chasseurs, lesquels sont conduits par une prêtresse d'Artémis :

- soit être initié aux rites d'Artémis,

- soit être condamné lors d'une chasse menée par la prêtresse,
- ou encore prendre la fuite vers Calydon.

Mais dans cette dernière hypothèse, les chasseurs se souviendront probablement d'eux, et il se pourrait bien que la déesse Artémis prenne ombrage de cette intervention inopportune, et qu'un refus de pouvoir participer aux Jeux en soit la conséquence.

En arrivant en vue de Calydon, les héros sont les témoins d'un événement ne portant pas trop à conséquence dans l'immédiat : un cavalier portant la livrée royale de Calydon, sans doute un messager, et lourdement chargé prend la route de l'Est, en direction de Delphes. Si nos héros lui demandent son nom, il leur sera répondu qu'il se nomme Lysandre, et qu'il est un des officiers de confiance du Roi.

## CHANT II - ENQUÊTE À CALYDON

Logiquement, une fois à Calydon, les héros devraient se faire enregistrer pour participer officiellement aux jeux. Le vieillard qui les reçoit et les accueille chaleureusement, n'est autre qu'Orestios, le prêtre d'Artémis, et il leur demande obligeamment leur présent. S'ils n'en ont pas, il leur dit que ce n'est pas bien grave, et qu'ils peuvent accomplir une action louable à la place, comme retrouver la peau du Sanglier de Calydon avant l'ouverture officielle des Jeux. Il peut leur annoncer que d'autres sont sur déjà ses traces, mais que jusqu'à présent personne ne l'a encore ramené. Certains ont bien tenté de faire preuve de duplicité en présentant d'autres dépouilles de sanglier, mais le prêtre a su voir le subterfuge et disqualifier les contrevenants.

En enquêtant sur la peau dans les nombreuses échoppes de la cité et auprès des marchands itinérants, en questionnant les prêtres des temples d'Apollon et d'Artémis, ou en se renseignant au palais et dans la vieille tour de défense, nos héros pourront apprendre qu'un

homme (correspondant à la description du cavalier croisé à leur arrivée) est parti précipitamment de la vieille tour, après une entrevue assez orageuse avec le Roi Thoas.

Selon les témoins, le voleur aurait été blessé par la garde, mais a réussi à s'échapper dans les étroites ruelles de la cité. En s'enquérant auprès des marchands, il est possible d'apprendre qu'il a requis l'assistance d'un porteur d'eau pour lui faire un bandage sommaire, ce qui signifie qu'il requiert possiblement l'assistance d'un soigneur. Nos enquêteurs peuvent alors apprendre qu'un vieil ermite, habitant la forêt, pourrait remplir cet office et confirmer les nombreuses suspicions des citoyens.

Bien que le capitaine **Lysandre** semble être suspect, personne ne comprend réellement ses motivations, ni pourquoi il serait parti avec la peau. Charge aux Héros de le découvrir en se lançant à sa poursuite ou non, et de prendre part ensuite aux cérémonies funéraires.

### CHANT III – CHASSE À L'HOMME

Les personnages peuvent suivre les traces du voleur, ou se rappeler qu'il était blessé, et donc de trouver un soigneur. Or il en existe un qui vit, semble-t-il, dans la forêt et soigne dit-on tout le monde. Il se nomme **Aelondas**, mais le parcours pour retrouver sa cache sera semé d'embûches, car l'homme c'est volontairement isolé des hommes.

#### Quelques embûches :

1) Ils rencontrent une vieille charbonnière avec son barda de bois. Il s'agit en réalité d'Artémis laquelle désire tester les Héros. S'ils l'aident à transporter son bois, elle les remercie et elle leur indique le bon sentier par où est passé le cavalier, sinon, elle les abreuve de jurons et de malédictions !?

2) Il leur faut traverser une rivière où on ne voit nul pont. En réalité, un petit pont de corde a été saboté pour empêcher toute poursuite et

la rivière charriant beaucoup d'eau en cette période de l'année rend difficile la traversée. Un test d'Endurance difficulté 7 sera requis pour passer à gué, mais accrocher une liane entre les deux rives peut faciliter la manœuvre pour les suivants.

