

ΙΛΙΑΔΟΣ

Rewrite the Iliad

FOLLOWER



TEXTE DE DEJAN RANČIĆ

INTRODUCTION AU JEU PERGAME

Bienvenue à Pergame, jeu de société qui vise deux objectifs : proposer, tout d'abord, un jeu de stratégie quasi abstrait, basé sur l'affrontement entre Achéens et Troyens que nous relate Homère dans l'Iliade, puis faire évoluer ce jeu, à travers ses extensions, vers un „ réécriture totale et ludique “ de la légende troyenne avec tous ses éléments – Prophétie de Cassandre, Assaut des remparts, Arrivée de renforts, Cheval de Troie - et bien d'autres péripéties. Mais, dans les deux cas, ce sera à vous de réécrire l'histoire. Vous avez certainement déjà lu le livret de règles, du début à la fin, et vous aurez remarqué que nous y avons omis tous les détails qui se rapportent à l'histoire même de ce conflit et à l'épopée d'Homère. C'est à dessein. Nous voulions que vous restiez focalisé sur la compréhension de la mécanique du jeu.

Ces pages visent donc à vous expliquer les choix effectués lors de l'écriture de la règle de jeu telle qu'elle est énoncée dans le livret. Nous le ferons en dressant un parallèle entre le récit de l'Iliade et la mécanique du jeu. Nous espérons que nous vous permettrons ainsi de mieux appréhender la logique de cette règle et que vous en retirerez une meilleure connaissance de la façon dont se déroulaient les batailles à l'époque où Homère situe son récit. Et l'Iliade, s'inscrivant assurément dans l'héritage littéraire mondial, nous serions très heureux de savoir que ce jeu vous a incité à lire cette épopée, ou que vous prenez plus de plaisir à jouer après avoir lu ces pages.

Nous vous invitons donc à parcourir ces lignes pour découvrir l'histoire qui se cache derrière le jeu qui s'appelle Pergame !

Pourquoi Pergame ?

Vous vous demandez sûrement d'où vient ce nom de Pergame et pourquoi il est utilisé pour désigner ce jeu dans le nom duquel on se serait plutôt attendu à trouver les mots Troie ou Iliou, deux noms pour une même ville.

La raison est simple – Pergame est le nom de la citadelle de Troie, qui protège les palais de Priam et de ses fils, et qui, en tant que telle, est le centre de la défense de la ville durant toute la durée de la guerre. Donc, Pergame doit tomber si les Achéens veulent prendre Troie.

Il est très possible que vous n'ayez jamais remarqué ce nom en lisant l'Iliade car Homère ne l'emploie que très rarement dans son texte. En tout, il ne le mentionne que cinq fois, mais chaque fois qu'il le fait, il apparaît clairement qu'il s'agit d'une citadelle et non de la ville même de Troie, comme au chant VI, vers 512 :

« *ainsi le fils de Priam, Paris, du haut de Pergame resplendissait sous son armure tel l'astre de lumière...* »

Et dans ce jeu, c'est vous qui allez combattre pour protéger ou prendre cette citadelle.

L'époque des Héros

A la lecture de la règle, votre première impression a certainement été que tout dans le jeu tourne autour des Héros. Les troupes, bien que présentes sur le champ de bataille, n'ont que peu d'importance tant qu'elles marchent derrière leur champion qui affronte d'autres héros, eux aussi, accompagnés de leurs fidèles. Ce n'est que lorsque un héros se bat contre une troupe qui a perdu son champion ou, inversement, avec sa troupe contre un héros esseulé, que leur présence pèse dans la balance.

Cette idée poind déjà dans le second chant de l'Iliade, lorsque, à partir du vers 484, Homère mentionne les noms des „ chefs des Danaens et de leurs guides „, en déclarant :

„ *Mais les chefs de vaisseaux, je les dirai, et le nombre total de ces vaisseaux.* “

Dès cet instant, chaque passage dans lequel est évoqué un groupe précis de guerriers achéens, contient, après avoir nommé ce groupe, la formule „ *était guidé par* “ ou une formule synonyme précédant le nom de leur chef. Ce n'est qu'ensuite que viennent d'autres détails qui permettent de mieux les définir en indiquant d'où ils viennent. Le nombre réel des troupes est même la dernière information donnée, parfois en indiquant le nombre d'hommes mais, plus souvent, le nombre de navires qui les ont amenés sur les rives de Troie.

