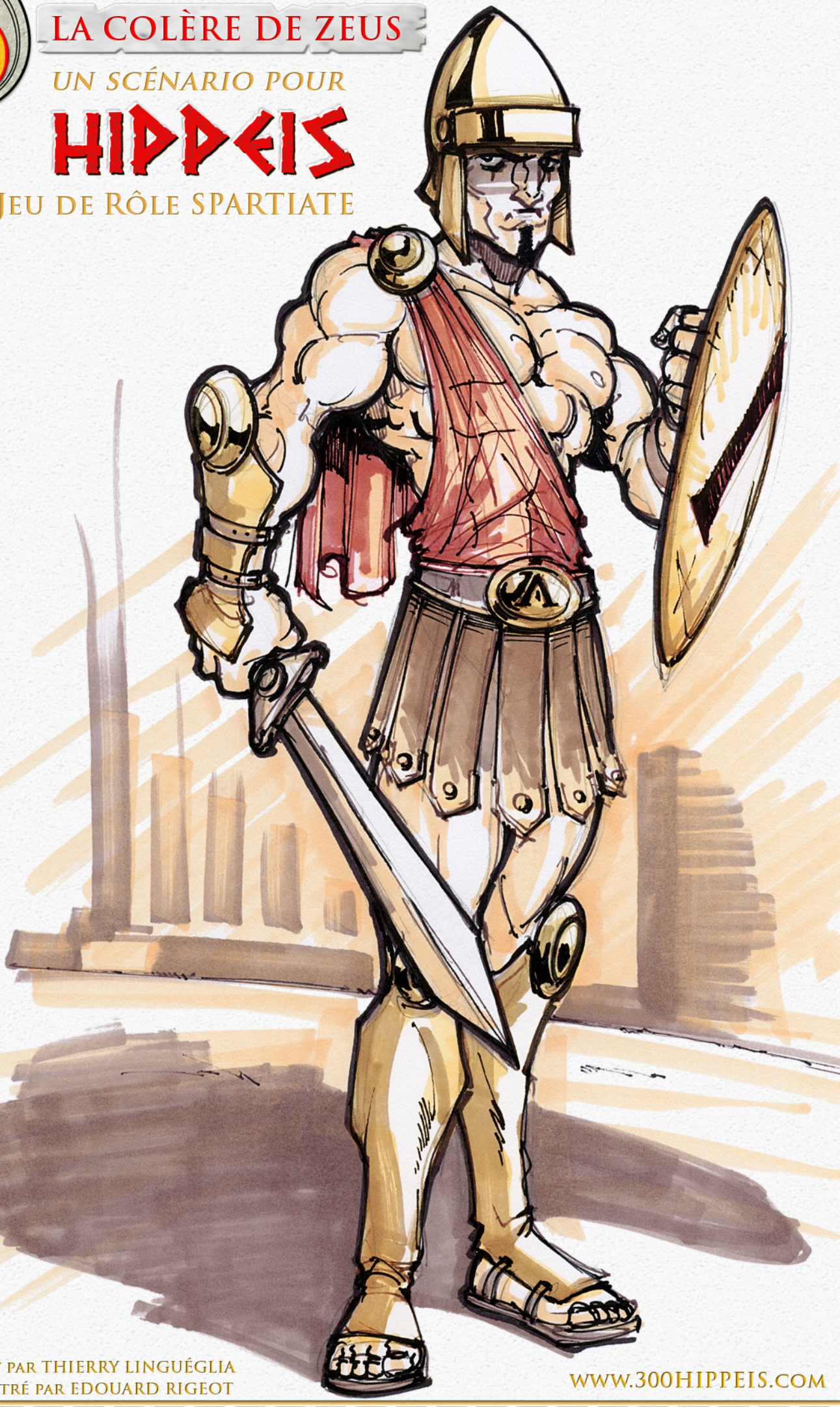
LA COLÈRE DE ZEUS

UN SCÉNARIO POUR

HIPPEIS

LE JEU DE RÔLE SPARTIATE



ÉCRIT PAR THIERRY LINGUÉGLIA
ILLUSTRÉ PAR EDOUARD RIGEOT

WWW.300HIPPEIS.COM

Scénario pour le jeu de rôle ^ HIPPEIS ^

LA GRANDE FORGE D'ARPOXAIS – 1ère partie : La Colère de Zeus

Ce scénario d'introduction esquisse la situation dans le Péloponnèse vers -482, deux ans avant la bataille des Thermopyles. Il met en scène des personnages Spartiates assez expérimentés lancés immédiatement dans l'aventure, ce qui permettra aux joueurs de se focaliser sur l'action et de s'imprégner progressivement des particularités de la Grèce antique : forces en présence, divinités, créatures fantastiques, équipement, ambiance... Le MJ peut le faire jouer historique ou mythologique, selon les goûts du groupe. La trame des événements est identique, mais le cas échéant les intervenants sont décrits pour les deux styles de jeu.

Dans les cités-États de la Grèce Antique, les visiteurs ne bénéficiaient pas des mêmes droits que les citoyens. Chaque homme libre était en effet lié à sa cité natale et considéré comme étranger partout ailleurs. Un accord tacite protégeait cependant les messagers, alliés ou ennemis. Où qu'ils allassent, quel que fût le message qu'ils portaient ou l'arrogance dont ils faisaient preuve, nul ne levait la main sur eux.

