

HÉGÉMONIE

Par Acefinn, sur une idée de LeBahr développée par Axarius pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Préambule

À Alan, sans qui mes amis et moi n'aurions jamais connu le bonheur qu'est le lancer de dés aux heures tardives ou même vu les étals de Grand-Foire...

Cet humble jeu de rôle est le résultat d'une troisième forge du neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Quelle ne fut pas ma surprise de trouver un jeu de rôle sous forme théâtrale, mettant en scène des personnages de la Grèce antique. Le jeu de rôle étant, à mon sens, une activité qui tire ses racines du théâtre, théâtre qui nous vient en parti des jalons posés par les Grecs, la boucle était bouclée...

J'espère que vous prendrez autant de plaisir à parcourir ces pages, et les terres entourant la Mer Egée qu'elles vous poussent à parcourir, que j'en ai eu à les écrire.

Acte I

L'intrigue

Poliphonē (Un jeune éphèbe, dont les horreurs de la guerre n'ont pas encore altéré l'équipement ou l'esprit) : Qu'Athéna m'en soit témoin ! La lâcheté en saurait retenir ma lance, ou faire faillir mon bouclier. Mais que ces attaques disent-elles de nous autres Athéniens ? Nous devrions être guide, par notre puissance et notre intelligence, non pas de pauvres brutes qui soumettent leurs frères. Mon père s'est battu avec un hoplite de cette Cité contre les Perses.

Xénophobos (Un vieil hoplite à l'équipement abimé par des mois de conflits) : Alors, Poliphonē, tu prétends que ces cités méritent de rester hors de l'emprise Athénienne ? Notre merveilleuse cité ne leur est-elle pas en tout point supérieure ?

Poliphonē : Hélas, mon cher Xénophobos, le passé nous a montré que la soumission brutale est mal vue de nos dieux.

Xénophobos : Quelle arrogance de discuter le rôle que les Dieux nous ont donnés, et des décisions qu'ils ont amenés à Périclès l'éclairé. C'est pourtant connu dans tout le monde grec ! Platon ne dit-il pas...

Poliphonē : Tu me cites des philosophes : vaines palabres ! Mieux vaut faire un jeu.

Xénophobos : Jouer, alors que nous sommes en armes ?

Poliphonē : Cette exercice nous permettra de nous préparer à diverses missions. Appelle nos compagnons. À 3, 4 ou 5, nous ne serons pas de trop.

Xénophobos : Les voilà, justement.

Le Chœur : Un jeu, compagnons ? Nous tombons bien, il me semble ! Sortons les tablettes de cire, de quoi écrire quelque chose de moins profond que la verve d'Aristophane ! Voici un dé à douze faces pour que les dieux nous montrent le destin !

Xénophobos : Voici. Et maintenant ?

Poliphonē : À présent, il faut connaître la nature de l'histoire que nous allons conter. Nous allons nous rassembler et lancer le dé. Il ne restera plus qu'à noter nos résultats sur une feuille ! Comme les Moires ont décidés pour nous de notre naissance et notre mort, de nos réussites et de nos échecs ; nous allons nous mettre d'accord sur les événements qui entoureront notre histoire. Le jeu se déroulera à notre époque, où les éclairs de Zeus peuvent punir des affronts, où les créatures de Poséidon foulent nos terres et nos mers, où Hadès attend notre venue de l'autre côté du fleuve Styx, alors qu'Athènes se prépare à devenir le champion de l'ensemble des terres Grecques.

Xénophobos (Alors que Poliphonē lui tend une tablette de cire gravée) : Par Arès ! Quelle est donc cette roue étrange ?

Poliphonē : C'est l'outil que nous allons utiliser pour préparer notre histoire ! Nous allons lancer le dé 4 fois et noter ce que nous avons tiré. Le premier jet nous donnera notre mission, le second le lieu, le troisième nous donnera la contrainte et le dernier

Xénophobos : J'entends bien, mais je ne comprends pas en quoi cela va nous aider.