Homère consacre 393 vers, du vers 484 au 877, à une telle forme de narration, soulignant ainsi clairement que cette guerre est menée par des héros qui veulent y acquérir la gloire au risque d'y perdre la vie. Les

1

troupes ne sont pas totalement absentes du récit, mais le style d'Homère les réduit à une entité mentionnée au passage, quelque chose qui va de soi et ne mérite pas qu'on s'y arrête davantage.

Dans la suite du poème les descriptions des combats ne vont qu'accentuer l'importance des héros par rapport à leurs troupes. Cela apparaît très clairement lors de la première rencontre entre les deux armées dans le troisième chant :

„ *Quand ils furent tous près, marchant les uns contre les autres, devant les Troyens allait au combat Alexandre semblable à un dieu, avec une peau de léopard sur les épaules, un arc recourbé et une épée ; brandissant deux lances casquées de bronze, il provoquait tous les meilleurs Argiens à combattre à force, dans une lutte terrible.* “

Cette citation, et de nombreuses autres semblables qui jalonnent tout le poème, montre clairement le rôle majeur des héros qui n'hésitent pas à sortir des rangs afin de provoquer leurs égaux au sein de l'armée adverse sans craindre que les troupes adverses ne leur fassent quelque mal. Une citation venant un peu plus loin nous dit :

„ *Quant Alexandre semblable à un dieu le (Ménélas) vit apparaître au premier rang, la terreur frappa son coeur ; reculant, il se retira dans le groupe de ses compagnons, pour éviter la divinité funeste.* “

Il apparaît ici que ce héros, Paris, n'est inquiet pour sa vie que lorsqu'il aperçoit un héros adverse qui est son égal, voire de force supérieure.

Les situations relevées ci-dessus sont reprises dans le jeu à travers le fait qu'en tant que joueur, vous devrez surtout prêter attention à la force du héros qui mène l'unité que vous envoyez au combat ou qui est attaqué, et c'est la force de ce héros qui influera sur votre décision d'accepter ou non le combat. C'est là aussi la raison pour laquelle toutes les troupes sont initialement de force égale, contrairement aux héros.

Chronologie du jeu

Si vous connaissez déjà le récit de l'Iliade, vous savez que ce poème ne relate qu'une bataille aux conséquences graves et les événements qui l'entourent, survenus durant la dernière année de la guerre, la dixième, et ne couvre en tout et pour tout qu'une période de quelques semaines. Toutefois, même si le jeu consiste en une bataille opposant Troyens et Achéens, nous avons pris le parti de ne pas la situer à une période concrète de la guerre.

L'Iliade commence avec *La colère d'Achille* et se termine par la remise du corps d'Hector, par Achille, au roi Priam. La première mention de la durée de la guerre figure au second chant, lorsque le roi Agamemnon s'adresse à ses guerriers dans les vers 114-155 :

„ *Neuf années du grand Zeus ont passée ; le bois de nos vaisseaux est pourri, et les câbles lâchent.* “

S'agissant là du début même de l'Iliade, les nombreux événements survenus durant ces neuf années de guerre n'entrent pas dans le récit d'Homère, même si il en évoque certains.

Pergame peut donc être situé à n'importe quel moment. Il s'agit d'un affrontement de grande ampleur entre les deux camps, parmi d'autres. Finalement, ce qui compte, c'est ce qui se passe sur le champ de bataille et non le moment où cet affrontement a lieu.

Le rôle des dieux dans la guerre de Troie

Il a déjà été dit que dans la guerre, tout comme l'Iliade, met l'accent sur les héros en tant que les protagonistes principaux lors des combats, pour laisser de côté les troupes. Le jeu reflète aussi un second point essentiel de l'Iliade : le rôle des dieux qui interviennent à maintes reprises et de multiples façons, pour influencer sur le cours de la guerre, ce que Homère décrit amplement dans son récit.