Quand le Grand Roi de Perse Darius Ier décida d'envahir la Grèce, il dépêcha ses messagers pour soumettre ses conditions. Les ambassadeurs exhibèrent des étoffes colorées qui témoignaient des richesses de leur Empire et, avec l'assurance de ceux qui ont derrière eux une armée gigantesque, ils promirent aux réfractaires la destruction. Mielleuses ou agressives, leurs paroles se heurtèrent à la fierté Grecque et la plupart des cités refusèrent de pactiser. Les messagers repartirent à chaque fois et continuèrent leur infructueux périple.

Lorsqu'ils arrivèrent à Sparte, ignorants des coutumes locales, ils commirent l'erreur d'exhorter les Spartiates à la reddition. Ils réclamèrent de la terre et de l'eau, une demande aussi simple que lourde de symboles. Par cette offrande, les peuples conquis déposaient aux pieds du Grand Roi l'âme même de leur nation et acceptaient sans combattre l'assujettissement à l'Empire Perse. Comme réponse, les messagers reçurent le bronze des lances !

Dix ans plus tard, lors des préparatifs d'une nouvelle invasion, le Grand Roi Xerxès Ier ne prit pas la peine d'envoyer de messagers à Sparte...

Nous sommes en -482, au début de l'été, soit plus d'un an avant la réunion des cités Grecques à Corinthe pour discuter de la façon de s'organiser contre l'avancée des Perses, et deux ans avant que l'armée Perse n'arrive en Grèce.

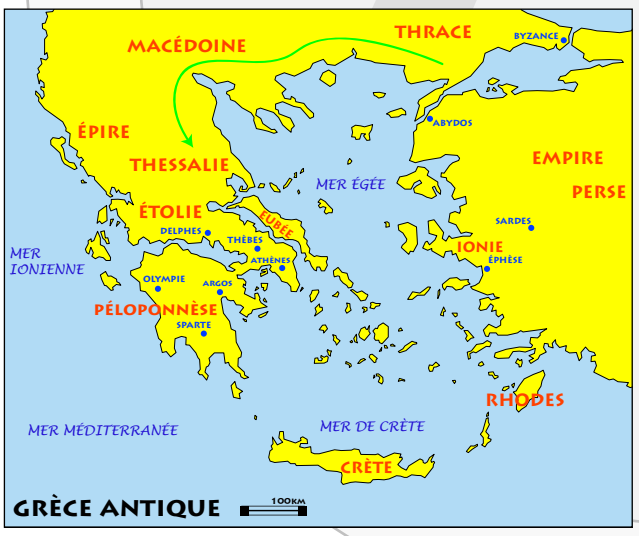
À Sparte, Léonidas est l'un des deux rois. Chez les Perses, le Grand Roi Xerxès Ier a succédé à son père Darius Ier en -485. Après avoir écrasé une révolte dans son royaume d'Égypte, Xerxès reprend les plans de son père pour meneur une nouvelle offensive en Grèce. Lorsque commence ce scénario en -482, il est déjà en pleins préparatifs de l'expédition.

Le général Mardonios, vétéran du premier conflit, lui propose une invasion par voie terrestre en longeant les côtes de Thrace, de Macédoine et de Thessalie pour déboucher au nord-est de la Grèce, pendant que la flotte achemine par la mer le ravitaillement et une partie des renforts (Cf. tracé vert sur la carte de gauche).

Les prises de contact avec les alliés de Carthage, de Thrace et de Macédoine, ainsi qu'avec les sympathisants Grecs de Béotie, de Thessalie et d'Argolide sont en cours afin qu'ils promettent aux Perses soutien ou neutralité dans la campagne à venir.

Sparte ne préoccupe pas le Grand Roi, qui focalise toute son attention sur Athènes, la cité qui a écrasé l'armée de son père à Marathon et qui, à ses yeux, représente la plus grande menace de Grèce.

Dans le Péloponnèse, Xerxès se contente donc d'une poignée d'espions qui tentent de déstabiliser la région en attisant de vieilles querelles entre provinces. Ainsi en est-il du voyageur Perse qui se fait appeler Arpoxais...



cartes en haute résolution sur www.300hippeis.com

BACKGROUND EXPRESS

La période traitée par HIPPEIS correspond au Ve siècle avant J.-C. au moment de l'apogée de Sparte qui dispose alors de la plus puissante armée terrestre de Grèce et d'une influence rivalisant d'importance avec celle de la cité d'Athènes. C'est le début de l'époque dite « classique » de l'histoire de la Grèce Antique, qui englobe les deux guerres médiques entre la Grèce et l'Empire Perse. Si les Spartiates arrivent en retard à la bataille de Marathon en -490, laissant à Athènes le mérite de la victoire, Sparte contribue largement à la seconde victoire : le sacrifice de Léonidas aux Thermopyles en -480 retarde l'ennemi et permet la victoire maritime de Salamine et la victoire de Platées en -479.

LA LACONIE : La légende rapporte que le roi Lacédémon, fils de Zeus, donna son nom à la province de Lacédémone, une région du sud du Péloponnèse. Cette province est aussi appelée Laconie et sa capitale est Sparte. La Laconie s'étend sur quelque 80 Km le long de la vallée fertile de l'Eurotas où coule le fleuve homonyme. Large d'une trentaine de kilomètres, cette zone est encadrée par deux hautes chaînes de montagnes qui la protègent : à l'ouest, le Taygète culmine à 2407 mètres et à l'est, le Parnon atteint près de 2000 mètres. Entre le cap Ténare et le cap Malée, le golfe de Laconie donne accès à l'ouest à la Mer Méditerranée et à la Mer Ionienne, et à l'est à la Mer de Crète et à la Mer Égée. Sur la côte, au sud-ouest de l'embouchure du fleuve Eurotas, la cité de Gytheio est le principal port de Laconie.