Poliphonē : Je sais que tu aimes autant la tragédie que moi Xénéphon. Nous allons définir le cadre de notre tragédie avant de la jouer. Il importe peu, au théâtre comme dans ce jeu que les acteurs ou les spectateurs connaissent la fin de l'histoire, le plaisir n'est pas là.

Xénophobos : En effet, et je te rejoins. Il y a un intérêt à revoir une pièce même si nous l'avons déjà vu joué. Je suis surpris à chaque fois des différences ou des similitudes que j'y trouve.

Xénophobos (Après avoir regardé la tablette avec plus d'attention) : Quel est donc ce sacrilège qu'Héra ne soit même pas représentée parmi les douze ! Poliphonē, tu vas trop loin !

Poliphonē : Attends donc ! Je n'oserais pas oublier Héra. Mais, étant la déesse de la jalousie, aucune case ne saurait lui convenir ou lui suffire. Pour le dernier lancé, les joueurs peuvent choisir Héra, s'ils considèrent que le dieu tiré ne convient pas. Quel que soit ton lancé pour le dernier cercle, tu peux, s'il ne te convient pas choisir Héra en son lieu et place.

Xénophobos : Hum, tu retombes encore un fois sur tes pattes. Héra est donc bien présente, et d'une bien particulière manière. Nous lançons donc nos dés, et le notons sur notre tablette, et après ?

Poliphonē : Attends donc ! Je n'oserais pas oublier Héra. Mais, étant la déesse de la jalousie, aucune case ne saurait lui convenir ou lui suffire. Quel que soit ton lancé pour le dernier cercle, tu peux, s'il ne te convient pas choisir Héra en son lieu et place.

Le chœur : Nous te voyons lancer les dés, Poliphonē, mais n'avons-nous vraiment rien à faire si ce n'est te regarder ?

Poliphonē : Je n'ai pas particulièrement besoin de spectateurs, non. Notre objectif ici est de se mettre d'accord sur ce que signifie ces lancers sur notre récit. Nous avons tiré, dans l'ordre *Transmission d'un message, En pleine bataille, Trahison, Zeus*. Le récit va donc se passer dans le cœur d'une bataille, notre mission sera la transmission d'un message, sûrement à un commandant allié, pour le prévenir de la trahison de certains de nos alliés. Zeus regarde ce moment avec insistance. Peut-être la foudre viendra-t-elle se mêler à la fête.

Xénophobos : Et pourquoi ne serions nous pas nous même des traîtres Poliphonē ? Et Zeus serait alors le courroux des Dieux qui ne daignerait sûrement pas à nous tomber dessus.

Le chœur : Où le message, et l'importance qu'il revêt, est justement d'indiquer à nos futurs alliés quand ils devront retourner leurs armes contre nos ennemis...