En fait, en lisant l'Iliade, on pourrait avoir l'impression que ce sont plutôt les dieux qui mènent la guerre, en réduisant les héros et leurs troupes à de simples instruments de leur volonté.

L'Iliade commence par *La colère d'Achille* et ses premiers vers mentionnent que le récit qui va suivre est une conséquence de l'unité des dieux, et plus particulièrement de Zeus en personne :

„ *Chante la colère, déesse, du fils de Pélée, Achille, colère funeste, qui causa mille douleurs aux Achéens, précipita chez Hadès mainte âme forte de héros, et fit de leurs corps la proie des chiens et des oiseaux innombrables : la volonté de Zeus s'accomplissait.* “

2

Toutefois, notre intention, en créant ce jeu, n'a pas été de repousser les exploits des héros et de leur troupes dans l'ombre, en accordant aux dieux une influence aussi importante que celle qu'ils ont dans l'Iliade. D'ailleurs, en tant que joueur, vous combattez plutôt aux côtés, voire à la tête, des mortels et non avec les dieux. Pour cette raison, les cartes *interventions divines* simulent la façon dont la volonté des dieux peut être utilisée pour influencer sur la mécanique du jeu, d'une façon suffisamment sensible pour pouvoir modifier l'issue de chaque combat, mais sans éclipser systématiquement la vaillance des héros.

Le passage de l'Iliade qui illustre le mieux l'implication des dieux dans les combats entre Troyens et Achéens est celui où Diomède, assisté par Athéna, lutte contre Arès en personne, et réussit à le chasser du champ de bataille dans le chant cinq, *Diomède triomphant*, vers 823-863 :

„ *A son tour, se précipita Diomède, bon pour le cri de guerre, avec sa pique de bronze ; Pallas appuya le coup, dans le bas du flanc, là où la ceinture l'entourait. C'est là que Diomède blessa Arès.* “

Dans le mode de jeu à deux joueurs les dieux sont passifs au sens où chaque joueur joue à la fois les héros et les dieux. Toutefois, le mode de jeu à quatre prévoit une implication directe des dieux dans la bataille. Dans ce mode, deux des joueurs jouent les mortels, en contrôlant ce qui se passe dans la plaine de Troie, et les deux autres, les dieux, en jouant les cartes *interventions divines*. Et ce sont les dieux qui pèsent même alors de tout leur poids sur les événements et, sous condition, ils peuvent même prendre momentanément la direction des opérations en ignorant leur allié mortel.

Quelque que soit le mode de jeu, l'utilisation des cartes *intervention divine* n'est pas une garantie de succès. Dans Pergame, l'élément aléatoire qui est présent sous la forme d'un lancer de dé, laissera toujours la possibilité qu'une intervention divine s'avère vaine, même si elle s'applique pleinement en faveur de l'unité que l'on désire soutenir de la sorte.

Les dieux choisissent leur camp

Dans Pergame, tout comme dans l'Iliade, tous les dieux affichent une préférence marquée pour l'un ou l'autre des deux camps. Chez Homère, cela devient évident au fur et à mesure que le récit progresse, révélant que certains dieux conchastent aux côtés des héros de l'un ou l'autre des deux camps. Même Zeus ordonne aux dieux de choisir leur camp dans le chant 20, *Le Retour d'Achille*, vers 1-28 :

„ *Cependant, je vais moi rester dans un repli de l'Olympe, assis, et leur vue charmera mon âme ; vous autres, allez, rendez-vous près des Troyens et des Achéens ; aidez les uns ou les autres, chacun selon votre idée.* “

Plus loin, dans ce même chant 20, on lit dans les vers 68 à 106 :

„ *Car, en face du roi Poséidon, se dressa Phébus Apollon, tenant ses flèches ailées ; en face d'Enyalios, la déesse Athénè aux yeux de chouette ; à Héra faisait face la déesse aux traits d'or, la bruyante Artémis, [...] à Latone faisait face le sauveur, le salutaire Hermès, et face à Héphaïstos le grand fleuve aux profonds tourbillons que les dieux appellent Xanthos et les Hommes Scamandre [...]* “

Pour cette raison, chaque camp à son jeu de cartes *interventions divines*. Pour assurer une équité, chaque dieu représenté dans un des jeux de cartes trouve son pendant, doté des mêmes pouvoirs, dans le jeu de cartes du joueur adverse.