SPARTE : Historiquement, la cité fut fondée au IXe siècle avant J.-C. par la réunion de plusieurs villages installés le long du fleuve Eurotas. L'influence de Sparte dépasse cependant la seule Laconie et s'étend à tout le Péloponnèse : à l'ouest en Messénie et en Élide, à l'est en Kynourie, au nord au Belminatis et en Arcadie. Au sud, l'île de Cythère au large du cap Malée constitue une autre place forte maritime.

ARPOXAIS

Arpoxais est le second fils d'une riche famille originaire de Scythie, un vaste territoire loin au nord-est de l'Empire Perse. Son père fut un cavalier dans l'armée de Darius Ier et son frère aîné appartient aux Immortels, la garde d'élite de Xerxès Ier. Arpoxais s'est lui-même illustré en tant qu'archer avant de devenir les yeux et les oreilles du Grand Roi, c'est-à-dire un de ses espions.

Initialement, il fut chargé de surveiller les capitaines des garnisons où il séjournait. Il vécut dans plusieurs cités Perses puis en Ionie, une colonie Grecque conquise. Il s'y imprégna de la culture Grecque pour mieux comprendre ses futurs adversaires. Il accompagna ensuite des ambassadeurs en Thrace et en Thessalie. C'est là qu'il rencontra Anaxagoras, un ambitieux marchand venu de la cité d'Argos qui avait ses entrées auprès des notables.

Lorsqu'il reçut pour mission de fomenter des troubles en Laconie, la province Spartiate, Arpoxais décida d'armer des dissidents de Messénie, la région voisine conquise par Sparte. Puis, se souvenant de la rivalité entre Sparte et Argos, il se rendit en Argolide où il était certain de trouver de l'aide. C'est ainsi qu'il recontacta Anaxagoras, dont le négoce et les appuis concordaient avec son plan.

Au début du scénario, il se trouve sur l'île pour superviser l'avancée des travaux.

ANAXAGORAS

Anaxagoras est le fils d'un marchand de métaux qui exploitait des mines sur l'île d'Eubée avant de s'installer dans la cité d'Argos où, grâce à sa fortune, il contracta des alliances dans la haute société et devint citoyen à part entière. Ses parents disparurent lors d'une tempête en mer Égée, alors qu'ils prospectaient de nouveaux gisements dans les Cyclades. Depuis, il a repris le négoce familial et l'a fait fructifier, bâtissant sa fortune sur la fabrication d'armes de qualité honorable et à bon prix.

Natif d'Argolide, il a commercé avec la plupart des alliés de la cité d'Argos et a voyagé en Thessalie, où il rencontra Arpoxais. Il sauta sur l'opportunité d'une collaboration avec les Perses, la perspective d'une Grèce unifiée dans le vaste Empire lui faisant entrevoir de nouveaux marchés à grande échelle. Aujourd'hui, il se sent attiré vers des responsabilités politiques et il ne mise plus uniquement sur ses qualités d'orateur. Il voit l'aide qu'il apporte à Arpoxais comme un tremplin vers d'illustres fonctions en Grèce après la victoire Perse. C'est donc avec application qu'il soutient toutes ses demandes.

Anaxagoras n'est pas présent dans cette partie du scénario (il réside à Argos).

LA MISSION D'ARPOXAIS

L'attaque de la Grèce est minutieusement planifiée par le Grand Roi Xerxès Ier.

Au début du scénario, Arpoxais dispose de 16 mois pour terminer les préparatifs de sa mission, un messager devant ensuite lui indiquer quand lancer l'opération. D'ici là, il doit faire en sorte qu'Athènes ne reçoive aucun soutien d'alliés potentiels dans le Péloponnèse, en l'occurrence de Sparte.

Afin d'occuper les Spartiates lorsque commencera la guerre, il compte provoquer des soulèvements en Messénie en utilisant des hilotes (les habitants de la région, devenus esclaves de Sparte ; l'esclavage étant généralisé dans l'antiquité).

Les voies terrestres et maritimes pour se rendre en Messénie étant étroitement surveillées par Sparte, le transport d'armes était exclu. L'idée fut donc d'utiliser la main-d'œuvre locale pour forger sur place l'armement nécessaire à la révolte, mais là encore, la surveillance Spartiate rendait l'opération hasardeuse.

Or, six mois avant le début du scénario, la rencontre entre Arpoxais et Kallias offrit une solution simple et efficace : ce qui ne pouvait être entrepris à terre le serait au large, sur une île déserte aménagée pour l'occasion.

KALLIAS

Kallias est un périèque : dans le système Spartiate, il occupe un statut social entre le citoyen (homme libre, soldat ou politicien, qui dispose de droits civiques) et l'hilote (esclave, sans droits civiques) : il possède un domaine, exerce un métier d'artisan, peut intégrer l'armée, jouit d'une certaine liberté mais d'aucun droit civique et reste soumis à Sparte.

Il descend d'une lignée de notables de Messénie, dépossédée du pouvoir lorsque la province passa sous domination Spartiate. Des histoires sur ses ancêtres que lui racontaient ses parents, il garde un fort ressentiment à l'égard de Sparte et espère qu'un jour une révolte des hilotes lui rendra son rang. Au fil du temps, sa soif de liberté s'est muée en un irrésistible désir de revanche...

