Chroniques Siciliennes

Deux scénarios

Oikouménè

Écrit par Gail Lepain et Michel Leger

Pour un concours de scénarios

OIKOUMENE

L'ODYSSÉE DES TYPHONIDES

LIVRE I

BATAILLE PUNIQUE

Eté 270 avant J.-C. : Les PJ sont arrivés à Syracuse (Sicile) afin de se faire recruter, sachant que de nombreuses batailles se mènent régulièrement entre Carthaginois et Grecs sur l'île depuis plusieurs décennies (même depuis des siècles).

S'il n'y a pas de PJ avec des compétences de marin, rajoutez un PNJ avec eux.

Note historique :

La Sicile est longtemps restée divisée entre cités grecques et cités carthaginoises. Sa position stratégique en fait un enjeu majeur, véritable « marche pied » entre l'Afrique et l'Italie.

C'est aussi l'île où se succèdent les tyrans (termes pas forcement péjoratif). Timoléon avait contraint les tyrans des cités grecques de Sicile à l'oligarchie durant son règne (-345/-336) mais après sa mort, et après une courte république, le régime des tyrans réapparut, notamment avec Agathoclès en -317.

Agathoclès après avoir été exilé pour avoir comploté contre l'oligarchie revint à la tête d'une troupe de mercenaires en -317 en prétextant de vouloir restaurer la démocratie à Syracuse. Après s'être emparé de la ville et il prétend redevenir simple citoyen et ne revient au pouvoir que suite aux supplications de ses concitoyens, à condition d'être le seul maître de la cité.

Devenu tyran, il renforce son armée et recrute des mercenaires venus de Campanie, les Mamertins, pour soumettre les autres cités siciliennes (Messine, Géla, Agrigente). Cependant, le siège de Messine déclenche l'intervention des Carthaginois qui ne souhaitent pas voir Syracuse prendre l'hégémonie en Sicile. En réaction, Agathoclès met le siège devant les cités carthaginoises de Sicile, Ségeste et Sélinonte. Il est lui-même assiégé dans Syracuse, en -311. Il parvient alors à briser le siège et à porter la guerre en Afrique. Alors qu'il marche sur Carthage elle-même, Agathoclès doit rentrer en Sicile pour mater la rébellion de certaines cités.

En -306, il conclut la paix avec Carthage (contre notamment la restitution des villes puniques en Sicile) et se proclame roi de Sicile. A sa mort, en -289, le chaos s'installe de nouveau en Sicile à cause des divisions intestines des grecs pour sa succession. Les Carthaginois en profite pour s'emparer de quelques cités et relever leur prépondérance en Sicile.

En -278, les Carthaginois pressent (encore et toujours) Syracuse. Les Syracusains appellent à l'aide Pyrrhus Ier, roi d'Epire, qui avait épousé Lanassa, la fille d'Agathoclès. Pyrrhus, débarqua avec une imposante flotte et de nombreuses troupes. Son armée grossit bientôt grâce aux troupes fournit par les différentes villes de Sicile qui lui apportèrent leur aide. Avec donc plus de 20000 hommes d'infanteries, 1500 hommes de cavalerie, de nombreuses machines de siège et quelques éléphants, il dépouillât successivement les Carthaginois de toutes leurs possessions à l'exception de Lilybée (Actuelle Marsala, base navale construite par les Carthaginois).

Alors, en -277, Carthage offre la paix à Pyrrhus, proposant de le reconnaître maître de toute l'île à l'exception du port de Lilybée. Ces propositions sont rejetées et Pyrrhus impitoyable s'apprête à passer en Afrique et à renouveler l'expédition d'Agathoclès. C'est alors (-276) que le roi d'Epire fut supplié de revenir en Italie pour résister aux romains. Comme d'habitude, les Carthaginois en profitèrent pour reprendre pied en Sicile. En -270, Hiéron II, lieutenant de Pyrrhus, est choisi par les Syracusains comme chef et général contre les Carthaginois. Il sera le dernier tyran de Sicile.

Hiéron II a mené ses troupes devant la cité de Noto récemment reprise par les Carthaginois. Sur le champ de bataille, plusieurs milliers d'hommes attendent le début de la bataille de chaque côté. Les PJ sont parmi eux, en première ligne.

Qu'ils se connaissent ou non, les PJ sont à côté, c'est peut être l'occasion d'échanger leurs premières paroles entre eux avant qu'un sergent ne leur demande le silence.

Hiéron II et ses ambassadeurs reviennent des négociations, la bataille va avoir lieu, la tension monte dans les rangs comme avant chaque bataille. Enfin le roi s'élance, c'est le signal, tout le monde le suit. C'est une vague humaine qui déferle alors, soulevant un nuage de poussière. Les PJ courent (qu'ils le veuillent ou non, embarqués par la masse, à moins de mourir piétiné). Ils sont devant, ils voient les troupes carthaginoises courir à leur encontre. Les premières lignes adverses sont comme eux des mercenaires, et juste derrière l'élite des troupes, équipée de grands boucliers ronds et blancs, de tuniques rouges avec parfois une cuirasse en fer et un casque en bronze et armée de javelots et de glaives ou de longs poignards.

Parmi eux, les PJ voient quelques silhouettes imposantes, des soldats qui feraient au moins 2 mètres de haut. Ils n'en ont jamais vu de pareils mais la cohue de la charge ne leur permet pas de prendre le temps de les observer.

Les premiers adversaires ne sont plus qu'à quelques mètres, ils voient maintenant leurs yeux, puis c'est le choc, d'abord les quelques hommes à cheval puis l'infanterie. Les rangs se fracassent, les premiers hommes tombent, la bataille a commencée.

Le but n'est pas de tuer les PJ aux premières minutes du scénar, laissez les donc décrire comment ils agissent lors de la rencontre des troupes, leur première attaque étant automatiquement réussie (mais faut pas leur dire ^^). Ensuite, c'est du combat au corps à corps. Faites les affronter 1 à 2 (voir 3) ennemis à la fois.

Un conseil pour ce genre de bataille, faites les faire des échanges rapides, 1 ou 2 coups avant de passer à un autre ennemi, que le précédant soit vaincu ou non (quelqu'un d'autre le finira). Le combat n'est pas statique, les troupes continuent d'avancer.

Dans ces échanges rapides, variez entre attaques faciles (coup dans le dos ou sur quelqu'un déjà occupé) et vrais face à face. N'hésiter pas à les blesser un peu. Quand un vrai mauvais coup risque de les mettre mal en point, un autre soldat frappe leur adversaire, à moins qu'un des autres PJ soit dispo et décide de l'aider. C'est vraiment le moment pour le PJ de se défouler, encouragez les à décrire leurs attaques.

Enfin, n'hésitez pas à décrire l'ambiance, hurlements de douleurs, entrechoquements d'armes, sang qui gicle, alliés et ennemis tombant de tous côtés ...

Le carnage est terrible, les pertes sont réciproques. Cela fait un moment que les PJ sont dans l'affrontement (*une dizaine de round peut être, à l'appréciation du MJ*) quand, après avoir terminé avec une vague d'assauts, ils aperçoivent à quelques mètres d'eux Hiéron II et sa garde rapprochée assaillis par 3 des imposants guerriers qu'ils avaient aperçut précédemment.

Ils sont immondes et plus imposants que n'importe quel guerrier. Un casque massif leur masque le visage ne laissant voir que leur mâchoire inférieure poussant des cris de rage et de douleur mêlés. Des protections en métal leur recouvrent les tibias, les cuisses et les avant-bras. Pour le reste, ils portent une tunique rouge déchirée retombant sur leurs cuisses et retenue par un ceinturon à la taille, les laissant torses nus. Leur musculature est anormalement développée, leurs muscles plus gros qu'il n'est possible sont mêmes visibles par des déchirures dans leur peau. Sur leur torse est scarifié un symbole encore sanglant ressemblant à une tête de taureau. Ils sont armés d'un bouclier et d'un glaive.

Ce sont en fait des soldats qui ont fait sacrifice de leur vie à l'ancien dieu de la guerre berbère Gurzil. Durant un effrayant rituel, ils sont alors possédés par la force de Gurzil et leur corps se modifie. Ils ne vivront que le temps de la bataille. (Accessoirement, ils espèrent être récompensé dans leur vie après la mort pour cela)

Les Gurzilistes (on va les appeler comme ça) massacrent sous les yeux des héros les guerriers entourant Hiéron II. L'un d'eux est tout de même abattu (voir 2 suivant le nombre de PJ).

Si les PJ ne décident pas de porter secours au roi, entraînez les de nouveau dans la bataille et faites les enchaîner plusieurs assauts. Pendant ce temps, le roi et ses derniers gardes rapprochés ont reculés sous les assauts des Gurzilistes en direction des PJ.

Proverbe MJ à méditer : «PJ qui n'avance pas n'aura que plus mal la prochaine fois. »

Le roi est en grand danger, plus personne ne le protège et il peine à éviter les attaques. Il encaisse avec son bouclier l'un des assauts. Son bouclier se brise et Hiéron II est projeté au sol.

Si les PJ n'aident pas le roi, continuez encore un peu les attaques sur les PJ puis abréger la bataille. Le roi a survécut et ses troupes ont gagnées. Vous pouvez toujours continuer cette campagne en oubliant les parties sur le palais de Syracuse et Messine. Vous pouvez à la place intégrer un scénar auxiliaire qui les fera passer aux environs de Catane.

En revanche, s'ils aident le roi qu'ils parviennent ou non à vaincre un Gurziliste, il les fera soigner au palais de Syracuse. (Il ne faut donc pas hésiter à les blesser un peu :D)

En ce qui concerne les Gurzilistes, soit les PJ ont la dextérité et la force d'Achille et les battent en combat pur et dur, soit ils ont la ruse d'Ulysse et leurs tranchent les tendons (d'Achille justement ^^), à moins qu'ils ne tentent tout simplement de les frapper dans le dos. Ils trouveront bien une solution et si ce n'est pas le cas, Hiéron est un bon guerrier et se défend très bien, l'intervention des PJ l'aidant à distraire/occuper les Gurzilistes.

Plan de la Sicile

Le palais d'Hiéron II à Syracuse

Après avoir été soignés, pansés et nettoyés par de jolies syracusaines au palais de Syracuse, les PJ sont convoqués par le roi. Un jeune serviteur vient les chercher et les conduit jusqu'à Hiéron II. On leur demande de patienter quelques instants dans le couloir avant de les faire rentrer dans un grand salon richement décoré donnant sur une grande terrasse. Quand ils rentrent, un jeune homme est en train de rempiler des tablettes de cire (servant à l'écriture), puis leur passe à côté pour sortir.

H : « Tiens moi au courant de tes avancements Archimède, nous reviendrons bientôt sur le sujet. »
(Il s'agit bien du fameux Archimède, encore très jeune à l'époque)

Archimède le salue et se retire. Hiéron sourit alors au PJ en les apercevant.

H : « Ah ! Voilà les braves guerriers qui m'ont porté assistance. Veuillez approcher je vous prie et vous présenter. »

Une fois les mondanités terminées (*C'est l'occasion pour les PJ de frimer un peu s'ils sont d'une noble lignée*), il sort d'un tiroir une bourse.

« Je tenais dans un premier temps à vous exprimer ma gratitude pour votre bravoure sur le champ de bataille. De plus, je souhaiterai vous confier une mission, un message à transmettre à Cion, le chef des Mamertins qui siègent à Messine. Je vous payerai 200 oboles avant et autant à votre retour. De plus, étant donné que j'ai perdu de nombreux hommes de ma garde et que vous avez prouver votre valeur au combat, je vous offre de rejoindre ma garde personnelle si vous accomplissez cette tâche. Ne répondez pas maintenant, une bonne décision est une décision réfléchie. Je vous offre l'hospitalité cette nuit, demain matin, si vous acceptez, rendez vous aux écuries, on vous préparera des chevaux et on vous confiera le message. »

Si on lui pose des questions sur les Gurzilistes, il peut être au courant par les aveux d'un prisonnier. En revanche si on lui pose trop de questions, il mettra fin à l'entretien, notamment sur le contenu du message. Il répondra à la rigueur que c'est diplomatique.