3) Un petit sentier boueux monte dans la forêt. Les PJs voient un homme de belle allure leur demander de participer à une chasse en leur montrant un magnifique cerf blanc. S'ils agissent et tuent le cerf, cela pourrait être vu négativement par la déesse Artémis, à moins qu'ils sachent lui dédier la chasse et le trophée. S'ils refusent mais avec grande politesse, il leur sera décrit ce qui les attend plus haut, et comment ils pourront surprendre les voleurs détenant la peau dans une cabane.



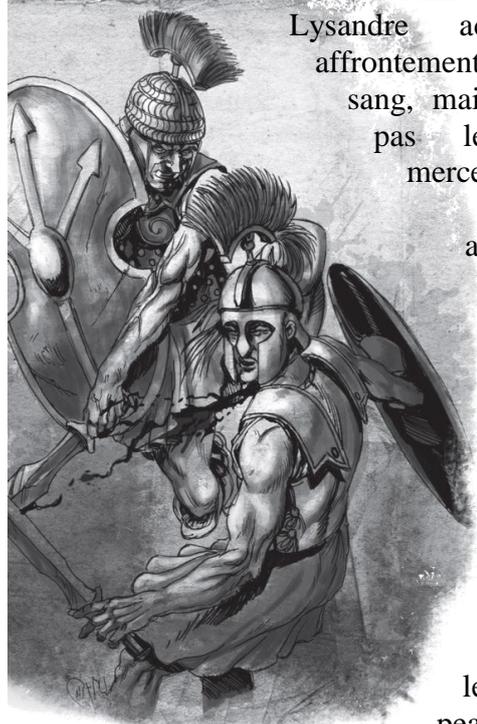
Arrivé à la cabane, les Héros peuvent voir trois hommes en train de dîner (quelques fruits, plus un lapin en train de cuire), plus Lysandre lequel est à l'intérieur de la cabane en train d'être soigné par Aelondas. Il y a trois chevaux à proximité du campement, dont un de belle prestance et appartenant probablement au capitaine. Si les personnages écoutent leurs conversations, les ruffians parlent d'une belle prise, pouvant être revendue à prix d'or sur un

marché du nord de l'Étolie, peu importe ce qu'en pense Lysandre.

Les Héros peuvent sans se poser de questions affronter les trois hommes et Lysandre pour récupérer la peau. Mais ils peuvent aussi demander au capitaine du roi pourquoi il a effectué ce vol, et s'il a encore la peau.

À la première question, il répondra qu'il s'agissait d'une demande d'une vieille femme dont la description ressemble assez à la charbonnière qu'ils ont rencontré (un jet d'Épos Mythologie à FD 12 est nécessaire pour se rendre compte qu'il s'agit probablement d'Artémis, souhaitant éprouver le nouveau roi de Calydon).

Pour la seconde, il reconnaîtra l'avoir et qu'il s'est associé avec trois mercenaires pour l'assister dans sa mission.



Lysandre acceptera un affrontement au premier sang, mais tel ne sera pas le cas des mercenaires, qui souhaiteront affronter les

Héros jusqu'au bout. Si

Lysandre est défait, il donnera de bon gré la peau, mais s'il ne l'est pas, il acceptera de leur donner la peau en échange

d'une faveur future (à déterminer par le Meneur de Jeu selon sa campagne).

### **Lysandre le loyal**

C'est un soldat honnête qui a été manipulé par Artémis, laquelle souhaitait mettre à l'épreuve le nouveau roi.

**SOMA 3    SOPHOS 4    SYMBIOSE 3**  
**ARISTEIA 2    HUBRIS 1    PV 30**

### **Armure :**

Ceinture de cuir (2PA), Jambières de cuir (1PA), Bracelet de force en bronze (2PA)

Armes : Glaive (DG 5)

### **Compétences :**

Arme tranchante 3, Arme de jet 3, Bouclier 2, Dressage 3, Équitation 3, Esquive 2, Marchandage 4.