Aujourd'hui il gère une dizaine de bateaux de pêche, mais dans l'ombre il est à la tête d'une poignée d'hilotes déterminés à retrouver leur autonomie. Il y a encore six mois, la nécessité de rester discret l'empêchait d'étendre son mouvement. Il cherchait une issue à ce problème lorsqu'il fut repéré par Arpoxais, alors en visite en Messénie pour y recruter des hommes. Il ne fut pas difficile à convaincre.

Kallias connaissait par son grand père l'existence d'une île au large de la côte Messénienne, en marge des routes maritimes traditionnelles. Elle offrit un cadre idéal pour concrétiser le plan d'Arpoxais.

LES FORGES

Kallias a révélé l'emplacement de l'île à Arpoxais six mois avant l'entrée en scène des personnages. Les travaux d'aménagement ont commencé deux mois plus tard avec l'aide logistique d'Anaxagoras. Ce dernier à mis à disposition son meilleur capitaine, Néléos d'Égine, afin d'acheminer les matériaux nécessaires à l'édification des ateliers, ainsi que son cousin, Epiktetos, un maître forgeron. Les forges sont entrées en activité depuis peu lorsque commence le scénario.

LE CAPITAINE NELEOS

Le capitaine Néléos d'Égine commande une trirème. C'est un expert de la navigation en haute mer. Il possède de vieilles cartes tracées par un explorateur Athénien qui passa sa vie à quadriller les mers du sud de la Grèce. Personne ne le crut lorsqu'il montra ses cartes et le capitaine les lui acheta pour une bouchée de pain...

Son bateau est très rapide et à l'avant, un éperon de fer permet de couler les embarcations qui s'approcheraient de l'île.

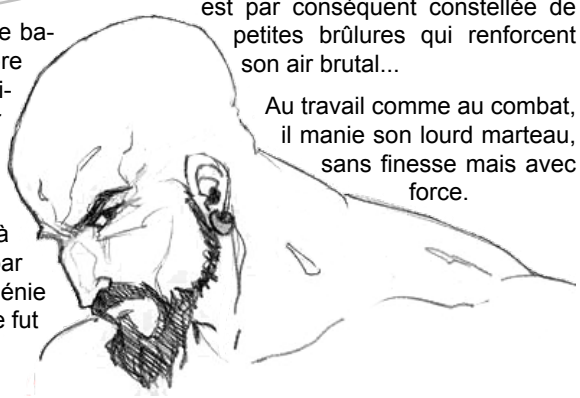
Dans la version fantastique du jeu, il s'est attiré les bonnes grâces d'une sirène qui l'aide à se diriger au large. Sur l'île, la créature monte la garde (en G1 ; Cf. carte p.3) et fait échouer les navires qui s'approchent de l'île en échange de pouvoir dévorer les naufragés. Pendant la tempête (Cf. p.4), elle ne verra pas le navire Spartiate.

EPIKTETOS

Epiktetos est le forgeron qui dirige les ateliers de l'île. Né à Argos, c'est le cousin d'Anaxagoras avec lequel il a noué une réelle amitié réciproque (il est l'un de ses rares « vrais » amis). Il a officié dans une des mines de son père en Eubée avant de s'installer à Argos pour former des forgerons. Aujourd'hui, il caresse les mêmes rêves de pouvoir que son cousin et ne laissera personne les briser.

Il vénère Héphaïstos, divinité de la forge, et lui fait quotidiennement offrande en ne portant pas de tablier de cuir lorsqu'il travaille, bravant les étincelles. Sa poitrine est par conséquent constellée de petites brûlures qui renforcent son air brutal...

Au travail comme au combat, il manie son lourd marteau, sans finesse mais avec force.



LES ARMES

Le fer et le cuivre sont détournés de mines en Eubée et acheminés par bateau, officiellement vers les ateliers d'Anaxagoras en Argolide, en réalité la trirème poursuit sa route vers l'île en passant au large des côtes de Laconie et de Messénie pour ne pas éveiller les soupçons.

Les armes sont forgées puis stockées sur l'île. Lorsque viendra le temps d'organiser la rébellion, les livraisons s'effectueront à Pylos, un port tranquille sur la côte ouest de la Messénie. Kallias les distribuera aux hilotes et commandera les troupes avec l'appui de ses alliés. Arpoxais a promis qu'une fois la Grèce rattachée à l'Empire Perse, la Messénie retrouverait son indépendance et les rôles avec Sparte seraient inversés, ce qui suffira à convaincre une majorité d'hilotes de se joindre à sa cause.

LE MAGE PERSE

Un mage arrive de Perse et apporte une poudre qui, versée sur le feu des forges, blanchit et diffuse la fumée afin qu'on ne repère pas les installations.

L'ILE

L'île se trouve au large du cap Acritas, vers le sud-ouest, à quatre jours de bateau de la côte Messénienne ; une direction que n'empruntent pas les marins.

La trirème du capitaine Néléos est capable de parcourir la distance en deux jours, et dans le cadre d'un jeu fantastique, le mage Perse peut utiliser ses pouvoirs pour voyager en une seule journée.

Le nord et le sud de l'île sont peu praticables, couverts de végétation et occupés par de petites montagnes. Des plages sablonneuses se situent à l'est et à l'ouest.