Note mythologique :

La façon dont fut élevé le Hiéron II fut, pour ainsi dire, l'annonce de sa future majesté, puisqu'il avait été engendré par Hiéroclite, son père, un noble dont l'origine remontait à Gélon, l'ancien tyran de Sicile , mais sa famille maternelle était de basse extraction et même à faire honte. Il était, en effet, né d'une servante, et avait, pour cette raison été exposé par son père, comme un déshonneur pour la famille.

Mais des abeilles, amassant du miel autour du bébé gisant sur le sol, nourrirent pendant des jours le tout-petit, privé de soins humains. Devant cela, le père, averti par la réponse des haruspices qui chantaient que le pouvoir royal était annoncé pour l'enfant, reprit le tout-petit et l'éleva avec un zèle entier, dans l'espérance de la majesté qui lui était promise. Pendant qu'il étudiait à l'école élémentaire avec ceux de son âge, un loup, apparu soudain dans la foule des enfants, lui arracha sa tablette. Quand, adolescent, il allait à ses premières batailles, un aigle se posa sur son bouclier, une chouette sur sa lance ; et ce prodige signifiait qu'il serait prudent dans ses décisions, courageux physiquement, et roi. Enfin, il combattit souvent contre des adversaires qui le défiaient et il remporta toujours la victoire.

Il reçut du roi Pyrrhus beaucoup de récompenses militaires. Sa beauté physique était remarquable, et il avait aussi dans l'homme une force admirable. Séduisant dans ses discours, juste en affaires, modéré dans l'exercice du pouvoir, à coup sûr il semblait que rien de royal ne lui manquait, si ce n'est le règne qu'il eu finalement en -270.

Note historique :

Après la mort d'Agathoclès, les Mamertins avaient égorgé les citoyens de Messine qui les avaient reçus dans leur ville. Ils s'y étaient depuis extrêmement accrus en nombre et avaient muni de garnisons plusieurs forteresses de la province et ayant levé une grosse armée, ils se disposaient à défendre toute la Messénie d'une irruption dont elle était menacée. En effet, les actions de brigandage que menait les Mamertins formait une menace pour toute le pointe nord-est de l'île et Hiéron II pour asseoir son récent pouvoir décida de se débarrasser des Mamertins. En -270, il mit en déroute les anciens mercenaires en Messénie. En -269, Hiéron II fait le siège de Messine après avoir vaincu les Mamertins et leur chef Cion (voir annexe).

Les Mamertins apprenant la défaite de leurs compatriotes et la mort de leur chef, résolurent entre eux d'implorer la clémence du vainqueur. Mais le commandant Hannibal (nom courant chez les Carthaginois), se trouvant alors par hasard dans l'île de Lipari, informé de la victoire d'Hiéron, alla le trouver, en apparence pour le congratuler, mais en réalité pour employer à son égard une ruse de guerre. Le Roi se laissant tromper s'engagea à une trêve, et Hannibal passant incessamment à Messine y trouva les Mamertins déjà disposés à rendre leur ville à Hiéron. Il les dissuada vivement d'une pareille complaisance, et leur prêta le secours réel d'une très forte garnison. Hiéron se vit obligé de lever le siège de Messine constatant le puissant secours que le capitaine carthaginois venait d'y introduire.

Les Mamertins chassèrent par la suite les Carthaginois. De nouveau assiéger par Syracuse, ils reçurent l'aide des romains qui par finit en - 264, les consuls Appius ClaudiusCaudex et Marcus Valerius à Rhegium, d'où ils parviennent à débarquer à Messine avec 4 légions ce qui est une force inhabituelle. Hannon (qui à remplacer Hannibal) s'allie à Hiéron, Appius Claudius leur enjoint de lever le siège. Hiéron refuse, répliquant qu'il exerce des justes représailles contre les agressions des Mamertins. La guerre est déclarée.

C'est le début de la 1ère guerre punique. Les légionnaires repoussent les Carthaginois assiégeants Messine puis marche contre Syracuse. Hiéron se soumet, livre du blé, des machines de guerre et paie une indemnité, alors Rome lui octroie le titre d'allié et ami du peuple romain ce qui vaudra à Syracuse d'être épargnée pendant la 1ère guerre punique.

Après quelques questions (si les PJ en ont) il les fait conduire dans une des annexes de l'autre côté de la cour où ils logeront pour la nuit. C'est un dortoir modeste, à côté de celui des serviteurs. On leur amène ensuite à manger puis on les laisse seul. Tard dans la soirée, à moins qu'ils ne dorment profondément, ils entendent les derniers serviteurs qui viennent se coucher puis c'est le calme plat. La nuit est claire, le ciel dégagé permettant à la lune presque pleine de régner avec splendeur dans les cieux nocturnes.

Au milieu de la nuit, de petits bruits légers sont audibles par quelqu'un de réveiller ou ayant le sommeil léger. Une ombre passe devant leur fenêtre quelques dizaines de secondes plus tard. Il s'agit en fait d'une servante qui essaye d'être discrète et se dirige vers une porte de service du palais. Elle va l'ouvrir et laisser rentrer plusieurs hommes et le groupe se dirige vers les geôles dont l'accès se trouve non loin des dortoirs. Ils vont alors assommer les gardes et libérer un homme. C'est en fait un homme qui a été enfermé récemment pour espionnage. Il s'était fait passé pour un banni de Messine (il y en a eu pas mal) et s'était fait engagé dans les troupes d'Hiéron mais a été démasqué, c'est un des hommes de Cion.

Demandez ce qu'ils font pendant la nuit. Si jamais un petit rigolo dit par exemple qu'il se lève pour se soulager, c'est l'occasion pour placer l'action. Si personne n'est réveillé, Faites faire un test aux PJ ayant une forte vigilance. Dans le pire des cas, si personne ne se réveille à ce moment là, ils seront réveillés par les bruits d'affrontement et pour les gros dormeurs, par l'alarme qui va être donnée.

Les PJ ont 4 choix : Ne rien faire, agir en aidant ou empêchant l'évasion, ou être seulement observateur et suivre l'évadé et sa troupe. On verra par la suite que cette décision aura des conséquences.

Si les PJ décide de les aider, les Mamertins accepteront. S'ils les affrontent, 1 ou 2 parviendront à s'enfuir (dont la servante).

Le groupe infiltré rencontre quelques problèmes, un garde les surprenant alors qu'ils ressortent des geôles (à moins que les PJ n'aient déjà agis dans ce sens). Il est rapidement mis hors circuit mais le bruit de l'affrontement a attiré l'attention d'un autre garde et l'alarme est donnée. Si les PJ sont avec eux, alors qu'ils fuient vers la porte de service, la servante trébuche et se retrouvent à la traîne. Les autres sont déjà sortis et en train de monter à cheval. Les PJ ont encore le temps de revenir l'aider (elle boîte), mais devront affronter la première vague de gardes, sinon elle est foutue. Le groupe s'enfuit à cheval à moins que les PJ ne les aient empêchés. Une troupe de soldats est alors envoyé à leur poursuite.

1) Si les PJ sont avec eux, quelques hommes se séparent du groupe pour ralentir leurs poursuivants et ils leur demandent de venir avec eux (ou les obligent s'ils sont montés sur le cheval de ces hommes). Ils parviennent à venir à bout (avec l'aide des PJ) des soldats mais seul les PJ survivent à l'affrontement. Il ne leur reste d'autres choix que de se réfugier à Messine, mais ils perdent la trace de leurs nouveaux alliés au milieu des vignes..

2) Si les PJ ont suivi le groupe de loin (en empruntant de préférence les quelques chevaux des Mamertins qui aurait péris précédemment), ils se retrouvent face au groupe qui assure la fuite aux autres et sont attaqués. Soit ils essayent de les convaincre qu'ils sont alliés soit ils se battent. S'ils s'allient, ils sont rattrapés par les soldats (cf ci-dessus), sinon, une fois les cavaliers vaincus, ils reprennent leur traque mais perdront la piste au milieu des vignes

3) Si les PJ ont permit d'empêcher la fuite de l'évadé. Ils sont récompensés d'une petite prime. S'ils ont donné l'alerte ou essayé de combattre, ils sont juste remerciés. S'ils n'ont rien fait ... bah voilà :D . Le lendemain matin, il faut qu'ils prennent une décision. S'ils n'acceptent pas la mission, bah va falloir leur trouver une raison de se rendre au environ de Catane avec un scénar auxiliaire (si vous voulez continuer cette campagne), mais bon, ce sont des mercenaires, il y a une belle somme à gagner ... ils ne vont probablement pas réfléchir longtemps :p.

S'ils se rendent à l'écurie, des chevaux frais les attendent. Un homme balafré au regard inquiétant équipé d'une belle cuirasse en cuir leur confie un rouleau de cuir scellé avec la marque de Hiéron. Il leur dit de se présenter aux portes de Messine, de montrer le sceau aux gardes et de demander audience auprès de Cion. Le message doit lui être remis en main propre. Ils trouvent en chemin les corps des hommes (soldats et Mamertins) ayant péris dans la nuit. Ils peuvent suivre les traces des chevaux jusqu'aux vignes, sinon, la route de Catane (et donc de Messine) passe plus bas.

Le message ne doit pas être lu pour être « valide », mais si jamais les PJ décident de le lire, voilà ce que ça donne.

Cion,

Prends tes hommes et quitte Messine et la Sicile,
et le sang ne coulera pas.

Refuse et je te chasserai.

GALATÉE

Si les PJ sont dans les vignes, après avoir avancer un long moment, ils entendent à plusieurs reprises des bruits étranges, un frottement contre les branches des vignes, un bruit de pas, un peu après une respiration profonde, une déglutition. C'est la belle saison et les vignes sont à leur apogée, ils ne voient rien au dessus des vignes. L'ambiance est d'autant plus inquiétante s'ils sont là en pleine nuit.

La source du bruit se déplace doucement, ça n'a pas l'air très loin d'eux mais ils ne sont pas sûrs de la direction. Un coup c'est à droite, le coup suivant à gauche. A un moment donné, s'il fait jour ou s'ils ont une très bonne vue, ils aperçoivent à quelques rangées une touffe de poils hirsute et noir au dessus des vignes (ou juste une ombre bouger s'il fait nuit).

Il s'agit en fait d'un sanglier noir très imposant et pas du tout commode. C'est un mâle solitaire qui fait plus d'un mètre au garrot. Le bruit venant de l'autre côté est en fait produit par quelqu'un d'autre, il s'agit d'un jeune homme (Ernesto, 14 ans) terrifié qui se cache du « monstre » (cf. passage sur le village).

Si les PJ ne murmure pas, il cherchera a s'approcher d'eux mais sans appeler, craignant que la bête ne le repère, sinon, s'ils sont discrets, le garçon reste immobile et terrifié.

Si les PJ prennent du temps avant de réagir, continuer un moment à leur faire monter le stress, notamment grâce aux bruits du jeune homme qui se rapproche peut être, puis s'il ne font toujours rien, faites charger la bête.

Si les PJ se dirige vers le bruit provenant du garçon et arrivent dans son allée sans faire de bruit, il panique et prend les jambes à son cou en criant, ce qui provoque aussi tôt la charge de l'animal vers eux.

Si le garçon avait repéré les PJ et qu'ils se rencontrent, il leur demande d'une voix tremblotante en murmurant de le sauver du monstre mangeur d'homme.