Dans Pergame, les couples de dieux, ainsi appariés, ne correspondent pas toujours à ceux décrits dans le passage ci-dessus de l'Iliade, mais plutôt au fait qu'ils possèdent les mêmes caractéristiques. Ainsi, le belliqueux Arès est associé au tonitruant Poséidon, et non avec l'intrépide Athéna qui a pour pendant l'infatigable Apollon. En fait, les joueurs pouvant jouer toutes les cartes à tout moment, toutes les rencontres sont possibles lors des combats.

Attaque combinée

Le jeu Pergame fait s'affronter des héros combattant le plus souvent sous forme de duel. En conséquence, les joueurs vont alternativement activer un seul de leurs héros, suivi de sa troupe. Mais il existe une possibilité de déplacer deux héros simultanément. Ceci est permis lorsque qu'ils sont en situation de pouvoir attaquer un même héros adverse isolé.

3

Une telle situation reflète, entre maintes autres semblables, celle décrite par Homère dans le *Chant 5* de l'Iliade (vers 223-26) , lorsque Pandaros et Enée unissent leurs forces pour attaquer Diomède, après que Pandaros a blessé ce chef achéen en lui décochant une flèche :

“ Enée, chef des Troyens, répondit : ‘ne parle pas ainsi ; rien ne changera avant que tous deux, contre cet homme, avec chevaux et char, nous allions lutter par la force des armes.’ ”

Dans Pergame, lorsque les héros attaquent ensemble un même héros adverse isolé, leur forces s'additionnent, ce qui peut les rendre plus forts que leur adversaire. Et c'est précisément ce que constate Sthénélos, un des chefs de guerre et suiveurs de Diomède, en s'adressant à celui-ci :

“ Je vois deux guerriers robustes venir sur toi, impatients de combattre. [...] Allons, retirons-nous sur notre char. Ne va pas ainsi, je t'en prie, te ruer au premier rang, de crainte de perdre la vie. ”

Mais, une attaque combinée n'est pas une garantie de succès, ce que les deux héros troyens apprennent bien vite. Qui plus est, lorsqu'une attaque combinée échoue, les conséquences de l'échec retombent sur les deux attaquants. Dans le *Chant 5*, l'attaque contre Diomède s'achève par la mort de Pandaros alors qu'Enée, blessé, doit être secouru par Aphrodite.

Les dieux impliqués

Le Panthéon olympien comptait de nombreux dieux, et beaucoup d'entre eux ont participé aux combats de façon plus ou moins soutenue. Dans la boîte de base de Pergame on a retenu la plupart des dieux qui ont un rôle effectif dans les combats. Pour les Achéens, il s'agit de Héra, Athéna, Poséidon, Hermès et Héphaïstos et pour les Troyens, de Zeus, Apollon, Arès, Artémis et Xanthe ou Scamandre.

S'y ajoute une carte *intervention divine* particulière, Morphée, qui, lorsqu'elle est jouée, traduit que les héros adverses, qui croyaient avoir un dieu à leurs côtés pour les soutenir, ont été trompés. Cette carte, dont le nom est tiré du grec *morphé* – forme, reflète qu'à plusieurs reprises l'Iliade relate de tels moments où sont Iris, la messagère de Zeus, sur son ordre, soit d'autres dieux, recourent à ce subterfuge.

Enfin les joueurs disposent d'une carte leurre, qui représente la possibilité des mortels de tenter de tromper, eux aussi, leur adversaire.

Nous allons à présent décrire plus en détail les principaux dieux rencontrés dans l'Iliade et dans Pergame.