L'île a été aménagée en tenant compte du relief. La crique naturelle a été prolongée par une digue artificielle (D) pour protéger les navires des tempêtes. La zone abritée par les montagnes a été en partie déboisée afin de gagner de l'espace pour les baraquements (1 à 5) tout en fournissant les matériaux de construction. Sur la plage, un ponton de bois (P) facilite l'accès aux bateaux depuis les ateliers. Enfin, trois tours de guet (G) ont été érigées aux points stratégiques de l'île afin de surveiller les directions d'où pourraient arriver des bateaux.

LE CAMP

Les marins de la trirème (B1) ont monté deux tentes (1) à l'écart de l'agitation des forges. Le capitaine Néléos occupe une petite tente en retrait. Effectifs : 220 personnes, tous membre de l'équipage. La trirème (B1) est un bateau de 35 mètres de long sur 4 de large. Par vent favorable on navigue à la voile, sinon près de 180 rameurs se relaient sur trois rangs de chaque côté. La cale n'est pas séparée du pont et les marchandises sont simplement attachées et bâchées.

Le stock de lingots de métaux et les armes sont rangés dans un grand entrepôt (2), toujours gardé par trois marins, plus pour la forme que par crainte.

Ateliers (3) : vingt forges sont en activité (24h/24 avec un roulement de trois équipes) et dix nouvelles sont en construction. Effectifs : près de quatre-vingts forgerons et une trentaine de maçons.

Derrière les ateliers, le terrain où les arbres ont été coupés sert à stocker le bois pour alimenter les forges. Les piles de bûches sont couvertes de peaux huilées pour ne pas être mouillées en cas d'intempéries. Un grand trou sert à brûler du bois pour en faire du charbon.

Baraquements (4) : à côté d'un puits qui recueille l'eau d'une source située dans la montagne (S) se trouvent les cuisines, un grand garde-manger et les appartements assez sommaires d'Arpoxais, de Kallias et d'Epiktetos. Le mage Perse a aménagé une petite pièce attenante à celle d'Arpoxais pour fabriquer sa poudre. Un tonneau contient les ingrédients venus directement de Perse.

Les repas sont pris en commun sur des tables disposées sous une toile pour s'abriter du soleil. Effectifs : la trentaine de marins du petit bateau (B2) et une vingtaine d'hilotes s'occupent de la logistique.

Dortoirs (5) : C'est ici que se reposent les artisans et les marins du bateau (B2). À l'écart, des sanitaires ont été creusés. Le bateau de pêche (B2) appartient à Kallias et sert pour acheminer discrètement des marchandises depuis la côte. Il mesure près de 10 mètres, est équipé d'une petite voile et d'une rangée de rame de chaque côté. Des filets sont entassés à l'arrière.

Au pied de la tour (G3), le coin est propice à la pêche et l'on y jette des filets une à deux fois par jour pour agrémenter le menu de poisson frais.

Dans la version fantastique, des pêcheurs sont capturés en chemin par le capitaine Néléos pour servir de nourriture à la sirène. Trois d'entre eux, des hilotes du coin, sont enfermés dans une prison à proximité des baraquements (4). Ils sont faibles mais connaissent le cap pour rejoindre la côte.

BACKGROUND EXPRESS

QUELQUES NOMS GRECS : Si vous cherchez un nom pour un personnage, puisez dans la liste ci-dessous :
FÉMININS : Agape, Alexandra, Ambrosia, Amphithea, Aphrodisia, Apollonia, Argeia, Atalanta, Athis, Charis, Chrysanthe, Damia, Delias, Demetria, Dione, Doris, Dorothea, Egina, Elektra, Elpis, Eris, Eudoxia, Eumelia, Eunike, Euthalia, Eutropia, Gaiane, Galatea, Harmonia, Hellanike, Hilaera, Hypatia, Hyrmina, Iaera, Iola, Ione, Iphis, Iris, Kallistrate, Kassandra, Kharmion, Khloe, Kynna, Kynthia, Kypris, Kyra, Lais, Laodice, Ligeia, Lyra, Lysandra, Medea, Megara, Myrine, Nausicaa, Nikaia, Niko, Niobe, Nysa, Otonia, Pasiphae, Pelagia, Penelope, Persis, Pervica, Philea, Phoebe, Polyxena, Pyrrha, Rhoda, Stratonice, Thais, Themis, Thessala, Thetis, Tyro, Xanthe, Xene, Zenobia, Zoe.
MASCULINS : Adrastos, Aeschylos, Agapios, Agathon, Akakios, Alexandros, Anakletos, Anatolios, Androkles, Aniketos, Apollodoros, Aristokles, Arkadios, Artemidoros, Chrysanthos, Demetrios, Diodoros, Diokles, Dionysodoros, Drakon, Epiktetos, Euphranor, Eusebios, Eustathios, Eutropios, Evaristos, Gennadios, Hektor, Helladios, Herakleitos, Herakleides, Hermogenes, Hermokrates, Hesiodos, Isokrates, Karpos, Kleitos, Kyros, Leon, Lysandros, Methodios, Nikephoros, Nikandros, Nikodemos, Nikolaos, Nikostratos, Odysseys, Olympiodoros, Pankratios, Pelagios, Phaidros, Philokrates, Photios, Pyrros, Seleukos, Stroibos, Talaus, Theokritos, Xenokrates, Xenon, Zopyros, Zotikos.
LE SYSTÈME POLITIQUE SPARTIATE : est un mélange de démocratie et d'oligarchie. Oligarchie, car seuls les citoyens (aussi appelés « les Pairs ») disposent de droits civiques alors que les esclaves et les étrangers en sont privés. Démocratie, car l'État est dirigé par des représentants élus : 28 anciens (+60 ans), 5 éphores, 2 rois et une assemblée ; et chacun veille sur l'autre pour que l'intérêt de la cité prédomine...