Quand le sanglier charge, les chevaux sont alors effrayé, font une ruade avant de partir au galop. Si les PJ étaient dessus, ils risquent de tomber (test d'équilibre et/ou d'équitation). S'ils ne tombent pas, il leur faudra alors plusieurs rounds avant de réussir à calmer leur monture (tests d'équitation difficile). Si les chevaux sont partis seuls, ils les retrouveront à près d'un kilomètre de là.

Si tous les PJ restent à cheval et se taillent en laissant le garçon, il va crever (Ca mérite des points du côté obscur ça :p), mais ils peuvent continuer avec sa mort sur la conscience et ses cris d'agonies hantant leurs rêves :D.

Une fois le monstre terrassé (A plusieurs contre un pauvre (mais gros) sanglier ça devrait être faisable :p), le garçon peux les conduire (ou reconduire) au village s'ils le veulent.

Dans le cas où les PJ seraient d'abord passer par le village, un garçon surgit au milieu du village en hurlant que le monstre va dévorer Ernesto. Il explique qu'ils se sont faufilés à l'insu de leurs parents pour se prouver l'un à l'autre qu'ils étaient des hommes et qu'ils n'avaient pas peur. Mais quand ils ont entendu la bête approcher, ils se sont enfuis, ils n'étaient pas dans les mêmes rangées et quand il est sorti des vignes (à l'ouest du village), il était seul.

Si les PJ posent des questions sur le monstre, on leur dit que depuis quelques semaines, quelque chose dévaste leurs vignes et un homme a même été retrouvé mort en parti dévoré. (*Eh oui, les sangliers sont omnivores et celui là a plutôt bon appétit, même s'il n'a pas chasser l'homme comme on pourrait le croire en écoutant les on-dit du village, il a juste défendu ce qu'il considère dorénavant comme son territoire.*).

Certaines personnes disent qu'il s'agit d'une bête énorme avec des yeux rouges et des dents longues et pointue comme des glaives, d'autres que c'est une créature infernale grosse comme un taureau qui paralyse sa proie d'un simple regard, qui vit sous terre et qui peut surgir de n'importe où.

Si les PJ ne proposent pas leur aide, les villageois (surtout des femmes et des vieux, les hommes étant très pris par les guerres incessantes) les supplient de les débarrasser du monstre et de sauver Ernesto s'il n'est pas trop tard. Ils peuvent, si les PJ ne sont pas chaud, parler d'une modeste récompense, ce qu'ils pourront (à savoir que ce sont des paysans et qu'il n'ont pas vraiment d'argent, leur fortune est plus en terme de céréale, vin et bétail.). Si les PJ ne veulent pas les aider, ils se feront traiter de tous les noms, voir devront éviter des tomates pourries, et le peu d'hommes du village, plus très jeunes ou trop jeunes, partiront dans les vignes. S'ils acceptent, reprendre la partie précédente.

Une fois le terrible sanglier mort, si les PJ décident d'aller au village, on les accueille en héros, et ils bénéficient de l'hospitalité du village. Les PJ ne devraient pas vouloir rester trop longtemps, mais s'ils le veulent, ils le peuvent. Il ne se passe rien de spécial si ce n'est que les villageois sont de plus en plus collant et saoulant et qu'ils vont leur demander de les aider à des tâches champêtres difficiles et pénibles ça et là.

Après leur départ du village (ou des vignes), les PJ doivent longer la côte pour rejoindre Messine. A plusieurs lieux avant Catane, ils doivent passer l'embouchure d'une rivière à sec, et donc traverser au pas à cause des galets instables. Ils entendent alors des pleurs venant de la plage. S'ils approchent, ils découvrent une jeune femme à la peau très claire, effondrée sur l'autre rive à quelques pas de la mer, en train de pleurer. A leur approche elle lève la tête, découvrant des yeux humides et envoûtants. Elle se relève dignement et les regarde un moment.

Elle est simplement vêtue d'une légère toge blanche qui laisse aisément deviner ses formes parfaites. Elle porte une ceinture de corail qui descend élégamment de ses hanches et ses yeux sont aussi scintillants que les perles qui ornent ses cheveux. Elle ouvre alors la bouche et bouge lentement ses lèvres fines, prononçant les mots suivants, parfaitement audibles malgré la distance qui les séparent encore :

« Aidez moi. »

Si les PJ n'ont pas encore craqués sous son charme, ils doivent réussir un test de volonté pour ne pas s'empresser de venir près d'elle, sa beauté enivrante les empêchant d'être tout à fait eux même.

Quand les PJ sont attentifs et près d'elle, elle leur dit alors :
« J'ai besoin de vous. Il faut que vous m'aidiez à retrouver la joie de vivre, à libérer le torrent qui fait battre mon coeur. Je me nomme Galatée. Ma raison d'aimer m'a été enlevée, sans elle je ne suis plus que la moitié de moi-même, je ne vis plus, je n'ai plus d'amour. L'odieux Typhon me rendra mon intégralité si je vous mène à lui. »

Une fois qu'ils sont auprès d'elle, ils sont doublement attirés par sa divine beauté et sa douce voie, ils devront réussir un test difficile sur leur volonté s'ils veulent détacher leur attention d'elle ou un test normal pour pouvoir poser une question et non simplement accepter.

Au premier qui accepte, elle laissera se dessiner un sourire de soulagement merveilleux et dévoilera un regard reconnaissant. Elle dira alors :

« Je ne saurais comment vous montrer toute ma gratitude si vous tenez promesse, vous êtes mon dernier espoir. Retrouvez moi au large de Messine, je vous y attendrai. Merci encore. »

Puis elle court à la mer, plonge et disparaît.

En revanche, s'ils parviennent à ne pas être sous son charme, ils peuvent refuser de l'aider, elle partira en pleurant et plongera de même dans la mer.

Après quelques temps, les PJ reprennent leur esprit. Ils restent cependant tous profondément marqués par cette rencontre, et ceux ayant succombé doivent forcer leur volonté pour résister (s'ils veulent) à l'envie d'aider la néréide.

Ils peuvent néanmoins décider de passer outre et continuer leurs projets, néanmoins, ils rêveront d'elle les nuits prochaines.

S'ils sont parvenus à lui poser quelques questions, elle répondra avec sincérité, une réponse à la fois.

Il s'agit d'une néréide. Typhon du fond de sa prison, sous l'Etna, retient le fleuve Acis auquel elle tient énormément. Son dieu, Poséidon, ne peux lui venir en aide car Typhon ne se trouve pas dans son domaine et les autres dieux se moquent d'une petite néréide. Elle n'a à offrir que sa gratitude et sa bienveillance. (Mais bon, ça peux aider d'avoir une alliée qui connaît Poséidon ^^). Typhon lui a demandé de lui amener de vaillants combattants, mais elle ne sait pas pourquoi.

Note mythologique :

Acis était un jeune berger de Sicile, fils de Faunus et de la Nymphe Symaéthis qui fut aimé de la Néréide Galatée «plus blanche que la feuille du troène, plus fleurie que les prés émaillés. Sa taille est plus élancée que l'aulne; son sein a plus d'éclat que le cristal».

Mais le cyclope Polyphème (le même que combattit Ulysse) à l'œil unique était son rival en amour. Un jour, il surprit les deux amants sous un abri et écrasa Acis sous un rocher de l'Etna.

Inconsolable, Galatée pria Poséidon de transformer le sang pourpre qui coulait du corps de son malheureux amant en un fleuve; les eaux du fleuve se jettent dans la mer proche, Acis viendrait ainsi, pour toujours et à tout moment, la rejoindre

Néréides : Elles sont représentées comme de belles jeunes filles à la chevelure entrelacée de perles. Elles sont portées sur des dauphins ou des chevaux marins, et tiennent à la main tantôt un trident, tantôt une couronne ou une Victoire, tantôt une branche de corail. Elles forment le cortège de Poséidon.

Ils atteignent rapidement Catane (ou ils peuvent faire une pause pour récupérer et s'équiper). Le reste de la route vers Messine est sans encombre, cependant, un fort vent s'est levé. Si les PJ ont décidés de partir directement en bateau vers le détroit de Messine, et donc de laisser tomber Messine, ou bien d'aller à Messine par la voir des eaux, ils devront d'abord trouver des marins assez courageux ou acheter (ou voler) une embarcation et s'y rendre tout seul (Peu de marins s'aventure au cœur du détroit, encore moins par mauvais temps, il parait que des monstres font sombrer les navires, en revanche, on peut les mener à Messine.). Et une fois en mer, il leur faudra compter avec une mer agitée et éviter de finir échoués sur la plage. S'ils parviennent par la mer au détroit, sauter le passage sur Messine.

MESSINE

Messine est entourée d'une large enceinte. Des paysans rentrent et sortent sous le regard attentif des gardes. A l'entrée de la cité, si leurs armes et armures sont trop visibles, les gardes leur bloque le passage et leur demande ce qu'ils viennent faire, sinon, ils passent tranquilles et peuvent se rendre au port directement par exemple, s'ils ont décidés d'aller retrouver de suite Galatée, dans ce cas, ils peuvent facilement « emprunter » ou louer une embarcation.

En revanche, s'ils montrent le sceau du message ou prétextent de venir se faire recruter dans les troupes des Mamertins, un garde les conduit devant Cion. De même s'ils disent être des amis et avoir aidés à l'évasion, ont les y conduit après vérification. Dans tout les cas, on ne les laissera pas rentrer librement avec leurs armes, s'ils prétextent tout autre chose, un garde sera envoyé vérifier. S'ils paraissent louches ou si le garde revient faisant tomber à l'eau leur prétexte, ils passeront la nuit aux geôles en attendant d'être confrontés à Cion pour éclaircir la situation ou les juger. (On les aura d'ailleurs fouillés, s'ils ont le message et qu'ils ne l'ont pas présenté, ils sont conduits directement à Cion).

S'ils arrivent, par la mer, à la sortie de l'embarcadère, des gardes agiront de la même manière.

Cette partie peut se dérouler de multiples façons en fonction des décisions prises auparavant. Voici les principaux déroulements possibles :

En ville incognito :

Ils peuvent atteindre le port directement sinon, s'ils tardent, ils se font repérer du côté du quartier général de Cion par l'ex servante (dans le cas où ils auraient aidé à l'évasion, ça peut être un autre du groupe si la servante n'a pas été sauvée).

- ➢ S'ils ont aidé, elle les emmène voir Cion gentiment.
- ➢ Sinon, elle les fait arrêter en les accusant d'être des espions de Syracuse et ils sont conduits devant Cion ligotés et accompagnés de gardes. (A moins qu'ils ne réussissent à s'enfuir > voir Fuite)

Devant Cion (c'est là que tout se joue) :

Cion est un homme qui impose le respect rien qu'en le voyant, il semble être un bon guerrier et un chef efficace. Il est brun et porte une courte barbe. Il a établit son quartier général dans le fort de la ville, avec ses troupes. A ses côtés se trouvent 2, 3 ou 4 personnes :

- Un homme assez étrange, le regard sombre, brun avec de longs cheveux poisseux, une dague de sacrifice retenue par la ceinture de soie de sa bure noire (C'est un haruspice qui s'appelle Gregorius).
- L'évadé (s'il a réussit à s'échapper), il est plutôt jeune et pourrait sembler inoffensif au premier regard mais sa joue balafrée montre qu'il a déjà connu les champs de bataille (Il s'appelle Aurélius).
- Un homme droit comme un piquet, vêtu d'une toge de qualité. Il tient plusieurs plaquettes de cires. Il est charismatique et généralement souriant, ce qui contraste avec la mine austère de l'haruspice. Il a une petite barbichette. (C'est le conseiller de Cion en ce qui concerne l'organisation civile de la cité. Cion est très à l'écoute de ses conseils. Il s'appelle Octave, c'est en réalité un espion à la solde d'Hiéron.)
- Enfin la dernière personne est la servante (ou dans le cas où ils auraient aidé à l'évasion, un autre du groupe si la servante n'a pas été sauvée). Elle est soit avec eux, soit à côté de Cion. (C'est sa sœur, Florencia)

Cion réagit différemment suivant la situation :

- ➢ S'ils ont empêché l'évasion, soit ils ont déjà été arrêté par Florencia, soit elle les reconnaît à ce moment là. Cion, ordonne leur exécution sur le champ, mais suivant les conseils d'Octave,

il reporte l'exécution au lendemain pour qu'elle soit publique et qu'on ait le temps d'annoncer que Babarius le Bourreau exécutera les ennemis de Cion. On ne leur laisse pas la possibilité de se défendre ou de proposer un arrangement. Et s'ils sortent le message, ça ne sera que pire, il leur lance un regard noir, et ordonne que l'exécution ne se fasse pas sur la tête mais sur le torse afin qu'il puisse envoyer leur tête au roi. Ils sont conduits aux geôles.