### **Mercenaires**

**SOMA 2    SOPHOS 1    SYMBIOSE 2**

**ARISTEIA 1    HUBRIS 1    PV 20**

### **Armure :**

Ceinture de cuir (2PA), Jambières de cuir (1PA)

Armes : Glaive (DG 5)

### **Compétences :**

Arme tranchante 2, Arme de jet 2, Bouclier 1, Dressage 2, Esquive 1.

## **CHANT IV – LES JEUX DE CALYDON**

Une fois le problème représenté par Lysandre et les mercenaires réglé, les héros peuvent retourner en ville avec la véritable dépouille du sanglier de Calydon. Une véritable haie d'honneur se fait devant eux jusqu'au temple d'Artémis, où la peau sera cérémonieusement déposée devant un cortège de prêtres. Cette tâche effectuée, les personnages n'ont plus qu'une seule tâche à effectuer, celle de se recueillir devant la dépouille mortelle du roi, comme l'ont fait avant eux les autres participants aux jeux.

Le soir même, un grand banquet funéraire est organisé, au cours duquel la peau du sanglier d'Artémis est cérémonieusement montrée par le prêtre d'Artémis, Orestios. Il en profite pour raconter l'épopée de la chasse de Calydon, laquelle est mimée par des comédiens et réaffirmer l'attachement du peuple aux cultes d'Artémis et d'Apollon. L'un des héros (au choix d'Orestios selon la présentation que chaque personnage fera de lui-même) est choisi pour mélanger le vin et servir les Héros présents, parmi lesquels Thésée, Ioalos, et Castor...

Le lendemain matin, le cortège funéraires fait symboliquement le tour des murailles de la ville avec ses pleureuses et ses citoyennes munies d'ustensiles de cuisine afin de faire un maximum de bruits pour éloigner les mauvais esprits. Parmi la foule, il y a de nombreux étrangers anonymes en fin de cortège venant de diverses contrées.

Ensuite, la crémation du corps est organisée puis les cendres sont ensuite déposées dans une urne funéraire laquelle sera enterrée dans la Nécropole des Rois. Le soir, c'est le banquet d'ouverture des jeux. L'ambiance est beaucoup plus animée et joyeuse maintenant que les cérémonies funéraires sont finies. Une nouvelle fois, la peau est présentée et des récits d'épopée sont racontés devant le peuple de Calydon rassemblé.

Les épreuves sont prévues pour les deux jours suivants en présence du roi Thoas et de sa sœur Oinéa. Une trentaine de héros y participent.

#### Les épreuves :

- la course en armes : un test d'Endurance (FD8) est requis pour chaque tour de stade (cinq en tout à réussir avec une addition de chaque jet, le total donnant le classement).
- la course de chars (Conduite d'attelage FD 8, cinq en tout à réussir avec une addition de chaque jet, le total donnant le classement)
- l'épreuve de lancer de javelots (Arme de Jet, le plus grand)
- l'épreuve de tir à l'arc (Arme Arc, le plus grand)
- l'épreuve de pugilat (Pugilat - duel)
- l'épreuve du saut en longueur (Athlétisme, le plus grand)
- l'épreuve du poème, qui devra laisser libre court à l'interprétation des Héros, et qui sera considérée comme la plus importante de toute.

Le vainqueur des Jeux sera celui qui se sera le mieux comporté lors des épreuves, et qui saura répondre aux questions additionnelles que le Roi posera : En quoi est-il digne de sa sœur ? Est-il à même de gérer convenablement une

cité ? Sera-t-il pieux et respectueux des dieux ?

Enfin, le banquet de clôture des Jeux, où le vin coulera à flots, est l'épilogue de ce scénario. C'est là que pour la première fois le vainqueur est présenté au peuple comme époux d'Oinéa et probable successeur de Thoas. Les convives se laisseront alors entraîner petit à petit dans une transe orgiaque en l'honneur de Dionysos, dieu du vin et de la folie ...

**FIN**