LES PERSONNAGES

Utilisez les règles du jeu ^HIPPEIS^ (Cf. Indie-rpg Mag nº 1) et créez des PJ plus aguerris en répartissant d8, d8, d6, d6, d6 et d4 entre les caractéristiques. Tous ont 30 ans ou plus et font partie des Pairs : les citoyens adultes, intégrés dans la vie active de la cité (voir ci-contre).

DEBUT DE L'AVENTURE

Les PJ sont à Sparte. Chacun décidera s'il a déjà fondé une famille ou pas, et quelles sont ses principales occupations en dehors de l'entraînement militaire. Le MJ en profitera pour décrire la vie dans la cité (une aide de jeu plus détaillée sera mise en ligne sur le site www.300hippeis.com).

LA COLERE DE ZEUS

Faisant suite à plusieurs jours de chaleur, un orage éclate alors que chacun vaque à ses occupations. La pluie est rafraîchissante, mais rapidement les bourrasques redoublent de violence et tout le monde court s'abriter. C'est alors que le tonnerre ébranle la cité. Peu après, l'orage se calme. Ceux qui cherchent à voir où l'éclair a frappé découvrent que la foudre est tombée sur le temple d'Héphaïstos, endommageant le chapiteau d'une colonne.

LE CONSEIL

La cité de Sparte est jalonnée de nombreux temples pour honorer les dieux. Pourquoi Zeus a-t-il choisi celui-ci en particulier ? Le Conseil se réunit d'urgence. Y participent les anciens, les éphores (cinq citoyens élus, garants du respect des lois) et les deux rois, ainsi que les prêtres. Les PJ qui le souhaitent peuvent s'y joindre.

Les augures sont lus publiquement et les prêtres ont l'air dubitatifs : les dieux ne se querellent pas et Zeus reste bienveillant envers Sparte. À défaut d'élucider immédiatement le présage, il en résulte que les dégâts doivent être réparés ; alors, le message des dieux deviendra clair.

Le Conseil choisit Gyras de Corinthe, un sculpteur qui depuis deux décennies met son talent au service des monuments de Sparte. En ce moment, il dirige des travaux au temple d'Aphrodite sur l'île de Cythère. Le Conseil décide donc d'envoyer une dizaine de Spartiates pour l'escorter et les PJ, proposés par Léonidas, en font partie. Le départ est fixé au lendemain.

EMBARQUEMENT

Les PJ se rendent sans encombre au port de Gytheio et embarquent sur une birème.

Le navire part le matin et arrivera en fin d'après-midi. Les vents sont favorables et la majeure partie de la traversée s'effectue à la voile. Les Spartiates étant rarement des marins, les PJ qui n'ont jamais pris un bateau doivent réussir un jet de Résistance (SR 5) pour ne pas souffrir du mal de mer.

Les Spartiates forment la seule armée à plein temps de Grèce. Ils se consacrent donc entièrement aux tâches militaires et lorsqu'ils pratiquent la chasse ou l'athlétisme, c'est pour entretenir des compétences utiles à la guerre. Ils excellent aussi en musique, les manœuvres s'effectuant au son des flûtes et les chants martiaux ou religieux renforçant la cohésion entre les soldats. Ils s'occupent également de l'éducation des enfants, à l'inverse des autres Grecs qui y délèguent précepteurs et esclaves. Enfin, les Spartiates participent activement à la vie politique et religieuse de la cité puisqu'ils sont les seuls à bénéficier du statut de citoyen. C'est aux étrangers vivant dans les provinces frontalières (les périèques) ou venant d'une autre cité, et bien entendu aux esclaves (les hilotes) que les Spartiates délèguent les travaux jugés indignes : artisanat, agriculture, commerce...

L'ILE DE CYTHERE

On débarque au port de Cythère. Le commerce et la pêche y constituent les principales activités. L'île est aussi un sanctuaire religieux consacré à la déesse Aphrodite.

Gyras de Corinthe travaille au temple pour rénover une rangée de statues. C'est un quinquagénaire cultivé et affable, ami de Sparte (bien qu'étranger, on lui a accordé un domaine en bordure de la cité et son fils a suivi l'agôgé, l'éducation Spartiate qui permet de devenir citoyen). Il accueille chaleureusement les PJ et accepte de les suivre après avoir donné ses directives aux tailleurs de pierre. Puis il offre un bon repas et une tente pour la nuit dans le camp des sculpteurs. Le départ est fixé au lendemain, en fin de matinée.

Si les PJ sont en manque d'action, organisez une petite bagarre sur les quais avec des marins ivres, remontés de n'avoir pu vendre leur poisson sur le marché. De plus, vingt hiérodules (des prostituées sacrées) venues de Corinthe en pèlerinage au temple d'Aphrodite devraient mettre à l'épreuve leur légendaire « laconisme »...

LA TEMPETE

Le bateau repart et les PJ apprécient la compagnie de Gyras, qui abonde d'anecdotes sur tous les sujets. Après quelques heures, le ciel se couvre et en fin de journée une tempête se lève. La voile est affalée et l'équipage se presse pour maintenir l'embarcation dans le courant. Zeus se déchaîne à nouveau, la nuit est zébrée d'éclairs, les vagues déferlent sur le pont, certains marins sont emportés en hurlant... Si les PJ n'encordent pas leurs affaires, ils perdront leur lance (mais pas leur épée ni leur bouclier). Ils ne risquent rien s'ils restent sur le pont, mais rendez le moment incertain : la coque menace de rompre, chacun s'agrippe comme il le peut, on en vient à perdre la notion du temps.