Babarius le Bourreau est en réalité un énorme éléphant que Cion garde pour se genre d'occasion. Le déroulement de cette exécution publique est la suivante, l'éléphant leur écrase d'abord les membres puis pour finir, il leur écrase la tête. (Parfois, le prisonnier est d'abord traîné par l'éléphant, accroché à la jambe, mais comme ils sont plusieurs, ils auront droit à la version courte).

- S'ils ne sont pas intervenus pendant l'évasion et apporte le message à Cion, ce dernier se lèvera de rage après l'avoir lu et le jettera par terre en crachant dessus. Après une série de jurons contre Hiéron, il ordonne qu'on rapporte la tête des messagers en réponse. Gregorius propose alors de lire dans les entrailles avant leur exécution afin de prédire à Cion s'il sera victorieux en cas de guerre. Cion y consent, l'éventration aura lieu dans la nuit. On les conduit aux geôles.

- S'ils ne sont pas intervenu pendant l'évasion et n'ont pas le message, soit ils ont déjà été arrêté par Florencia, soit elle les reconnaît à ce moment là. Ils sont accusés d'espionnage. C'est le seul moment où ils peuvent essayer de négocier ou de chercher un arrangement.

  - S'ils trouvent quelque chose qui convient à Cion, ils ne seront pas arrêtés mais dormiront dans une loge à côté des cuisines, tout de même surveillé par un garde le temps qu'il décide. Pour la suite voir Assassinat.

  - Sinon, Cion ordonne qu'on les interroge pour leur tirer les verts du nez. Ils sont conduits aux geôles où ils seront torturés un par un pendant que les autres sont enfermés. Bien évidemment, ils ne connaissent aucune réponse pour les questions qu'on leur pose. Après une première tournée encore soft (Asphyxie par l'eau, écorchage, torsion ou étirement, ...), ils ont droit à une pause, le bourreau allant casser la croûte. Il recommencera après encore une tournée puis arrêtera pour la nuit, leur promettant de passer à la vitesse supérieure à l'aube.

- Enfin, s'ils ont aidés pendant l'évasion, soit Florencia (ou un autre) les conduit à Cion, soit ils se retrouvent là pour une autre raison (suivant leur prétexte, ils ont pu passer la nuit aux geôles avant) et Florencia (et/ou Aurélius) les reconnaît à ce moment là. Ils peuvent discuter tranquillement de ce qui s'est passé, bien que de temps à autres, Octave glisse des mots à l'oreille de Cion qui regarde alors les PJ d'un œil suspicieux. Il lui dit en fait qu'ils ont peut être aidé pour être dans ses bonnes grâces et venir espionner. Il dit alors qu'il va voir pour leur proposer quelque chose en récompense, qu'il doit y réfléchir. Florencia si elle a été sauvée leur offre à boire et à manger, elle est très reconnaissante.
  Après cet entretien, ils sont conduits dans la loge à côté des cuisines où ils passeront la nuit. Un garde tout de même placé à l'entrée des cuisines.
  Pour la suite voir Assassinat.

Assassinat :

Après une nuit calme, même beaucoup trop calme, des gardes armés viennent les réveiller brutalement, leur ordonnant de les suivre, ils sont menaçants. Arrivé devant Cion, il leur apprend la nouvelle. Aurélius est mort pendant la nuit, sa cruche d'eau a été empoisonnée et le garde qui se trouvait à la cuisine a disparu. Les PJ sont tout naturellement soupçonnés d'être coupables. Si Florencia est là, elle essayera de les

défendre s'ils ont aider à l'évasion, ne voyant pas pourquoi il n'aurait pas laisser faire les gardes d'Hiéron plutôt que de risquer d'être démasqués ici. Dans tout les cas, il subsiste quelques doutes et Cion décide de les faire arrêter et interroger (et donc torturer, voir plus haut).

En réalité, c'est Octave, déguisé en domestique, qui a tué proprement et silencieusement le garde et l'a planqué sous les sacs de céréales dans la réserve. Il a ensuite mis le poison dans la cruche et l'a apportée devant la chambre d'Aurélius. Il a tout intérêt à ce que les PJ soit condamnés pour se couvrir.

Dans les geôles :

- S'ils y passent la nuit car ils se sont fait arrêter par les gardes (et qu'ils n'avaient pas le message sur eux), ils attendent le petit matin avant qu'on viennent les chercher pour les amener devant Cion. Il ne se passe rien de spécial. (*Et ils n'ont pas le droit à un coup de fil :D*)
- S'ils sont torturés, le dernier PJ qui est en train de se faire torturer a la possibilité de se débarrasser du bourreau. Les gardes partant casser la croûte avant que le bourreau ait fini, lui demandant s'il pourra remettre seul le PJ dans sa cellule. Le bourreau acquiescent car quand il aura fini le PJ sera une vraie loque. C'est alors le moment pour le PJ de réussir à se débarrasser du gars, de libérer ses potes et fuir. (*Voir le film « Hostel » pour se donner des idées ^^. S'ils n'étaient pas intervenus dans l'évasion et n'avaient pas le message, il faut absolument qu'ils s'évadent là.*)
- S'ils sont arrêtés pour espionnage ou en attendant leur exécution : Octave les libère pendant la nuit et les emmène à une embarcation discrètement et leur confie un rapport à remettre à Hiéron.
- S'ils sont arrêtés pendant l'enquête sur le meurtre d'Aurélius: Florencia, s'ils l'ont sauvée, les libère pendant la nuit et les emmène à une embarcation discrètement sinon, il ne leur reste plus qu'à tenter une évasion tout seul ou à prier, mais c'est vraiment mal barré pour eux.

Si vous voulez (ou si les PJ veulent) ils peuvent tenter de faire tomber l'espion. Soit ils ont le rapport et c'est facile, soit ils ne l'ont pas et peuvent fouiller son logement pour le trouver, mais encore faut il qu'ils découvrent qui est l'intrus sans se faire choper par la garde. Dans ce cas et seulement dans ce cas, ils obtiennent la confiance de Cion. Ils peuvent donc rester quelques temps à Messine. Quand ils veulent partir par la mer, on leur donne une embarcation et des vivres.

Fuite :

Ils peuvent tenter de fuir à tout moment, sachant que la fuite à l'intérieur du fort sera beaucoup plus dure, s'ils se font reprendre, ils vont (ou retournent) en prison (et ne passe pas par la case départ :p). Pour fuir du fort, il leur faudra sauter d'un étage, d'un balcon ou de la muraille.

Dans la rue, plusieurs groupes de gardes sont lancés à leur poursuite (leur nombre augmente au fur et à mesure). Dans toutes les directions excepté le nord-est de la ville, des gardes arriveront leur bloquant le passage. Ils n'ont pas de répits, même quand ils pensent avoir semés leurs poursuivants, d'autres surgissent d'une ruelle. Ils devront en affronter quelques uns. Ils se sentiront complètement perdus à force, fuyant par là où ils peuvent.

Ils aboutissent finalement sur le port (au nord-est de Messine), où ne se trouvent que quelques gardes (en minorité par rapport à eux, 2 minimum). Il n'y a qu'une issue, partir par la mer (*D'où l'utilité d'avoir un mercenaire avec des compétences de marin.*).

TOMBER DE CHARYBDE EN SCYLLA

Note mythologique :

Charybde : Elle était la fille de Poséidon et de Gaïa (la Terre). Pour avoir volé à Héraclès une partie du troupeau de Géryon, elle fut foudroyée par Zeus et changée en un gouffre marin. Là, trois fois par jour, elle avalait puis déglutissait de grandes quantités d'eau, incluant navires et poissons.
Traditionnellement, l'emplacement de Charybde a été associé au détroit de Messine, au large de la côte de la Sicile, en face d'une roche appelée Scylla. Un tourbillon y est causé par la confluence de courants, mais il est rarement dangereux.

Scylla : D'une grande beauté, elle vivait parmi les Néréides, qui l'appréciaient. Le dieu Glaucos s'éprit d'elle, mais elle le repoussa ; il s'adressa alors à la magicienne Circé pour lui demander de fabriquer un philtre d'amour. Celle-ci, amoureuse du dieu et jalouse de sa rivale, mit au point un poison que Glaucos versa lui-même dans la fontaine où Scylla avait l'habitude de se baigner : la nymphe se changea alors en un monstre hideux entouré de chiens hurlants et de serpents. Voyant sa métamorphose, Scylla se précipita dans la mer, où elle terrorise depuis les marins.

Tomber de Charybde en Scylla : expression signifiant « éviter un danger en s'exposant à un autre pire encore ».

Une fois en mer, dans le détroit de Messine, les PJ se retrouvent propulsés à vive allure par les vents qui soufflent de plus en plus fort (s'ils fuient Messine, c'est de bonne augure, enfin ... le croient-ils). Le vent est trop fort, au bout d'un moment, leur mat se brise et ils sont entraînés par des courants violents et secoués par de grosses vagues qui manquent de les renverser à plusieurs reprises. Une pluie glaçante se met à tomber.

Ils leur semblent alors entendre au milieu du vent comme un mélange d'aboiements et de sifflements de serpents, très faible au départ, ça pourrait très bien être un bruit du vent et des claquements de vagues. Mais bientôt les bruits deviennent plus forts, plus près. Une ombre imposante se dessine devant eux à travers la pluie. Le « marin » de l'équipe pense alors tout de suite au monstre dont il a entendu parler, Scylla, qui dévore les marins. Alors qu'il termine sa description, une vague les renverse.

Scylla n'existe pas, c'est belle est bien une légende, il s'agit en réalité d'un énorme récif qui apparaît au creux des vagues par grande tempête, recouvert d'algues et de corail. C'est cela qui lui donne un aspect inquiétant. Et les bruits sont bien dus au vent et aux vagues qui rencontrent cet obstacle.

Ils peuvent tenter de nager (ou patauger) en contresens en vain, ou de se remettre sur la coque. Dans tous les cas, ils seront emportés (par chance ?) par les vagues et le courant à l'écart de Scylla. Ils voient l'ombre disparaître puis plus tard, leur laissant le temps de paniquer, réapparaître sur leur droite à bonne distance.

Un peu après, le courant ralentit, la mer devient un instant beaucoup plus calme, beaucoup trop calme. En effet, quelques instants plus tard, ils se sentent de nouveau entraîner, mais à l'opposé du courant précédant, et celui là sembla accélérer beaucoup plus vite. Ils sentent qu'ils ne vont pas droit, bientôt ils sentent même qu'ils vont vers le bas en même temps qu'ils dérivent. La visibilité semble se dégager un moment. Ils découvrent alors qu'ils sont entraînés dans un énorme tourbillon.