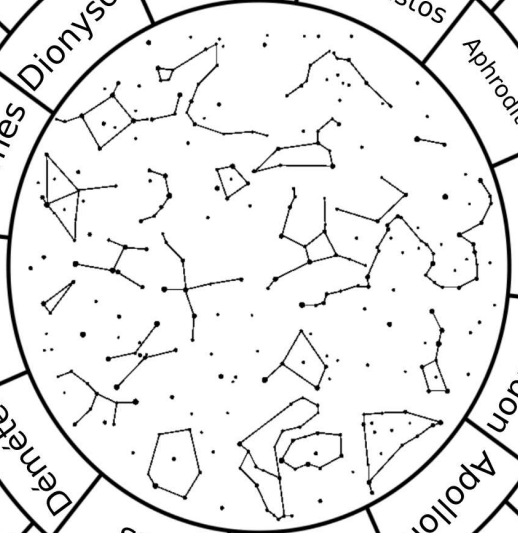
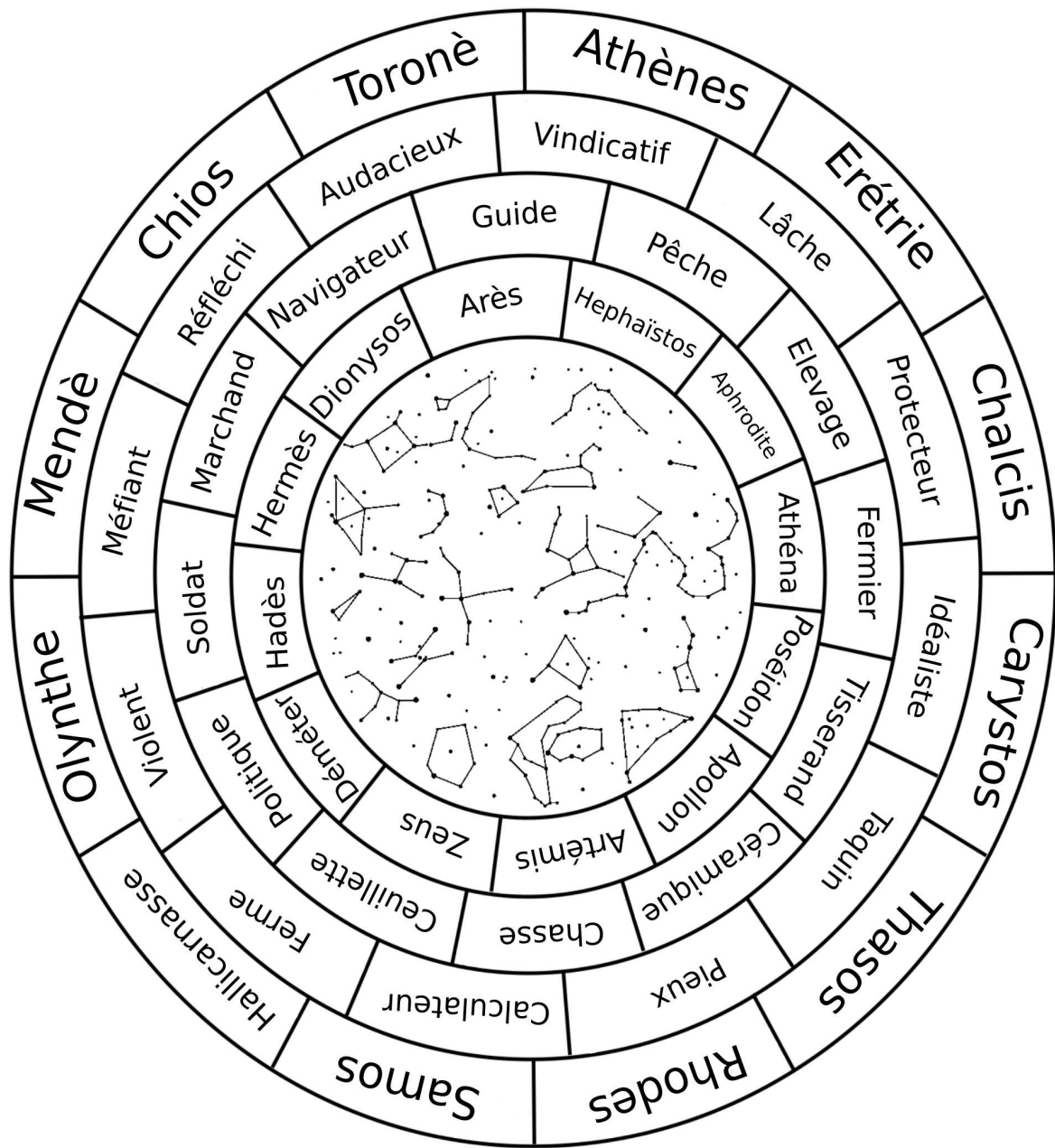
Poliphonē : Comme je vous le disais, le but ici est de se mettre d'accord sur les clés du récit que nous allons raconter.

Xénophobos : Range donc ton bazar ! N'entends-tu pas les tambours qui nous appellent à la bataille ! Aujourd'hui nous tuons nos ennemis à la gloire d'Athènes !