LE NAUFRAGE

Une vague soulève la coque et un grand bruit résonne, plus fort que les éclairs. Tout mouvement cesse... Le navire vient d'être projeté sur un affleurement rocheux. Ceux qui loupent un jet de Résistance (SR 4) subissent 1 point de dégât.

La chaleur du soleil réveille les PJ dans l'épave, au milieu d'éclats de bois et de cordages arrachés. Ils sont couverts de sel mais en bonne santé. Une bordée a été fendue et emportée avec une partie des rameurs. Le capitaine, les Pairs ainsi que Gyras sont saufs. Deux Spartiates sont blessés et doivent rester immobiles.

Les PJ peuvent établir un campement en utilisant les débris de l'épave et les vivres épargnés, puis explorer le coin. Pour l'instant, ils ne savent pas s'ils sont sur une île ou à terre : à l'horizon on n'aperçoit aucun relief et les marins survivants (3d6+2) ne reconnaissent pas la géographie des lieux. Bref, personne ne sait où l'on est.

Les Spartiates sont respectueux des traditions : une fois qu'ils auront fait le point sur la situation, les PJ devraient remercier les dieux pour s'en être sorti indemnes. Ceux qui s'adressent à Zeus ou à Poséidon avec un bon roleplay recevront 1 point d'Héroïsme en bonus (ne le leur dites pas jusqu'à ce qu'ils en aient besoin).

L'EXPLORATION

L'île est montagneuse et un pourtour de falaises empêche de la traverser, il faut progresser par la côte. La végétation barre la route du sud, mais vers le nord un étroit chemin de rochers est praticable et débouche au loin vers une plage.

À partir d'ici, le scénario est libre d'évoluer suivant les actions des PJ. Quelques pistes sont proposées à partir desquelles le MJ improvisera (gérez le temps et les distances en fonction du suspense).

QUELQUES PISTES...

• Alors qu'ils quittent le chemin rocailleux pour atteindre la plage, une brève fumée s'élève au-delà des falaises. C'est l'essai concluant de la poudre du mage Perse. Nulle autre fumée n'apparaîtra ensuite.

• Un passage entre deux montagnes semble praticable, bien que la végétation soit dense. Ce n'est pas un chemin facile mais il aboutit derrière l'entrepôt (2). Il est plus probable que les PJ poursuivent le long de la plage.

• Tout droit, la plage continue et aboutit à une tour (G2) où quatre hilotes montent la garde (idem G1 ci-dessous). Le chemin descend ensuite vers le camp. De jour, c'est le passage le moins discret, mais de nuit on peut traverser la digue (D) à la nage et atteindre la tour (G3).

• Sur la gauche, un passage entre les falaises mène au camp (des traces indiquent qu'il est fréquenté). La montagne qui abrite les tentes (1) peut être escaladée.

• Plus loin vers la droite, se découpe une tour en bois (G1).

Dans la version réaliste du jeu, quatre hommes font le guet : ils ressemblent à des hilotes grossièrement armés.

Dans la version fantastique, c'est dans les eaux d'en face que patrouille la sirène. La tour sert alors pour y déposer une proie (des pêcheurs capturés). Une forme humaine est allongée et semble dormir ; de près, c'est un cadavre partiellement dévoré par un animal sauvage. On remarque des griffures le long des troncs jusqu'à la plate-forme, ainsi que des traces allant vers la mer comme si on y avait traîné quelque chose... La sirène, qui est capable de ramper sur la plage, attaque les PJ dès qu'ils redescendent de la tour ou s'approchent du rivage. Pour ne pas être paralysé par son chant il faut réussir un jet de Sang Froid (SR 4) par round. Sirène : Santé 20, 2 attaques à d6/4, griffes +1 dégâts.

...POUR ARRIVER AU CAMP

La façon dont les PJ s'introduisent au camp conditionnera les événements. Ils ont intérêt à se rappeler de l'épreuve de la kryptie pendant laquelle ils apprirent la survie dans la nature, l'infiltration de nuit et le combat silencieux, car une attaque frontale est vouée à l'échec. La meilleure option est de s'approcher discrètement et d'espionner ce qui se passe.

La première fois qu'ils arrivent au camp, un homme emmitouflé dans une toge noire brodée de liserés argentés monte dans une birème qui quitte aussitôt la crique dans un autre bateau de pêche appartenant à Kallias. C'est le mage Perse, que nous retrouverons dans la suite...

Dans le jeu fantastique, les PJ peuvent remarquer que son ombre se déplace étrangement lorsqu'il embarque : un div (démon Perse) s'y dissimule.

INFILTRATION

S'ils prennent la peine d'observer les mouvements au camp, ils noteront que l'équipage du capitaine Néléos et les artisans ne se connaissent pas. Ils pourront mettre à profit ce relatif anonymat pour infiltrer le camp. Ils peuvent aussi user de discrétion pour s'y faufiler.

RENSEIGNEMENT

Une fois dans le camp, les PJ peuvent faire un état des lieux et chercher à comprendre ce qui s'y passe : se mêler aux artisans, écouter ce qui se dit, espionner les chefs pour découvrir leurs plans, capturer quelqu'un pour l'interroger, etc. Utilisez les informations fournies tout au long du scénario pour mettre en scène leurs actions.