C'est à ce moment là qu'intervient Galatée, à moins qu'un des PJ ait été en train de se noyer auparavant, dans ce cas, elle sera intervenue plus tôt. Elle surgit de l'eau portée par un cheval marin (créature avec l'avant d'un cheval et l'arrière d'un poisson) et accompagnée de plusieurs dauphins. Elle leur dit alors de se laisser porter par les dauphins qui vont

les emmener à l'abri, et de prendre une grande bouffée d'air. Un dauphin passent alors sous chacun des PJ et l'entraîne à la suite de Galatée qui descend vers le cœur du tourbillon. Avant de l'atteindre elle disparaît à travers le mur d'eau (car le bord du tourbillon à ce niveau est presque à la verticale).

Les dauphins passent à travers le bord du tourbillon à leur tour. Les PJ doivent rester en apnée près d'une minute, beaucoup trop long, ils commencent à voir des étincelles puis ça devient noir. Soudain, un air froid et humide pénètre de nouveau dans leurs poumons. Leur vue se rétablit peu à peu. Ils se trouvent dans une grotte sous marine. Le cheval marin trotte encore sur plusieurs mètres dans le tunnel inondé, suivi des dauphins, jusqu'à ce que ses sabots frappe enfin le sol. Il reste dans l'eau tandis que Galatée met pied à terre. Le tunnel continue de monter doucement au delà, à sec. Plusieurs pierres phosphorescentes éclairent d'une lumière pâle par endroit, le reste est plongé dans l'obscurité. Une fois les PJ à terre, les montures repartent.

Galatée leur explique que ce tunnel mène sous la Sicile jusqu'au cœur de l'Etna. C'est là bas que se trouve enfermé Typhon, et les forges d'Héphaïstos qui le garde. Ce chemin permet d'accéder à la prison de Typhon sans passer par les forges où ils seraient tués par les cyclopes ou Héphaïstos lui-même qui ne permettrait pas que des humains s'aventurent dans son domaine. Elle leur demande de la suivre et d'être très discret.

Les forges d'Héphaïstos

Note mythologique :

Typhon : Fils de Gaïa (la Terre) et de Tartare, c'est une divinité primitive malfaisante. Typhon porte des ailes d'aigle et il a cent têtes de dragon en guise de doigts dont les yeux jettent des flammes.

La légende veux qu'il grandit en l'espace d'une journée, sa tête finit par atteindre le Ciel et sa vue déclenche une peur panique dans l'Olympe, aussitôt déserté de ses trente mille habitants divins qui, pour lui échapper, se métamorphosent en oiseaux, tandis que Typhon menace pêle-mêle Zeus de l'enchaîner ainsi que Poséidon dans le Tartare, d'épouser Héra, de libérer les Titans, de leur donner les déesses comme épouses ou comme servantes et de faire des jeunes dieux ses propres valets. Les Olympiens les plus puissants, donc les plus menacés, partent alors se cacher dans le désert égyptien, où ils revêtent provisoirement l'apparence d'inoffensifs animaux.

Athéna seule restant stoïquement aux côtés de son père Zeus. Armé de la faucille dentelée qui avait permis jadis à Cronos de castrer son père Ouranos, Zeus défie Typhon en combat singulier, mais le monstre réussit à le désarmer et à lui sectionner les tendons des bras et des chevilles à l'aide de la faucille, avant de transporter Zeus inerte dans sa caverne et d'en confier la garde à Echidna. Un allié de dernière minute (selon les traditions, Hermès, Pan, Egipan ou Cadmos) parvient néanmoins à endormir Echidna ou à se faire remettre par la ruse la dépouille et les tendons de Zeus.

Ce dernier, sitôt "recousu", s'empare de sa foudre et se lance à la poursuite de Typhon, que les Moires ont entre temps dupé en lui faisant manger des fruits éphémères supposés lui conférer l'immortalité mais destinés en fait à l'affaiblir. Typhon foudroyé alors même où il atteignait la Sicile, est alors enseveli sous l'Etna ou il "rejoint" un autre ennemi de Zeus presque aussi dangereux que lui, le géant Encelade, où il reste prisonnier sous la garde d'Héphaïstos et d'où il tente depuis de se libérer, causant les éruption de l'Etna.

Héphaïstos : Il est habituellement représenté sous les traits d'un forgeron boiteux mais il est d'abord un inventeur divin et un créateur d'objets magiques. Il a forgé de nombreux objets comme les flèches d'Artémis, les foudres de Zeus, le bouclier d'Achille, les chaînes qui retenaient Prométhée au Caucase, etc. Il est assisté par les cyclopes forgerons (Acamas / Pyracmon (ou Argès ou Acmonidès) / Brontès / Stéropès) et ses forges se trouvent dans les entrailles de l'Etna.

Le chemin est long jusqu'au centre. Ils ne savent pas depuis combien de temps ils sont là, mais probablement plus d'une journée. Galatée ne parle pas énormément mais peux répondre aux questions occasionnelles. Quand elle en a marre, elle leur dit de se taire et d'avancer (avec grâce et douceur, ils doivent toujours faire preuve de volonté pour réussir à faire autre chose que la suivre et lui obéir).

Plus tard, un bruit très léger se fait entendre, un bruit aigue, répétitif, s'arrêtant parfois puis recommençant. Plus ils avancent, et plus le son devient clair, c'est un bruit de fer battu, ils approchent de la forge. Arrive le moment où Galatée s'arrête. Une voix caverneuse résonne alors :

T : « Te revoilà Galatée. Je reconnaîtrais ton parfum parmi des milliers. »
G : « Oui Typhon, j'ai fait ce que tu as demandé, je t'ai amené d'intrépides mercenaires. Maintenant libère Acis. »

Elle se tourne vers la paroi, laquelle est percée d'un trou assez large pour y passer un tonneau. Une autre voix lui répond, plus aigue et sifflante :

T : « Pas encore ! Pour cela, il faut qu'ils acceptent de faire ce que je leur demanderai. »
G : « Ce n'était pas dans tes conditions ! »

Une troisième voix répond d'un ton doux et amusé :
T : « J'ai changé les règles, hé hé, mais s'ils acceptent, je libèrerais en ta présence celui qui t'es cher. »

Un quatrième voix, encore différente, continue :
T : « Approchez mercenaires, rejoignez moi que je vous explique je que j'attends de vous. »

S'ils ne veulent pas descendre, Galatée les suppliera de faire ce qu'il demande et Typhon, encore d'une autre voix, leur dira qu'il ne leur fera aucun mal, qu'il a besoin d'eux. Une fois qu'ils sont passés par le trou, ils glissent un peu plus bas et se retrouvent dans le noir total. Soudain deux flammèches apparaissent devant eux, éclairant un peu autour d'elles. Les deux flammèches proviennent en fait des yeux d'une tête géante de serpent. Plusieurs autres s' « allument » de la même manière à côté.

Elles leur expliquent, s'approchant à tour de rôle, et parlant toutes d'une voix différente, qu'il est Typhon et qu'il veut qu'ils retrouvent un fragment de chacun de ses enfants disparus. Ca peut être un morceau de peau, du sang, un poil, quoi que ce soit qui eut fait partie de ses descendants.

Chacune des têtes leur parle alors d'un des enfants, et du lieu de leur mort, Eanna l'Hydre de Lerne en Argolide, Orthos en Erythie, Phaïa la Laie de Crommyon et Regulus le Lion de Némée en Corinthie, Ladon dans le jardin des Hespérides, Ethon l'Aigle du Caucase, Sphinx à Thèbes en Béotie, Chimère en Lycie et enfin Gorgone en Lybie. Une fois les fragments réunis, il leur faudra l'apporter à son épouse Echidna au Pays des Arimes, en Cilicie.

Pour les aider dans cette tâche, il leur dit que Kahos les rejoindra à la surface.

Kahos : C'est le fils de Cerbère, un énorme molosse noire, muni d'un collier à pointes. Il a une longue gueule de loup, à l'haleine de souffre, six yeux rouges à l'éclat intelligent - trois alignés verticalement de chaque côté du visage. Il a les sens ultra développés et il peut pister n'importe quoi à des kilomètres. Il faut bien le nourrir ou il vous mangera les deux bras si vous ne le faite pas.

Typhon leur dit qu'il trouvera pour eux la trace des fragments. Ils n'ont pas vraiment le choix d'accepter car s'ils refusent, il les tue. D'ailleurs, ça peut être l'occasion de tuer le PNJ pour leur prouver qu'il ne blague pas.

Une fois dehors, il les prévient qu'il saura s'ils se détournent de leur tâche et que Kahos a aussi pour mission de s'assurer que cela n'arrive pas. Une fois le pacte conclut, Galatée qui est encore dans le tunnel lui dit :

G: « Tu dois tenir ta promesse, libère Acis ! »
T : « Tout de suite ma belle, juste le temps d'amener mes amis à lui, car c'est lui qui va les reconduire à la surface.»

L'une des têtes leur indique le chemin à suivre. Ils longent alors en suivant les indications les cous des têtes qui semblent se réunirent en un bras géant, les serpents en sont en fait les doigts. Ils passent à côté d'énorme barreau en fer donnant sur une grande salle où des fours gigantesques marchent en permanence. Il fait très chaud. Ils aperçoivent alors plusieurs cyclopes en train de travailler. La tête les a prévenu de ne pas s'aventurer dans les forges.

C'est effectivement plus que dangereux d'aller visiter les forges. Mais ils peuvent car les barreaux sont assez espacés. Ils peuvent toujours aller y faire leur marché s'ils parviennent à échapper à la vigilance des cyclopes et d'Héphaïstos. Mais ce n'est pas forcement une très bonne idée. Ils trouveront sûrement par ci par là les foudres de Zeus qui les foudroiera au premier contact. Héphaïstos forge aussi de nombreuses armes et bouclier pour son plaisir mais il a la fâcheuse habitude de les enchanter de manière à savoir à tout moment où ils se trouvent et parfois même à prendre le contrôle de leur possesseur. Ils peuvent en revanche trouver un stock des flèches d'Artémis qui sont d'une précision inégalable.

C'est un peu après les barreaux, au niveau du coude de Typhon, qu'ils trouvent le trou dans le sol que leur a indiqué la tête. Il mène à une nappe d'eau souterraine. Juste avant de sauter, ils doivent taper dans le coude pour que Typhon libère Acis. Une fois dans l'eau, une grosse vague arrive vers eux (dommage qu'ils ne la voient pas dans le noir car elle a la forme d'un homme qui tend les bras et les attrapent au passage, peut être qu'ils peuvent le voir à la lueur fugitive d'une pierre phosphorescente). Ils sont propulsés par le fleuve libéré qui les entraîne dans un puit naturel qui remonte vers le versant est de l'Etna. Ils sont maintenus à la surface de l'eau grâce à la pression et une fois atteint l'air libre, ils sont éjectés plusieurs mètres en l'air et retombent dans le fleuve alors qu'il vient juste de se répandre dans son lit.

Il fait nuit, les étoiles ornent un ciel dégagé. Alors qu'ils rejoignent la rive et pose la main sur la roche basaltique, six yeux rouges s'approchent, un souffle chargé de souffre leur parcoure le visage et des crocs acérés reflètent la lueur de la pleine lune.

FIN

Un scénario de Gaïl Lepain

Les notes historiques et mythologiques de ce scénario sont, en partie, issues de wikipedia.

LIVRES SUIVANTS
(LE RESTE DE LA CAMPAGNE)

Les PJ devront soit trouver les fragments des fils et filles de Typhon et les apporter à Echidna (aussi appelée Delphyné) au Pays des Arimes, aider par Kahos, le fils de Cerbère, soit trouver un moyen d'échapper aux engagements passés lors du Pacte avec Typhon.

Si les PJ choisissent volontairement (de l'or, des femmes, de la bière en veux tu ! Dur de résister pour un mercenaire :D) ou contraint la 1ère solution et réussissent leur quête, il y aura un nouveau problème à régler car les Typhonides renaîtrons d'Echidna et seront envoyés pour terroriser toute la Grèce afin de se venger des dieux de l'Olympe (surtout Athéna et Zeus), d'Héraclès et des autres héros grecques (Thésée ...) qui sont responsables de leur mort.