Apollon (soutient les Troyens)

Apollon est un dieu archer et, simultanément, un des dieux les plus éminents de l'Olympe. C'est aussi et surtout le premier dieu qui s'implique directement dans les événements décrits dans l'Iliade. Dès le *chant 1* Apollon montre ses qualités d'archer lorsque il décoche, de loin, une pluie de flèches, porteurs de la peste, sur le camp achéen. Et c'est déjà dans le *Chant 4*, La Rupture des serments , vers 113-152, que Pandaros s'adresse à lui, en tant que dieu protecteur des archers, pour qu'il lui accorde son aide alors qu'il s'apprête à lancer un trait sur Ménélas :

„ Vite, sur la corde, il ajusta le trait amer, et promit à Apollon fils du loup, l'archer glorieux, de lui offrir une illustre hécatombe d'agneaux premiers nés, une fois rentré chez lui, dans la sainte ville de Zéléia. ”

Plus loin dans l'Iliade, vers la fin du *Chant 23*, Les jeux funéraires en l'honneur de Patrocle, vers 860-897, Teucer et Méron s'affrontent dans un concours de tir aux pigeons. Et c'est Méron qui l'emporte car il s'est souvent d'adresser une prière à Apollon avant de décocher sa flèche.

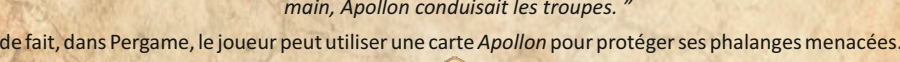
Mais dans l'Iliade Apollon est plus qu'un dieu archer, puisqu'il a un des rôles les plus prépondérants dans les combats. Son implication aux côtés des Troyens n'a d'égale que celle d'Athéna en faveur des Achéens, de sorte qu'il est tout à fait normal de le voir aider aussi bien les héros que les troupes de simples soldats.

Le dieu est ainsi décrit en train d'aider de simples soldats au cours de l'assaut troyen sur le rempart achéen dans le *Chant 15*, Le combat au pied des vaisseaux, vers 275 à 310 :

“ Les Troyens chargèrent en masse, précédés d'Hector qui marchait à grands pas. Devant lui allait Phébus Apollon, les épaules enveloppées d'un nuage. Il tenait l'égide impétueuse, [...] Cette égide en main, Apollon conduisait les troupes. ”

Et de fait, dans Pergame, le joueur peut utiliser une carte *Apollon* pour protéger ses phalanges menacées.

4



Mais Apollon aide tout autant les héros, et avant tout Hector et ce à plusieurs reprises, entre autre lorsqu'il l'incite, ayant revêtu les traits d'un mortel, à combattre Patrocle dans le *Chant 16*, La Mort de Patrocle, vers 718-756 :

“ Hector, pourquoi cesses-tu le combat ? Tu ne le dois pas. [...] Mais va, pousse contre Patrocle tes chevaux aux forts sabots, pour voir si tu le maîtriseras, et si Apollon t'accordera la gloire. ”

Et c'est précisément ce que fait Apollon, en désarmant Patrocle et en le laissant exposé à son destin funeste. Ceci correspond à un des pouvoirs dissimulés de la carte *Apollon* qui accroît la force d'un héros combattant.

Lorsque, plus tard, Achille se lance sur Hector pour venger Patrocle, Apollon avertit tout d'abord le Troyen de ne pas accepter le combat contre Achille assoiffé de vengeance, puis il intervient même pour le sauver lorsque cela devient indispensable dans le *Chant 20*, Le Retour d'Achille, vers 430-469 :

“ Alors Achille, impatient, s'élança ardent à le tuer, en criant terriblement. Mais Apollon déroba Hector, aisément, en dieu qu'il était, et le voila d'un brouillard épais. ”

Ce passage correspond au second pouvoir dissimulé de la carte *Apollon*, qui permet de parer un coup porté à un héros en annulant la blessure qui lui aurait été infligée sans l'aide du dieu.