Poliphonē : Espérons qu'aucun traître ne se révélera lors de cette bataille...

Acte II

Les protagonistes



Poliphonē (Alors qu'il enlève son casque en rejoignant Xénophobos, ne montrant aucune blessure) : Arès était de mon côté aujourd'hui. J'ai tué au moins 5 d'entre eux sans subir la moindre blessure. Je ne peux pas en dire autant de mon groupe. Seulement deux en sont revenu, et je crois que l'un d'entre eux va perdre son bras.

Xénophobos (Terminant de panser ses plaies à la poitrine) : Atropos devra s'y reprendre à deux fois. La lame n'est pas passé loin, mais je suis toujours là. J'espère que le temps que m'ont prévu les moires me permettra de jouer à ton jeu. J'en suis fort curieux !

Poliphonē (Lui tendant une tablette) : En parlant de notre jeu, tiens donc.

Xénophobos : Ha ! Tu nous as encore présenté une roue à douze entrées...

Poliphonē : Comme nous l'avons déjà-dit, les moires sont les garantes de nos êtres, comme elles le sont des personnages que nous allons jouer. Comme dans la partie précédente, nous allons lancer les dés, et chaque participant va noter sur sa feuille le résultat. En première entrée, nous avons la cité de laquelle vient notre personnage. En deuxième sont trait de caractère le plus reconnu par ses pairs. En troisième, le métier dans lequel il a le plus brillé avant de rejoindre le rang des hoplites. Enfin, nous avons le dieu qui regarde son existence avec le plus d'insistance.

Xénophobos : Et Héra n'est toujours pas là !

Poliphonē : Comme précédemment. Quel que soit ton lancé pour le dernier cercle, tu peux, s'il ne te convient pas choisir Héra en son lieu et place.

Poliphonē (Se levant de son siège) : Il est maintenant temps de t'expliquer comment notre récit va se dérouler. Mais j'entends les tambours et les cris. Cela devra attendre la fin de la bataille. Puisses-tu survivre à celle-ci aussi, mon ami.

Xénophobos : Ils tâteront de ma lance !

Le choeur : Par Arès, le sang va couler ce soir !



Acte III

Le déroulé

Poliphonē (Son armure est rouge de sang alors qu'il s'approche de Xenophon) : Mon ami, que s'est-il donc passé, vas-tu bien ?

Xénophobos (Las, couché à même sol, respirant et parlant avec difficulté) : Et bien... L'âge me rattrape on dirait. Mais, je t'en prie, si je dois partir aujourd'hui, laisse-moi donc profiter de ton jeu. Explique-moi, et jouons.

Le chœur (s'approchant) : Oh non ! Quel horrible coup du destin que de voir ainsi le hardi Xenophon si près des terres d'Hadès et de son emprise !

Poliphonē : Qu'il en soit ainsi, si c'est ce que tu désires. Nous avons convenu de l'intrigue et de nos personnages. Maintenant, nous allons nous raconter l'histoire, ensemble. Je vais commencer, comme nous l'avons dit, notre mission est une mission de reconnaissance dans une forêt pour trouver de potentiels renforts de l'armée ennemie. Je vous présente cette forêt comme un lieu magnifique mais d'un silence de plomb. Comme j'ai dit quelque chose sur cette scène, je prend une pièce et la place devant moi. À la fin de ma phrase, un autre joueur peut lever la main pour ajouter quelque chose, mais pas modifier ce que je viens de dire.

Le chœur (Après avoir levé la main, et plaçant une pièce devant lui) : Dans la forêt, il y a de nombreuses traces de déplacements et de chasse. On peut même y voir des traces de sangs. Un pisteur pourrait certainement suivre ses traces.

Poliphonē : Une fois que la scène est présentée, et qu'aucun autre joueur ne veut rajouter de détail, comme c'est le cas à ce moment. Chaque joueur qui le souhaite lève la main pour décrire les actions de son personnage. Il place alors une pièce devant lui.