INFO SUR LES TYPHONIDES

Comme vu dans le scénario, Typhon et Echidna ont eu pour progéniture de nombreux monstres qui ont peuplées l'Oikouméné. (On se demande comment il a pu en faire autant en si peux de temps, quoi que, on ne sait pas combien de temps Zeus est resté sans tendons :p).

Echidna les a engendré dans son territoire, le Pays des Arimes, en Cilicie (Sud-est de la Turquie), un mystérieux monde souterrain. Voici quelques notes sur les Typhonides et des idées pour la campagne.

Eanna l'Hydre de Lerne (morte à Lerne en Argolide)

L'hydre a été élevée par Héra sous un platane à proximité de la source Amynoné à Lerne. Lerne se situe dans le golfe d'Argolide et approximativement face à Nauplie.

Ce serpent d'eau à corps de chien possédait plusieurs têtes (le nombre varie de 5 à 100 voire 10 000 selon les auteurs, 9 revient assez souvent) dont une immortelle (en partie en or). Ces têtes se régénéraient doublement lorsqu'elles étaient tranchées. De plus, l'haleine soufflée par les multiples gueules exhalait un poison radical, même durant le sommeil de l'animal. Le monstre ravageait le bétail et saccageait les récoltes.

Héraclès, recouvert de sa peau de lion pour se protéger des morsures, attira la bête hors de son repaire en lui décochant quelques flèches enflammées. L'Hydre apparut accompagnée d'un crabe envoyé par Héra dans le but de distraire Héraclès lors du combat. Agacé par les pincements du crabe, Héraclès l'écrasa du talon.

Débordé par les multiples régénérations céphaliques, Héraclès appela Iolaos à la rescousse. Sur l'ordre de son oncle, il enflamma quelques arbres et utilisa des brandons afin de cautériser les moignons de cou. Quant à la tête immortelle, elle fut tranchée et enterrée encore sifflante, sous un rocher. Héraclès dépeça l'animal et en recueillit le venin pour en imprégner ses flèches. Le sang qui s'écoulait de la carcasse se déversa dans le fleuve Anigros en répandant une odeur pestilentielle.

Idée campagne : La plus facile des étapes, il suffit de déterrer la tête immortelle, mais comme son nom l'indique, elle est immortelle, il se pourrait qu'elle soit ... mordante ^^.

Sphinx (mort à Thèbes en Béotie)

Elle est représentée avec un buste de femme, un corps de lion et des ailes d'oiseau.

Envoyée par Héra en Béotie suite au meurtre du roi de Thèbes Laïos, elle commence à ravager les champs et à terroriser les populations. Ayant appris des Muses une énigme, elle déclare qu'elle ne quitterait la province que lorsque quelqu'un l'aurait résolue, ajoutant qu'elle tuerait quiconque échouerait. Le régent, Créon, promet alors la main de la reine veuve Jocaste et la couronne de Thèbes à qui débarrasserait la Béotie de ce fléau. De nombreux prétendants s'y essaient, mais tous périssent jusqu'à l'arrivée d'Œdipe ; le Sphinx lui demande :

« Quel être, pourvu d'une seule voix, a d'abord quatre jambes, puis deux jambes, et trois jambes ensuite ?»

Œdipe trouva la solution : il s'agissait de l'homme. De fait, lorsqu'il est enfant, il a quatre jambes, car il se déplace à quatre pattes ; adulte, il marche sur deux jambes ; quand il est vieux, il a trois jambes, lorsqu'il s'appuie sur son bâton.

Furieux de se voir percé à jour, le Sphinx se jette du haut de son rocher (ou des remparts de Thèbes selon les auteurs) et meurt.

Idée campagne : retrouver une plume du sphinx peut être.

Gorgone (morte en Libye)

Elle est la mère de Méduse et ses sœurs. Leur regard figeait ceux qui voyaient leurs visages tellement elles étaient laides. C'est une femme-serpent maléfique à la répugnante chevelure ovidienne, avec des ailes et de grandes dents.

Du sang pris sur le côté droit de la Gorgone pouvait ramener un mort à la vie, tandis que celui pris sur son côté gauche devenait un poison fatal et instantané. Une boucle des cheveux de Gorgone éloigne le mauvais œil.

Idée campagne : retrouver une boucle de la Gorgone, peut se trouver n'importe où, peut être dans les affaires du roi de Carthage ? C'est en allant en Libye que les PJ peuvent passer par l'Egypte et particulièrement Gizeh. Là, parlant on pourrait leur conseiller de visiter la bibliothèque d'Alexandrie pour les aider dans leurs recherches.

Regulus le Lion de Némée (Mort à Némée en Argolide)

Échidna, épouvantée par la naissance des deux monstres (avec le Sphinx), les confie comme nourrissons à la froide, implacable et pâle déesse de la Lune, Séléné.

Il attaquait en poussant un hurlement tel qu'il éclatait les tympans à quiconque osait l'attaquer. Il pouvait aussi ébranler la terre en la frappant très fort avec son pelage de cuir.

Tuer ce monstre et le ramener à Eurysthée constitue le premier des douze travaux qu'Héraclès doit accomplir. C'est Héra qui le place dans la région de Némée, en Argolide, pour servir d'épreuve à Héraclès.

Un soir, Héraclès surprend le lion sur le versant d'une colline, après le repas de la bête. Dissimulé, il tire sur elle à coup de flèches. Mais il s'aperçoit rapidement que le monstre est invulnérable. Ses flèches, offertes pourtant par Apollon, rebondissent sur son cuir. Le lion charge, Héraclès évite l'assaut. Il combat armé seulement de sa massue en bois d'olivier. Il en frappe le lion, puis l'étouffe, brisant sa massue dans la mêlée. Il l'écorche en utilisant les propres griffes du monstre pour entamer la peau coriace et la ramener à Eurysthée.

Idée campagne : La peau du lion que possédait Eurysthée est passée de génération en génération jusqu'à ce qu'elle fasse partie d'une dote de mariage avec un seigneur de Babylone. Elle se retrouve donc dans le palais qui fait face aux jardins suspendus.

Chimère (morte en Lycie, Anatolie)

C'est une créature ayant une tête de lion, un corps de chèvre et une queue de serpent. Elle crachait le feu et dévorait les humains.

La Chimère fut élevée à Pathéra, en Asie Mineure, par le roi de Carie, Amisodarès. Sa réputation fit craindre à Iobatès, roi de Lycie, pour la vie de ses sujets. Ainsi, demanda-t-il à Bellérophon de le débarrasser de cette créature. Celui-ci, monté sur son cheval ailé Pégase, se précipita sur elle, lui enfonça dans la gueule une boule de plomb qui, sous l'action du feu, fondit et l'étouffa.

Idée campagne : Mausole a pu hériter du trophée de la Chimère et être enfermé avec son trésor, dont le trophée en question, dans le mausolée d'Halicarnasse. Si on veut visiter toutes les merveilles, l'idéal serait que les PJ venant de Grèce pour aller tout d'abord en Lycie, s'arrête (de gré ou de force) à Rhodes où il serait sympathique de placer un petit scénar. Après avoir trouvé les infos les menant au mausolée, il peuvent partir vers le Caucase, et passer par Ephèse (pour peut être une autre petit scénar intermédiaire).

Orthos (Mort à Erythie, île au large de l'Espagne)

L'Erythie se trouve au-delà des colonnes d'Hercule. C'est une île voisine de Gadira (ou Gades > actuelle Cadiz). C'est là que vivait Géryon. C'était un Géant à trois têtes, ou à trois corps. Il y faisait paître un troupeau de bétail magnifique, avec l'aide de son bouvier Eurytion et de son chien Orthos.

Orthos était un chien bicéphale qui gardait son troupeau de bœufs. Il fut tué par Héraclès lors de ses travaux.

Idée campagne : Seul le sang d'Orthos est encore présent, séché sur la pierre de la grotte qui lui servait de niche et où il fut tué.

Phaïa la Laie de Crommyon
(morte à Crommyon, en Corinthie)

Sauvage et féroce, elle est décrite comme une « tueuse d'hommes » d'après un fragment Bacchylide, et terrorise les habitants de Crommyon en Corinthie, où elle vit. Elle est cependant terrassée par Thésée lors de sa traversée du golfe Saronique.

Idée campagne : L'ivoire de ses défenses a pu servir dans la construction de la statue de Zeus à Olympie, faite d'or, d'ivoire et d'ébène.

Ladon (Mort dans le jardin des Hespérides)

Héra avait donné pour tâche aux Hespérides, les nymphes du couchant, de veiller sur les pommes d'or qu'elle leur avait confiées, et leur avait pour cela adjoint l'aide du dragon Ladon.

Il est tué par Héraclès lors d'un de ses douze travaux.

Le jardin des Hespérides se trouverait entre l'actuel Larache et Tanger au Maroc.

Idée campagne : Une écaille de Ladon pourrait être en possession d'une des Hespérides, voilà une tâche ardue pour espérer la récupérer.

Ethon, L'Aigle du Caucase

(Mort dans le Caucase, où était enchaîné Prométhée)

C'est l'aigle qui, sur l'ordre de Zeus, rongeait chaque jour le foie de Prométhée alors que celui-ci était enchaîné. Ce dernier subissait ce calvaire pour avoir donné le feu aux hommes. Il fut tué par Héraclès, qui délivra ensuite Prométhée.

Idée campagne : Une serre pourrait très bien être coincée entre deux rochers, très haut, non loin des chaînes de Prométhée (qui au passage était forgée par Héphaïstos ^^)

Cerbère

Le chien à trois têtes gardant l'Hadès au bord du Styx. Il ne fait pas partie de la quête car il n'est pas mort, Héraclès l'ayant relâché après l'avoir apporté à Eurysthée. C'est d'ailleurs durant son retour (ça c'est moi qui le rajoute à la mythologie), qu'il engendra Kahos avec une énorme louve noire.

ANNEXE

Bataille devant Messine (d'après Diodore de Sicile)

Ayant fait une irruption dans la Messénie, Hiéron II campa aux environs du fleuve Loeran (ou Loganus), à la tête de dix milles hommes de pied et de quinze cents chevaux. Les Mamertins, sous la conduite de Cion, vinrent l'attaquer là au nombre de huit mille hommes de pied et quatre mille hommes à cheval. Avant le combat Cion consulta les haruspices, qui lui répondirent que les entrailles des victimes indiquaient qu'il coucherait dans le camp des ennemis. Il se réjouissait là-dessus comme se croyant déjà vainqueur de l'armée du Roi ; et en même temps il donne ordre à ses troupes de se mettre en devoir de traverser le fleuve à la nage.