Arès (soutient les Troyens)

Bien qu'à aucun moment les Héros de l'Iliade n'adressent nommément quelque prière à Arès, son influence sur tout affrontement au corps à corps est indéniable. Alors que les Achéens se préparent à combattre dans le *Chant 2*, Le Catalogue des vaisseaux, vers 361-401, Agamemnon s'adresse à l'armée réunie de la façon suivante :

“ Que chacun aiguise bien sa lance, qu'il arrange bien son bouclier, qu'il donne bien à manger à ses chevaux aux pieds rapides, qu'il examine bien son char, et pense à la guerre, afin que, tout le jour, le terrible Arès juge notre querelle. ”

La raison pour laquelle Agamemnon mentionne „ les maux du dédaigneux Arès “ tient au fait que Arès soutient les Troyens, comme cela est décrit dans le *Chant 4*, Violation des serments, vers 435-474 :

“ Les dieux excitèrent les deux camps, Arès les Troyens, les autres, Athènes aux yeux de chouette ... ”

La capacité d'Arès à distiller la peur chez l'ennemi et à le contraindre à se replier est évoquée dans le *Chant 5*, Diomède Triomphant, vers 585-622 :

“ Sa vue fit frémir Diomède, bon pour le cri de guerre, comme un homme qui ne sait pas nager, marchant dans une vaste plaine, s'arrête au bord d'un fleuve qui court, rapide, vers la mer, en le voyant écumer et mugir, et recule en courant ; ainsi, alors, le fils de Tydée rompit... ”

Dans le contexte du jeu, cela est représenté par la carte *Arès* qui impose à l'unité adverse de se retirer, si non de combattre avec le plus faible des résultats obtenus à deux lancers de dé. Comme Diomède le dit dans la citation mentionnée :

“ Maintenant encore, voilà près de lui Arès, sous les traits d'un humain. Sans cesser de faire face aux Troyens, retirez-vous donc ; et, contre des dieux, ne montrons nulle ardeur à lutter de vive force. ”

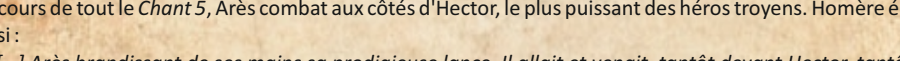
La citation évoquée suggère que Arès rend les Troyens plus vaillants ce qui oblige les Achéens à se replier. Dans le contexte du jeu, le joueur peut choisir d'utiliser la carte *Arès* pour obliger les Achéens à se retirer ou pour accroître la force au combat des Troyens.

Au cours de tout le *Chant 5*, Arès combat aux côtés d'Hector, le plus puissant des héros troyens. Homère écrit ainsi :

“ [...] Arès brandissant de ses mains sa prodigieuse lance. Il allait et venait, tantôt devant Hector, tantôt derrière. ”

Dans le contexte du jeu, ceci est représenté par le pouvoir dissimulé de la carte *Arès* qui autorise au joueur troyen à lancer deux fois le dé en gardant le meilleur résultat accru de 1. Arès, tout comme son pendant Poséidon, ne possède qu'un seul pouvoir dissimulé, de plus numéroté 1 et 1, car son caractère belliqueux ne l'incite pas à recourir à la feinte.

5



Artémis (soutient les Troyens)
Artémis est la soeur d'Apollon et la déesse de la chasse. En conséquence elle est très populaire chez les chasseurs et, du coup, chez les archers. Ce que Homère relève notamment dans le *Chant 5*, vers 31-68.

« Il avait appris d'Artémis elle-même à frapper toutes les bêtes sauvages que nourrit, dans la montagne, la forêt. »

Athéna (soutient les Achéens)
Athéna est probablement la divinité la plus active dans l'Iliade. Elle est constamment présente parmi les Achéens, encourageant les uns à combattre, relevant le moral des autres, pour que leur armée soit la plus vaillante. Ceci est décrit pour une première fois dans le *Chant 2*, Catalogue des vaisseaux, vers 442-483 :

„ ...Athéné parcourut les troupes des Achéens, en les poussant à marcher ; elle fit naître dans le cœur de chaque soldat la force de guerroyer et de combattre sans fin. „

Plus loin, dans le *Chant 4*, Violation des serments, elle en fait de même lors que...