Xénophobos (levant difficilement la main) : Place donc une pièce devant moi Poliphonē. Je joue un ancien chasseur venant de la cité de Rhodes. Je vais pister ces traces de pas...

Poliphonē (lui coupant la parole) : Mais cette action, nous ne savons pas encore si ton personnage va la réussir.

Xénophobos : Et qu'allons-nous faire ?

Poliphonē : Nous allons voter ! Ne sommes-nous pas les garants du meilleur système politique ? Nous allons faire de même ici. Chaque joueur autour de la table qui pense qu'il va y arriver lève son pouce, chaque joueur qui ne pense pas le baisse. En cas d'égalité, c'est la personne qui a décrit l'action qui décide du résultat. En cas de victoire, le joueur qui lançait l'action indique ce qui se passe. En cas d'échec, la personne qui a voté contre avec le moins de pièce devant elle explique ce qu'il se passe. Dans le cas d'un échec, le joueur qui a lancé l'action redonne une des pièces qui se trouve devant lui. Alors, votons !

Xénophobos : Je vois que tu lèves le pouce et que le chœur le baisse, et moi-même, je le lève. Je peux donc continuer de décrire l'action. Mon personnage suit les traces de pas jusqu'à une grotte de laquelle des voix de soldats se font entendre.

Poliphonē : Quand tu présentes une action, les autres joueurs peuvent rapidement intervenir pour signifier qu'ils suivent ton personnage lors de cette action, ils n'ont pas à placé de pièce devant eux pour le faire. Je m'empresse de faire ainsi. Mon personnage suit le tiens alors qu'il piste nos ennemis.

Xénophobos : J'ai terminé ma description, quelqu'un continue ?

Le chœur : Alors qu'ils arrivent, devant la grotte, les personnages se rendent compte qu'ils ont été entendus. Mon personnage tente de se cacher, à la va-vite.

Poliphonē : N'oublie pas de placer une pièce devant toi, puisque tu as continué la scène.

Le chœur : J'aime bien cette tournure dans l'histoire, mais je ne sais pas comment nous allons pouvoir nous sortir de ce mauvais pas.

Poliphonē : Ne t'inquiètes pas de ça. L'important est que le récit reste dans la trame que nous avons décidée auparavant.

Xénophobos : Ils ont l'air bien plus nombreux que nous, je ne vois vraiment pas comment nous pouvons nous en sortir. Nous devrions peut-être simplement nous en remettre aux Dieux.

Le Coeur : Nous sommes dans une histoire, il me semble compliqué d'impliquer les Dieux dans le récit.

Poliphonē : Bien au contraire, comme dans les pièces que nous aimons temps, parfois la situation ne peut être résolu que par l'intervention divine, comme nous l'appelons, le Deus ex Machina. Si la situation semble insoluble, nous avons toujours la possibilité de faire intervenir les dieux. Ici, je pense que nous pouvons essayer quelque chose avant d'y avoir recours, mais si vous souhaitez qu'ils interviennent, je vous écoute. Quel Dieu pourrait intervenir et nous protéger en cet instant ?

Xénophobos : Zeus pourrait faire tomber une pluie et une foudre d'une puissance incroyable. À l'aide de ce bruit, nous pouvons nous cacher sans que nos ennemis ne nous entendent ou ne nous repèrent.

Poliphonē : Il faudra se rappeler d'honorer le Dieu des Dieux en revenant en ville, sans lui nous nous serions retrouvés en bien grande difficulté. Mais nous devons utiliser le Deus Ex Machina avec parcimonie. Cet effet n'a de valeur narrative que s'il est justement utilisée. Nous devrions en établir ensemble avant la partie une limite dans ses possibilités et dans son nombre d'utilisation.

Xénophobos (alors que ses yeux se ferment) : Merci, Poliphonē. Mais je crois que vous allez devoir continuer sans moi.

Poliphonē : Merci à toi, mon ami.