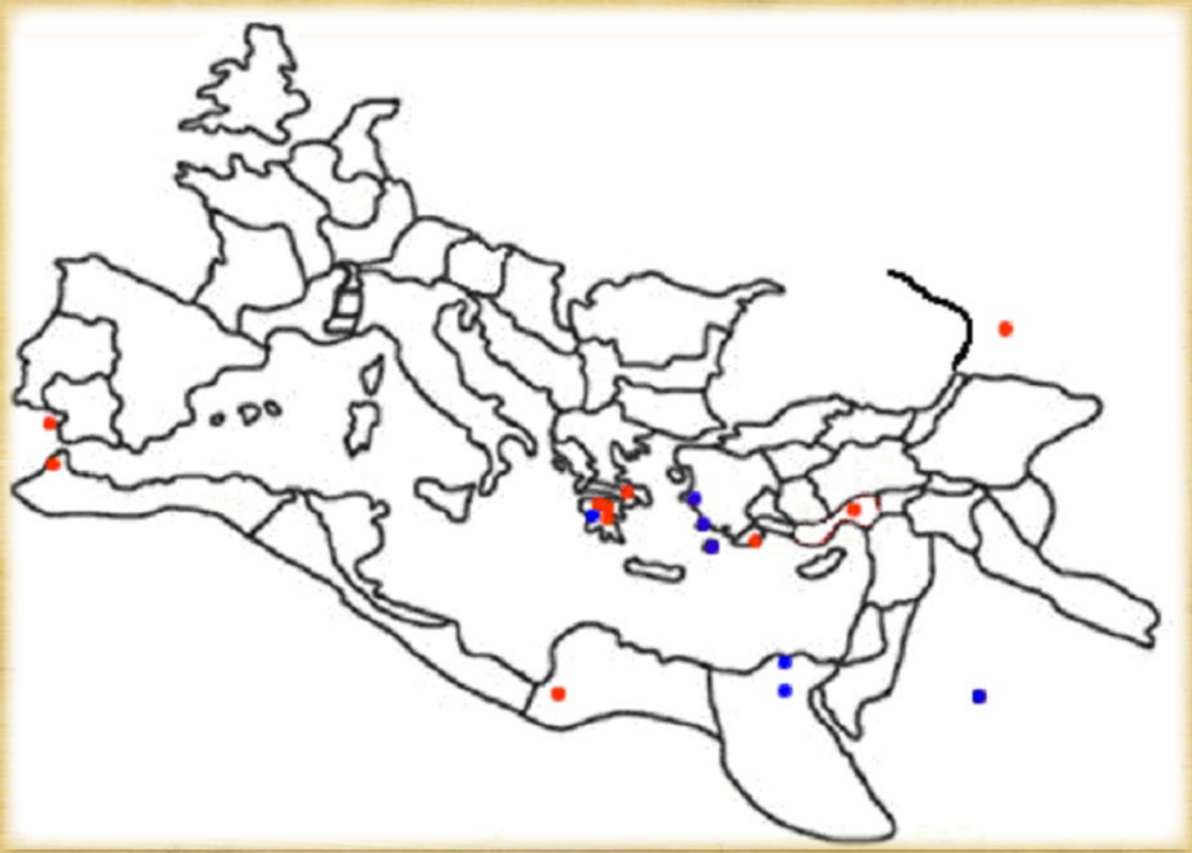
Hiéron avait alors dans ses troupes deux cents bannis de Messine, gens exercés à la guerre et d'un courage à toute épreuve, auxquels il joignit encore quatre cents hommes de choix. Il ordonna aux uns et aux autres de faire le tour d'une colline qu'ils avaient devant les yeux et qu'on appelait Thorax ; de sorte qu'ils pussent prendre les ennemis par derrière. Pour lui mettant ses troupes en ordre, il attaque les ennemis de front à la tête de sa cavalerie, pendant que ses gens de pied postés sur une hauteur le long du fleuve, profitaient aussi de l'avantage de leur situation.

La victoire fut néanmoins assez longtemps douteuse. Mais ceux qui avaient fait le tour de la colline tombant frais sur les Mamertins qui avaient déjà combattu longtemps, en tuèrent d'abord un grand nombre, et réduisirent tout le reste à s'enfuir en foule ; de sorte que les Syracusains venant sur eux dans ce désordre, n'en laissèrent pas un seul en vie.

Le général même des Mamertins, après une défense très courageuse, couvert de plaies et presque mort, fut pris encore vivant : il fut porté en cet état dans un camp du Roi et recommandé à ses médecins. Ainsi fut accomplie la prédiction des haruspices dont nous avons parlé plus haut, et par laquelle il était annoncé à Cion qu'il coucherait dans le camp des ennemis. Pendant que le Roi recommandait fortement ce prisonnier à ses médecins, il arriva des gens qui amenaient un grand nombre de chevaux pris dans la bataille. Cion y reconnut celui de son propre fils, sur quoi il jugea aussitôt que ce jeune homme avait été tué dans le combat. Là-dessus il arracha tout le bandage de ses plaies, pour venger la mort de son fils par la sienne propre.

Empire Carthaginois vers -280

Lieu de la campagne



En bleu, les 7 merveilles du monde :

- En Grèce :
  - Le temple d'Artémis à Ephèse
  - Le mausolée d'Halicarnasse
  - Le colosse de Rhodes
- En Anatolie :
  - Le temple d'Artémis à Ephèse
  - Le mausolée d'Halicarnasse
  - Le colosse de Rhodes
- En Egypte :
  - Le phare d'Alexandrie
  - La pyramide de Gizeh
- En Mésopotamie :
  - Les jardins suspendus de Babylone

En rouge, les lieux de mort des Typhonides (+ l'entrée du pays des Arimes.)

- Orthos en Erythie, au large de l'Espagne
- Ladon dans le jardin des Hespérides (actuel Maroc)
- Gorgone en Libye
- Ethon, l'Aigle du Caucase (au nord-est de l'Anatolie)
- Sphinx à Thèbes en Béotie (Grèce, voir ci-dessous)
- Phaïa la Laie de Crommyon à ... Crommyion en Corinthie (Grèce, voir ci-dessous)
- Regulus le Lion de Némée à ... Némée en Corinthie (Grèce, voir ci-dessous)
- Eanna l'Hydre de Lerne à ... Lerne en Argolide (Grèce, voir ci-dessous)
- Chimère en Lycie (Anatolie, actuelle Turquie)

Anatolie

En bleu, de haut en bas :

- Le temple d'Artémis à Ephèse
- Le mausolée d'Halicarnasse
- Le colosse de Rhodes

En rouge :

- En Lycie, lieu de mort de la Chimère
- En Cilicie, l'entrée du Pays des Arimes.

Grèce antique

En rouge :

- dans la zone bleue, Thèbes
- puis de haut en bas :
  - Crommyon
  - Némée
  - Lerne.

En bleu, Olympie.

GURZILS

Adresse	7	Psychisme	5
Apparence	2	Vitesse	7
Corpulence	17	Agôn	7
Courage	13	Initiative	7
Endurance	19	Souffle	45(50-5)
Force	18	Fatigue	17

Localisation	Armure	Partie
1 Crâne	11	Tête
2 Visage	11	Vitalité : 19
3 Cou	1	Torse
4, 5, 6, 7 Thorax	1	Vitalité : 36
8 Biceps droit	1	Bras droit
9 Avant-bras droit	1	Vitalité : 19
10 Biceps gauche	1	Bras gauche
11 Avant-bras gauche	1	Vitalité : 19
12, 13, 14 Ventre	1	Abdomen
15, 16 Hanches	1	Vitalité : 25
17 Cuisse droite	1	Jambe droite
18 Jarret droit	1	Vitalité : 25
19 Cuisse gauche	1	Jambe gauche
20 Jarret gauche	1	Vitalité : 25

Glaive
Attaque : 16
Dégâts : 4D+2
Parade : 8
Armure : 12

Bouclier moyen
Parade : 10
Armure : 18

Compétences : Contraction du corps 8, Esquive 10.
Equipement : un bouclier moyen, un glaive, un casque de plaque protégeant le Crâne et le Visage.
Encombrement total : 5,8.
Pouvoir particulier : Les muscles hypertrophiés offrent une armure naturelle de 1.

LE GROS SANGLIER NOIR

Adresse	7	Psychisme	2
Apparence	---	Vitesse	7
Corpulence	14	Agôn	5
Courage	13	Initiative	8
Endurance	15	Souffle	44
Force	16	Fatigue	15

Compétences : Contraction du corps 15, sentir 11.
Compétences automatiques : néant.
Armure : 5, peau et graisse.

Boutoir
Attaque : 15
Dégâts : 4D

Localisation	Armure	Partie (Equivalence humanoïde)
1 Crâne	5	Tête
2 Mufle	5	Vitalité : 20
3 Cou	5	Torse
4, 5, 6, 7 Poitrail	5	Vitalité : 29
8 Membre avant droit sup.	5	Bras
9 Membre avant droit inf.	5	Vitalité : 20
10 Membre avant gauche sup.	5	Bras
11 Membre avant gauche inf.	5	Vitalité : 20
12, 13, 14 Abdomen	5	Abdomen
15, 16 Train arrière	5	Vitalité : 20
17 Membre arrière droit sup.	5	Jambe
18 Membre arrière droit inf.	5	Vitalité : 20
19 Membre arrière gauche sup.	5	Jambe
20 Membre arrière gauche inf.	5	Vitalité : 20

AUTRES PNJ : Utiliser la galerie de portrait page 190 et suivantes du livre de base d'Oikouménè. Notamment le Vélite (simple garde, brigand...) et le Phalangiste (soldat expérimenté, officier...).

SYRACUSE

Introduction

Ce scénario a comme inspiration la série Rome. Je voulais qu'il intègre des intrigues politiques, du combat et aussi des scènes de la vie Antique méditerranéenne. Je voulais aussi faire une intrigue qui pouvait rassembler toute sorte de concept de personnage et non pas seulement des mercenaires, que je classe selon la typologie suivante :

Les gens de pouvoir : il s'agit de sénateurs, patricien, voire hauts fonctionnaires et magistrats.

Les gens de guerre : ce sont les militaires et les mercenaires.

Les gens de savoir : qui sont les philosophes, les médecins, les prêtres et les artistes de tout genre.

Les gens du commerce : ils correspondent aux marins et autres négociants par voie terrestre.

Les gens de l'ombre : les voleurs, les assassins et les espions.

Lieu : Syracuse en Sicile. L'Année -270 correspond au couronnement de Hiéron II après avoir chassé les mercenaires Mamertins de Messine. Cet épisode serait un parfait prologue à la 1ère guerre punique qui opposera Rome à Carthage, dont la Sicile sera un des enjeux. Ceci sont les grandes lignes de l'histoire dont les PJ écrirons les petites phrases.

Ainsi les PJ seront au cœur d'une cité qui est au carrefour de la République Romaine, de l'héritage Grecque et de l'ombre de Carthage.

Intrigue

Hiéron est un magistrat de la ville de Syracuse qui possède un grand pouvoir politique et une grande richesse. Son adversaire politique est le tyran actuel de la ville, Loiris, qui règne depuis 30 ans et qui est sans héritier. A sa mort, il veut donné le pouvoir à son frère, Neagis, de 10 ans, son cadet.

iéron fomente alors un coup politique pour prendre le pouvoir. Neagis et Loiris possède le soutien de l'armée régulière qui est une troupe de 2000 hommes. Hiéron veut en prendre le contrôle pour faire plier les deux frères. Mais pour cela il faut qu'il place des hommes de confiance.

Comme les Mamertins attaquent les fermes aux alentours de Messine, Hiéron, par l'entremise d'un ami fermier général, fait lancer un appel à l'aide à la ville de Syracuse. Pour y répondre, il faudra augmenter les effectifs de l'armée régulière et le magistrat pourra y intégré ses hommes à lui.

Si Loiris n'est plus qu'un souverain malade et faible, Neagis lui est retors et cruel. Il veut s'allier aux Carthaginois pour contrer l'influence de Rome. Il a donc fait venir des mercenaires Mamertins pour pouvoir avoir des hommes en plus quant aura lieu la guerre entre les deux puissances occidentales. En attendant, il a laisser les mercenaires vivre sur les terres de Messine (qui est favorable à Rome).

Cette intrigue reprend dans les grandes lignes l'histoire de la Sicile et de la future guerre punique. Pour en faire un scénario jouable, j'y est rajouté de nombreux éléments. Par exemple, si Hiéron s'est fait vraiment couronné roi en -270 après avoir chassé les Mamertins, j'ai inventé les deux frères et la conspiration.

Synopsis

Les PJ sont donc des clients de Hiéron de toutes nationalités et de toutes classes sociales. Il les a mis dans la confidence de son plan et tient à leur participation.

J'ai répartit l'intrigue par scène qui se suivent, ce qui en fait un scénario assez linéaire, mais la plupart du temps j'y ait introduit les conséquences d'échecs par les PJ, même si au final Hiéron l'emportera (pour coller l'Histoire), tous les PJ pourront ne pas survivre pour voir son triomphe.