„ ...elle traversa les troupes des Achéens, en les poussant à marcher, partout où elle voyait un homme faiblir. „

Dans le contexte du jeu ceci est représenté par le pouvoir direct de la carte *Athéna*, qui protège les troupes lorsqu'elles se replient ou ont le dessous lors des combats.

Le soutien dont bénéficient les héros de la part d'Athéna est également largement indiqué, puisqu'elle aide des guerriers tels Achille, Diomède, Ménélas et Ulysse.

Lorsque Pandaros décoche sa flèche sur Ménélas dans le *Chant 4*, Homère écrit dans les vers 113-152 :

“ Mais toi, Ménélas, les dieux bienheureux ne t'oubliaient pas, les immortels, et, d'abord, la fille de Zeus, celle qui donne le butin. Se mettant devant toi, elle repoussa le trait acéré. ”

Dans Pergame, cet exemple de soutien de la part d'Athéna est représenté par le pouvoir dissimulé de la carte *Athéna*, qui permet au joueur d'annuler une blessure infligée au héros lors du combat dans lequel il est engagé.

La nature agressive d'Athéna est également représentée dans le poème. Alors que la lutte s'intensifie après les événements du *Chant 4*, Athéna accorde son soutien à Diomède au début du *Chant 5* :

“ C'est alors qu'au fils de Tydée, Diomède, Pallas Athéné donna l'ardeur et l'audace, pour qu'il se distingua entre tous les Argiens [...] Puis, elle le poussa au milieu, au plus épais du tumulte. ”

Peu de temps après Diomède combat contre Phégée et Idaïos, ce que Homère décrit ainsi :

„ [...] Phégée, le premier, lança sa pique à l'ombre longue ; par dessus l'épaule gauche du fils de Tydée la pointe passa, sans l'atteindre. A son tour se dressa, armé de bronze, le fils de Tydée ; et il ne fut pas vain, le trait parti de sa main : il frappa Phégée à la poitrine, entre les seins, et le jeta à bas des chevaux. „

Dans le contexte du jeu, cet exemple de soutien de la part d'Athéna est représenté par le pouvoir dissimulé de la carte *Athéna* qui renforce l'attaque du héros.

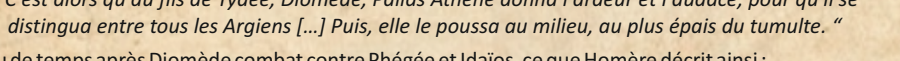
Héphaïstos (soutient les Achéens)

Héphaïstos est le fils de Héra, que Zeus a par le passé chassé de l'Olympe car il s'était opposé à lui en défendant sa mère, en le rendant au passage boiteux et bossu. Il n'est donc pas surprenant de retrouver Héphaïstos aux côtés des Achéens. C'est aussi un grand artisan qui a créé de nombreuses choses telles que l'armure et le bouclier d'Achille.

Le plus souvent Héphaïstos ne participe pas directement au combat et préfère apporter son soutien aux combattants. Un des ses rares engagements dans la lutte survient lorsqu'il sauve le dernier fils de son prêtre Dareus, Idaïos, après un combat contre Diomède dans le *Chant 5*, vers 1-30 :

“ Idaïos sauta du char magnifique, qu'il abandonna, et n'osa pas défendre le corps de son frère, car lui

6



non plus n'aurait pas échappé à la noire divinité. Héphaïstos le tira de là et le sauva, l'enveloppant de ténèbres, pour épargner à son vieux père, une entière affliction. »

Cette intervention est représentée dans Pergame par le pouvoir dissimulé de la carte *Héphaïstos* qui permet au joueur d'annuler immédiatement une blessure portée à un héros.

Il est à noter qu'Héphaïstos assiste ici un guerrier troyen alors que ce dieu est plutôt favorable aux Achéens. Il en va parfois de même pour d'autres dieux, notamment Arès ou Poséidon, qui peuvent protéger un héros en difficulté du camp adverse.