Annexes



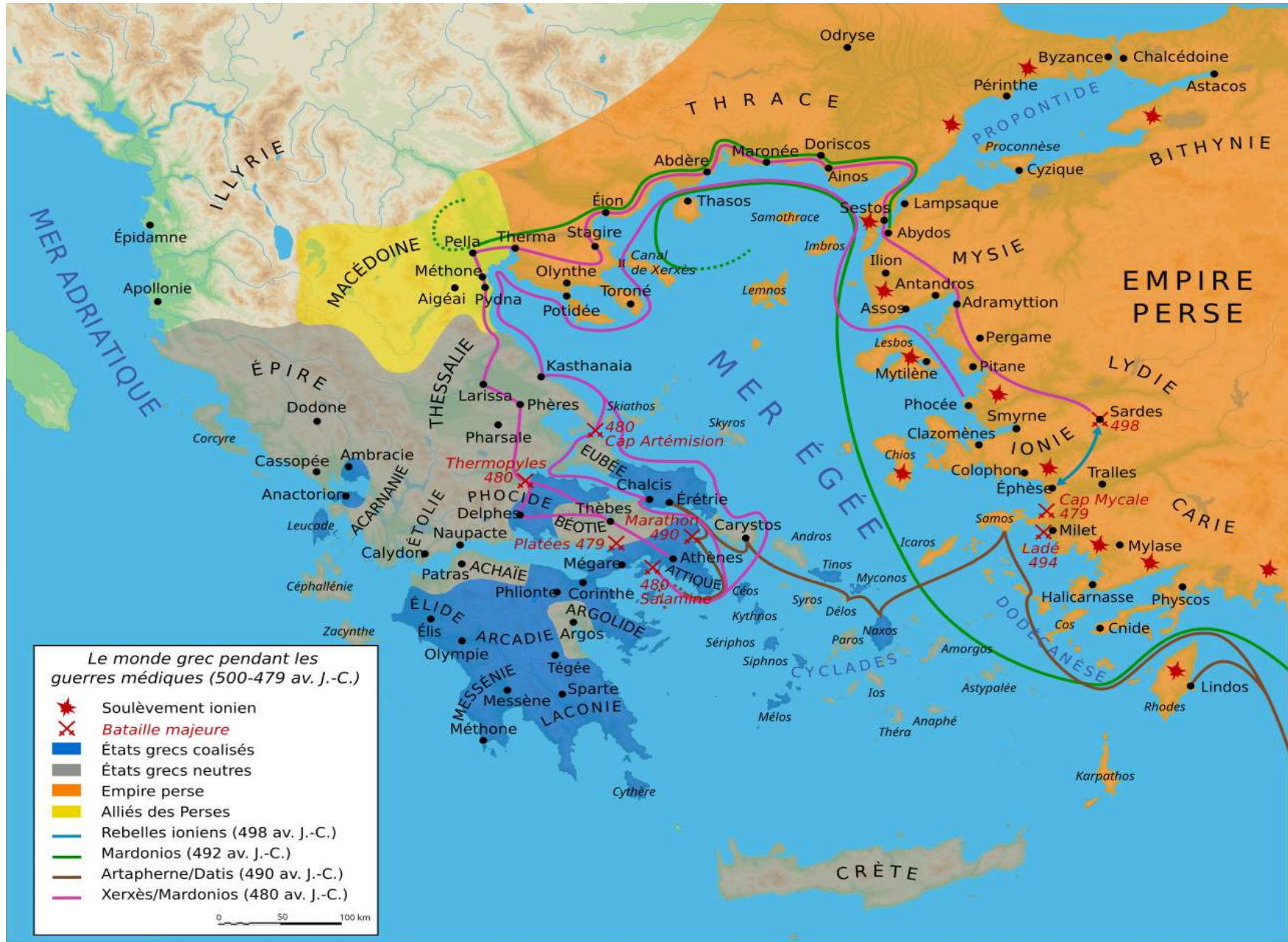
HÉGÉMONIE ce passe après les guerres médiques durant la période nommée Pentecontaëtie, correspondant à l'expansion Athénienne à l'origine de la guerre du Péloponnèse.