Anaxagoras n'est pas présent, on peut cependant l'identifier de plusieurs façons en rapportant des indices à Sparte : le bateau du capitaine Néléos (« Le Murmure de la Sirène ») lui appartient et, dans le dépôt, les trois quarts des lingots de cuivre et d'étain utilisés pour les armes en bronze portent son sceau ; le reste de la cargaison provient de fournisseurs avec lesquels il travaille ; enfin, Epiktetos est son cousin et un artisan connu à Argos.

RETOUR A TERRE

Une fois au courant de ce qui se trame, s'échapper de l'île devient la priorité de tout esprit sain (Cf. Combat épique ^_^).

La trirème est inutilisable, il faut près de 200 marins pour la manœuvrer. On peut toutefois la saboter pour éviter une poursuite et immobiliser les ennemis sur l'île.

Le bateau (B2) peut être barré par l'équipage survivant avec l'aide des Spartiates. Un prisonnier pourra indiquer le cap. Dans la version fantastique, si on les délivre, les pêcheurs enfermés dans les baraquements (4) se feront une joie d'indiquer le cap de la côte. De plus, une fois à terre, ils pourront raconter aux autres hilotes comment et par qui ils ont été capturés et quel sort leur était réservé, ce qui sèmera le doute sur les « bonnes » intentions d'Arpoxais à leur égard et ternira les discours de Kallias...

Évidemment, semer le désordre au camp détournera l'attention et couvrira la fuite. C'est le moment de mettre en scène quelques escarmouches avant de partir.

COMBAT EPIQUE ?

Si les PJ sont des bourrins et attaquent de front sans prendre la peine de comprendre la situation dans laquelle ils se trouvent, tout dépendra de votre style de jeu. Réaliste ? Ils seront submergés par les ennemis, probablement tués, peut-être capturés pour rebondir sur une suite malgré leur manque de jugeote. Épique ? Organisez un combat spectaculaire mais faites leur louper de nombreux indices ; le Conseil n'appréciera pas leur stupidité...

A SPARTE

Pendant que Gyras taille un nouveau chapiteau, les PJ exposent au Conseil leurs découvertes. Le message de Zeus devient limpide : la Grèce est à nouveau menacée par les Perses. Les Spartiates, descendants d'Héraklès et avertis par Zeus, remercieront les dieux avant de donner suite au complot d'Arpoxais et d'Anaxagoras.

Pour la suite du scénario, Arpoxais peut survivre, sinon le mage le remplacera. La mort d'Epiktetos renforcerait la rancœur d'Anaxagoras. Dans tous les cas, le seul passage obligé est le départ du mage...

Arpoxais : *AGI d8 (Acrobaties 2, Furtivité 3). PHY d6 (Force 2, Intimider 3, Résistance 2). ADA d8 (Commander 3, Perception 3, Sang Froid 3). ÉDU d6 (Éloquence 3, Savoir 3, Tactique 4). MEL d6 (Arme 2, Esquive 3, Lutte 2). DIS d6 (Arc 4, Lance 3). Héroïsme 2.*

Arpoxais est un homme de terrain, cultivé et calculateur. Selon la situation, il sait se montrer discret, maniéré, charmeur ou incisif. Il est entièrement dévoué au Grand Roi mais il reste avant tout pragmatique et agit en professionnel de l'intrigue, non en tête brûlée. Au combat, il lancera son poignard par surprise avant de dégainer l'épée. S'il a le choix, il se repliera pour rebondir depuis une base arrière, sinon il n'hésitera pas à donner sa vie.
Description : Perse. 36 ans. 1m68, mince et énergique. Yeux gris. Cheveux noirs, longs et ondulés. Courte barbe finement taillée. Voix douce, plaisante ou imposante. Parle couramment le Grec, sans accent. Vêtements : manteau bleu foncé, pourpoint de cuir. Armes : Il dissimule un poignard, passé à la ceinture dans son dos, et une épée pend à son flanc.

Epiktetos : *PHY d8 (Force 4, Intimider 3, Résistance 4). ADA d6 (Perception 2, Sang Froid 4). MEL d6 (Arme 3, Esquive 2, Lutte 4).*

Description : Grec (Argos). 32 ans. 1m74, costaud. Voix rauque. Crâne rasé, torse nu, une peau de cuir nouée autour de la taille pour lui protéger les jambes. Arme : marteau de forge.

Kallias : *AGI d6 (Acrobaties 2, Furtivité 2). PHY d6 (Force 2, Résistance 2). ADA d6 (Perception 2, Sang Froid 3). MEL d6 (Arme 2, Esquive 2). DIS d6 (Fronde 3). Héroïsme 1.*

Gardes / Marins / Forgerons : *Pêcheurs au service de Kallias, ils testent aussi les armes et montent la garde dans les tours. Les artisans qui assistent directement Epiktetos sont d'anciens apprentis venus d'Argos, les autres sont des hilotes de Messénie contactés par Kallias. Caractéristiques : idem PNJ soldat Perse.*

La Colère de Zeus. version 1.1 (10/5/2007)
Scénario et cartes : Thierry Linguéglia
GFX personnages : Edouard Rigeot
GFX : T.L. – Photo satellite : N.A.S.A.
Test : merci à Andy, Teddy, Bobo et Ed.
Divers : Daniel et Annie. Pour le zine : Patrice.

Retrouvez la suite du scénario et des aides de jeu sur www.300hippeis.com