Héphaïstos apporte aussi son soutien à Achille pour que celui-ci ne succombe pas à la fureur du fleuve Xanthe dans le *Chant 21*, Les Combats des dieux, vers 308-349 :

“ Il brülait, Sa Force le Fleuve. Alors il dit au dieu en le nommant : “ Héphaïstos, aucun des dieux ne peut rivaliser avec toi ; moi non plus, je ne saurais te combattre, toi qui flambes d'un tel feu. Cesse cette querelle ; et les Troyens qu'à l'instant le divin Achille les chasse de leur ville. Que m'importe querelle, ou secours ? ”

Bien que ce mode d'intervention ne soit pas décrit dans le jeu, ce passage illustre la capacité d'Héphaïstos à protéger les héros, ce qui est un des pouvoirs dissimulés de la carte *Héphaïstos*.

Finalement, en tant qu'artisan, Héphaïstos a le pouvoir de détruire toute chose. Homère mentionne ainsi Héphaïstos, dieu du feu, à plusieurs occasions – lorsque le tuteur d'Achille Phénix raconte sa fuite dans le *Chant 9*, Délégation chez Achille, vers 448-490, lorsque Héra invite Héphaïstos à protéger Achille en détruisant le fleuve Xanthe dans le *Chant 21*, vers 308-349, et lorsque les victimes sont sacrifiées à la veille des funérailles de Patrocle dans le *Chant 23*, Jeux funéraires pour Patrocle, vers 30-71.

Dans tous ces passages Homère met en valeur la capacité de Héphaïstos à détruire, de sorte que dans Pergame, le joueur peut utiliser le pouvoir dissimulé de la carte *Héphaïstos* qui permet de nier une protection sollicitée par le joueur adverse pour ses troupes.

Zeus (soutient les Troyens)

Zeus est un des dieux de l'Olympe les plus reconnaissables, avec son corps musclé et son attitude autoritaire. Mais un des gestes qui le distingue le plus des autres immortels est sa capacité à invoquer la tempête et à lancer la foudre sur ses adversaires.

C'est exactement ce que fait Zeus lorsqu'il effraie l'armée adverse avec sa carte intervention divine, et c'est précisément un tel événement qui est décrit par Homère au *Chant 17*, Exploits de Ménélas, vers 591-628 :

“ Alors le fils de Chronos prit l'égide à franges, éblouissante. Il voila l'Ida de nuages, et, lançant l'éclair, tonna fortement, ébranla le mont, donna la victoire aux Troyens et mit en fuite les Achéens. ”

De toute évidence, Zeus est de loin le plus puissant de tous les dieux de l'Olympe et, bien que les autres dieux choisissent leur camp durant la guerre de Troie, leurs actions* sont toujours surveillées par Zeus qui, d'une certaine façon, les approuve. De sorte que l'on n'est pas surpris du fait que Zeus a le pouvoir d'interdire à tous les dieux de se mêler des affaires des mortels.

La capacité d'écarter les dieux du jeu est accordée au joueur qui joue la carte Zeus (ou son pendant Héra) et simule un événement qui est décrit au début du *Chant 8*, Bataille écourtée, vers 1-33, lorsque Zeus s'adresse à l'assemblée des dieux de l'Olympe :

“ Qu'aucune divinité, féminine ou masculine, n'essaie d'annuler mes paroles ; mais, tous ensemble, volontairement, aller secourir les Troyens ou les Danaens, frappé sans égards, reviendra sur l'Olympe. ”

L'autorité de Zeus est telle que seule Athéna ose lui tenir tête, et ce uniquement pour s'assurer qu'il en sera bien selon la volonté de Zeus :

“ ...pour le combat, nous nous abstenons comme tu nous l'ordonnes ; mais pour les conseils, nous en soumettrons aux Argiens des saluaires, afin qu'ils ne périssent pas tous du fait de ta colère. ”

La ville de Troie est chère à Zeus mais celui-ci a le devoir de faire respecter les volontés du destin. Après avoir

7