*

Les guerres médiques opposent l'empire Perse et ses alliés, dont Thessalie, la Béotie, Thèbes, la Macédoine et la Phénicie, à une coalition de cités grecques menées par Athènes et Sparte. Elles prennent place entre 490 avant J.-C. et 479 avant J.-C et marquent le passage de l'époque archaïque à l'époque classique.

Un acteur important de ce conflit est la ligue Ionienne, alliance de plusieurs cité grecque soumises aux Perses, ces cités restent autonomes bien que devant payer un tribut et entretenir éventuellement des garnisons Perses. Lors de l'invasion de la Thrace par les Perses, la ligue Ionienne a envoyé des contingents d'hommes. Cette tentative de conquête se solde par un échec. Des suites des événements durant ce conflit, Darius considère la ligue Ionienne comme fidèle, tandis que les cités de la ligue considèrent la possibilité d'une révolte, les forces perses n'étant pas invulnérable.

Les relations entre les cités Ioniennes et les Perses vont se détériorés à la suite d'une réforme sur les taxes dues par les cités. Ce changement va amener une crise politique et sociale dans les cités. Les dirigeants, aristocrates, de l'île de Naxos, au cœur de la mer Egée, considérée comme la plus riche des îles, sont chassés par la population. Ils se réfugie à Milet, cité de la ligue Ionienne ayant les meilleurs rapports avec les Perses. Aristagoras, le tyran de Milet va demander de l'aide à la famille de Darius II pour reprendre Naxos. Les forces perses et de Milet vont se quereller, cette division va entrainer un repli forcé des troupes après quatre mois de siège. Les perses demandent au Tyran de Milet d'assumer les pertes financières du à cette tentative ratée. Devant la crainte d'être destitué ou assassiné, Aristagoras va se révolter, et proclamer l'isonomie et l'égalité des cités ioniennes. Pour résister aux perses, il va demander de l'aide à Sparte, qui, du fait de troubles internes, lui refuse. Il va alors se tourner vers Athènes, qui s'inquiète du retour de la tyrannie sur son sol avec l'appuie des perses. Ces événements amènent à la première guerre médique qui se terminent par la bataille de Marathon et la victoire athénienne. Cette victoire devient un symbole fort pour les Grecs et confère du prestige à Athènes. Elle servira au moral lors de la seconde guerre médique : Les perses peuvent être battus sur le champ de bataille. De plus, le modèle de l'hoplite, le soldat-citoyen défenseur de la cité et de la démocratie est mis en valeur par cette victoire. Athènes profitera de l'élan amené par cette victoire pour justifier sa future hégémonie sur le monde Grec.



En 485, Xerxès qui a succédé à Darius II veut venger la défaite de Marathon. Il est encouragé par son beau-frère, Mardonios qui a participé à la première Guerre Médique et par des Grecs dissidents réfugiés à sa cour, comme des aristocrates Athéniens et Démarate, un roi Spartiate déchu. Xerxès prépare son invasion pendant 4 ans et souhaite la mener par terre et par mer.



L'avancée des perses est rapide. Une tentative de ralentissement est menée par 300 spartiates, dirigés par Léonidas. Ils vont ralentir l'avancée Perse aux Thermopyles au prix de leur vie. Cet événement est connu sous le nom de bataille des Thermopyles et devient l'emblème de la résistance grecque et met en avant l'esprit de sacrifice spartiate.

Malgré ce fait d'arme, les armées perses continuent leur avancées et Athènes est mise à sac, trois mois à peine trois mois après leur entrée sur la mer Egée. Un tournant de cette guerre est la bataille de Salamine, en 480 avant J.-C. Qui va amener à une retraite des perses après la destruction de la moitié de leur flotte.

Au printemps de l'année suivante les hostilités reprennent. Les perses envahissent une nouvelle fois l'Attique et réoccupe Athènes. Pausanias, régent de Sparte désire une action directe contre l'envahisseur, il va réunir sous ses ordres la plus grande armée grecque de

l'Antiquité, comptant environ 110 000 hommes dont 60 000 hoplites. La deuxième guerre médique se termine par le siège de plusieurs mois de Sestos, cité où les perses se sont retranchés. Le commandant perse est crucifié et des preuves de la victoire sont ramenés à Athènes par des troupes triomphantes.

Il est bien à noter que cette victoire ne signe pas l'arrêt totale des invasions perses. De moindre envergure, des tentatives récurrentes seront menées par les perses jusqu'aux environs de 320 avant J.-C.. Elle marque surtout le début de ce qui nommé l'ère Classique, période durant laquelle les cités sont les entités politiques principales en Grèce, constituant des alliances et se regroupant autour de certaines d'entre elles. À ce moment, la figure principale d'Athènes est Périclès, et sa puissante flotte mise sur pied pour répondre à la menace perse lui permet d'imposer sa volonté sur ses alliés regroupés dans la ligue de Délos. De l'autre côté, une force souhaitant contrer l'hégémonie Athénienne se monte dominée par la puissante Sparte. Sans nom particulier à l'époque, elle est nommée aujourd'hui La ligue du Péloponnèse.

*

C'est dans ce moment, alors que la ligue de Délos prend de plus en plus d'importance, et que certaines cités voient cette position d'hégémonie Athénienne d'un mauvais oeil que vous allez jouer. Les héros de vos histoires seront des hoplites combattants pour la ligue de Délos. Mais, en ce temps et en ces lieux, la présence des Dieux n'est jamais loin, n'hésitez pas à faire intervenir des objets et figures mythiques lors de vos histoires.

C'est dans les moments les plus difficiles qu'apparaissent les héros. Quelles meilleures histoires que celle qui les suivent ?

HÉGÉMONIE

Feuille d'intrigue

Premier cercle – La mission :

Deuxième cercle – Le lieu :

Troisième cercle – La contrainte ou la problématique :

Quatrième cercle – Quel Dieu regarde l'action :

Résumé du récit :

HÉGÉMONIE

Feuille de personnage

Premier cercle – Cité de provenance :

Deuxième cercle – Caractère :

Troisième cercle – Métier :

Quatrième cercle – Regardé par quel Dieu :

Illustrations, dans l'ordre d'apparition :

Roue à 12 entrées : Ces 2 illustrations de roues sont l'oeuvre de LeBhar, avec des modifications d'Axarius. J'ai moi-même modifié cette illustration pour la faire correspondre aux besoins de ce jeu de rôle. Cette illustration est issu d'un jeu placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Illustration I : Fifth-century hoplite. Photographie de Jona Lendering d'une oeuvre au musée Art & Histoire de Bruxelles. Disponible sous licence Creative Commons CCO 1.0 Universal à <https://www.livius.org/pictures/a/greek-art/hoplite/>

Carte I : *Carte du monde égéen en 431 av. J.-C., à la veille de la Guerre du Péloponnèse.* Auteur, Wikimedia Commons user : Marsyas. Sous licence Creative Commons CCO 3.0 disponible à : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Map_Peloponnesian_War_431_BC-fr.svg?uselang=fr

Carte II : User:Bibi Saint-Pol, Creative Commons CCO BY-SA 3.0 <<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>>, via Wikimedia Commons. Disponible à : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Map_Greco-Persian_Wars-fr.svg?uselang=fr

Illustration II : photo d'un Combat entre Grecs et Orientaux. Bloc de la frise Sud du temple d'Athéna Nikê sur l'Acropole d'Athènes. Collection du British Museum. Auteur photographie, Marie-Lan Nguyen. Oeuvre et photographie dans le domaine public. Photographie disponible à : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Acropolis_Athens_BM_424.jpg?uselang=fr

*

Bienvenue dans l'ère Classique ! Incarnez un hoplite servant la ligue de Delos. *HÉGÉMONIE* est un jeu de rôle atypique qui se joue sans maître du jeu et sans lancer de dé. Le cœur du jeu est la narration que vous allez pouvoir créer avec les autres joueurs.

*