La première scène est la mise en place du complot, au cours de laquelle, les PJ se rencontrerons et seront mis dans la confidence.

La seconde scène est celle du meurtre d'un des comploteurs qui a voulut trahir.

La troisième scène a lieu sur l'Agora où s'affronterons les Patriciens pour répondre ou non à l'appel à l'aide de Messine.

La quatrième scène est celle de l'enrôlement des PJ dans l'armée et des premières tentatives d'infiltrations.

La cinquième scène est la marche de l'armée vers Messine, où certains PJ seront envoyé en reconnaissance. Ils y rencontreront un détachement de mercenaires qu'ils devront faire taire.

La sixième scène verra les PJ empêcher un sacrifice au dieu Baal, ce qui prouve que les Carthaginois soutiennent les Mamertins.

La septième scène sera celle d'une grande bataille et de la victoire des Syracusains contre les Mamertins.

La huitième scène sera l'arrivée de Hiéron au camp militaire et sa prise de contrôle par les PJ.

La dernière scène sera l'entrée de l'armée dans Syracuse et la destitution de Loiris.

Certaines scènes seront à effectuer par certaines catégories de personnages. S'il n'y a en pas dans l'équipe, alors la scène sera réussite.

Mise en place : une grande ville Sicilienne

L'histoire se déroule dans la ville sicilienne de Syracuse qui est une ancienne colonie grecques qui depuis longtemps rayonne à l'ouest de la Méditerranée, en ce début de l'année -270 au mois de septembre.

Selon la culture des personnages-joueurs, voici les calendriers :

- An 484 de l'Ere de Rome
- An 3490 du calendrier hébraïque
- An 35 de l'Ere Séleucide

N'ayant pas été jusqu'au bout du travail historique pour préparer ce scénario, je laisse au mj le soin des plans de la ville de Syracuse, si toutefois, vous deviez en faire une sorte de « Syracuse by Night ».

Chaque PJ vaquent à ses occupations. Les gens de pouvoirs peuvent être à l'Agora, aux bains ou chez eux. Les gens de guerre sont dans leur caserne à s'entraîner. Les gens de commerce sont au ports à décharger leurs navires ou sur le marché. Les gens de savoir peuvent être sur l'Agora déclamer des vers ou une quelconque représentation, voire chez eux à écrire. Les gens de l'ombre peuvent dormir chez eux après une nuit agitée ou flâner dans les rues de la ville.

Chacun sont contactés par leur Patron Hiéron (qui leur fournit salaire, avantages, faveurs ou autres) ce soir à l'entrée Saturne des catacombes.

Scène Un : Conspiration dans les catacombes

Pour tous les PJ

Dans de nombreuses villes du bassin méditerranéen, les villes se sont construites par dessus des couches antérieures d'urbanisation. Il existe donc des réseaux souterrains de couloirs et de salles sous les pavés de la ville. C'est le cas des catacombes, dont celle de Syracuse sont encore célèbres aujourd'hui. Il y a de nombreuses entrées, la plupart connus mais certaines secrètes. D'autres sont connus mais jamais empruntés, l'entrée Pluton, par exemple, qui porte malheur.

L'entrée Saturne est une entrée connu mais qui se situe dans un lieu peu fréquenté, donc idéal comme point de rendez-vous.

La nuit, dans les rues, les grandes voies sont éclairées par des torches et surveillé par les veilleurs de nuit (qui font aussi offices de pompiers). Mais les petites ruelles ne sont éclairées qu'avec la lumière des fenêtres, peu nombreuses, à restées ouvertes.

La rue de l'entrée de Saturne est sombre, suffisamment pour ne pas être vu et reconnu. Le code pour se faire reconnaître est deux coups sec, puis un long silence et un autre coup. Puis il faut dire « Est-ce que l'agneau est bon ? » et entendre la réponse « l'agneau est bon[1] ». Alors la porte s'ouvre pour laisse entrer le PJ.

Sont présent à l'assemblée, Hiéron lui-même et Dion, son ami magistrat. Il y a aussi en plus des PJ, deux officiers de l'armée régulière (Alexandre et Pausanias), un médecin (Démosthène), un avocat (Demarate) et un marchand (Cadmos).
« Merci d'avoir répondu à ma convocation, commence-t-il, (même si en principe, les clients sont obligés de répondre à ce genre de rendez-vous).

Vous savez que notre actuel souverain Loiris est souffrant. A son âge son corps ne pourra plus lutter longtemps contre la maladie. Il est sans héritier direct et compte, comme vous le savez, donner le pouvoir à cette brute de Naegis, son frère.

Il ne doit pas l'avoir ! C'est pour cela que je vous ait convoqué, mes plus fidèles amis. Voici mon plan pour empêcher ce désastre.

Vous n'êtes pas sans savoir que des mercenaires Mamertins, discrètement mais sûrement rançonnent les fermes autour de Messine, plus au nord. Un de ses propriétaires terriens, un obligé à moi, va faire une demande officiel d'intervention militaire à la ville de Syracuse.

Grâce a cela, la ville va donc devoir mobiliser des troupes. C'est ainsi qu'en y plaçant des hommes loyaux, vous, l'armée me sera, à terme, dévouée.

Quant l'armée se constituera, vous devrez vous y faire en engager et au cours de l'expédition, vous devrez en faire en sorte qu'elle puisse m'obéir, une fois la menace des Mamertins disparue.

Si mon coup d'Etat marche, il y aura des honneurs pour tous ceux qui m'auront aidé. »

Après ce discours, il pourra répondre aux questions des PJ.
- Il soupçonne les Carthaginois d'être derrière les Mamertins et Neagis de les entretenir.
- Les PJ seront libre d'employer toutes les méthodes qu'ils estimeront nécessaire.
- Les PJ se voient allouer une forte somme d'argent pour soudoyer les personnes qu'ils faut.

Une fois terminé les questions, les conspirateurs peuvent disposer.

Scène Deux : Agent double

Pour les gens de l'ombre

Pour les PJ concernés, Hiéron leur fait parvenir un message discrètement :

Je soupçonne Démosthène d'être un traître à la solde de nos ennemis. Suivez-le pour le disculper ou le confronter. Dans ce dernier cas, faites ce qu'il faut pour qu'il ne parle pas.

Le soir même Démosthène rentre chez lui (une maison sur deux étages, où il vit avec sa famille et ses esclaves).

Le lendemain matin, il consulte toute la matinée. C'est en fin d'après-midi qu'il se rend aux bains publics. Là les PJ peuvent le surprendre avec Carus, un romain qui est un client de Neagis. Si les PJ peuvent s'approcher et entendre leur conversation, c'est la confirmation de la trahison de Démosthène, qui révèle tout.

A la sortie du bain, Démosthène rentre chez lui. Carus en sortant se rend directement au palais. Les PJ doivent absolument les tuer tous les deux ; Carus en priorité, mais si Démosthène apprend son assassinat, il quittera la ville le plus rapidement possible.

Scène Trois : Appel à l'aide

Pour les gens de pouvoir près du Tyran. Tous les autres PJ dans la foule.

Cette scène à lieu le lendemain de l'assassinat (ou tentative d'assassinat) de Carus et Démosthène. Les PJ sont en cercle au plus près du pupitre du Tyran Loiris qui préside l'assemblée. Techniquement, tout le monde peut s'exprimer à l'agora en présence du tyran mais dans les faits, seuls les plus influents politiciens sont à portée de voix (environ 300 à 500), les autres ne peuvent qu'entendre ou alors faire tellement de bruit que l'assemblée est dispersée et la session reportée.

Exceptionnellement, le Tyran peut demander un huis-clos où seul 1000 citoyens sont conviés, aujourd'hui en l'occurrence, l'Agora est ouverte à tous et a attiré 3000 citoyens

L'annonceur déclare les débats ouverts et le Tyran (ou son délégué) est le premier a s'exprimer. Il fait passer plusieurs décrets sur l'approvisionnement, sur l'augmentation des taxes d'amphores venues d'Italie et approuve l'organisation de la fête de Bacchus qui aura lieu dans un mois.

Puis il invite d'autres patriciens à s'exprimer. Là il peut se passer deux choses, soit c'est la foire d'empoigne où chacun essaie de prendre la parole à l'autre, soit il y a le respect de la hiérarchie, où on laisse parler les plus anciens.

Le but des PJ de pouvoir est de soutenir Hiéron pour sa motion en plaidant pour sa causant, faisant taire les plus volubile (jet d'Eloquence, Charisme, Débats). Ceux qui sont dans la foule doivent absolument empêcher des fauteurs de troubles de faire ajournée la séance (jet d'Intimidation, de corruption, voire Assommer).

Si les assassinats ont eu lieu, Loiris et son frère ne savent pas ce que va faire Hiéron et ce dernier va pouvoir s'exprimer (les jets du dessus sont plutôt facile). Si par contre, ils sont au courant, alors Hiéron aura du mal à prendre la parole et des fauteurs de troubles commencent vite (les jets sont donc plus difficile).

Au final, Hiéron doit pouvoir annoncer clairement qu'il a reçut un appel à l'aide de fermiers de Messine qui sont rançonnés par des mercenaires Mamertins. Neagis est de ceux qui estime qu'il ne faut pas intervenir pour ne pas mettre en danger des Syracusains, mettre en colère les Carthaginois, pour une rétribution des plus médiocres.

Hiéron fait valoir le statut de grande cité, d'esprit noble et de phare de la Sicile qui ne peut se laisser marcher sur les pieds.

Les PJ de pouvoir peuvent faire valoir leur point de vue. S'ils échoue dans leur plaidoirie, alors l'armée ne sera mobilisé que sur une courte majorité. Plus ils auront de réussite, plus la majorité sera importante. Mais il y aura de toute façon la majorité (pour la suite de l'histoire). Le vote se fait à main levée.

Le décret est alors écrit et la mobilisation est déclarée. L'armée partira dans 15 jours.

Scène Quatre : Sur le pied de guerre

Pour tous les PJ

Au cours des 15 prochains jours, les PJ devront s'accoutumé à la vie d'un camp militaire. Voici les différentes fonctions que peuvent exercer les PJ selon leurs archétypes :

Les gens de pouvoir : officiers de surveillance, diplomates, juristes, général en chef (pour les hauts magistrats)

Les gens de guerre : ça coule de source

Les gens de savoir : expert sur des sujets tactiques, médecins de campagnes, scribe, cartographe.

Les gens du commerce : financement, approvisionnement des troupes

Les gens de l'ombre : infiltration ou mercenaires.

Voici comment se compose l'armée de Syracuse. Les postes d'importances sont ceux que les PJ doivent rallier à leur cause s'ils ne les occupent pas (prendre alors le PNJ décrit). Le général en chef de l'armée est dans tous les cas, Neagis.

Infanterie lourde

C'est l'ossature de l'armée grecque, la Phalange avec de très longues piques. Composés de citoyens aisés qui ont payés leur équipement ou de mercenaires. Il y 2000 Hoplites, divisé en 10 carrés de 200. Les Hoplites citoyens sont sous les ordres d'un commndant, différent de celui des mercenaires (qui ne se mélangent jamais). Enfin chaque carré est commandé par un sergent.

Cavalerie légère

Ce sont les plus riches qui font partie de ce corps d'armée, car ils amènent leur propre cheval. Cependant la cavalerie n'est qu'une unité d'appoint par rapport à la Phalange. Ils sont au nombre de 800, divisé là aussi entre citoyens et mercenaires.

Neagis commande personnellement la cavalerie. Sous ses ordres sont deux commandants, un pour les citoyens et un pour les mercenaires.

Les frondeurs

Exclusivement composé de mercenaires, les frondeurs servent à harceler l'ennemi. Il y en 1500, divisé en 15 compagnies de 100 dirigé par un commandant en chef et 1 sergent par compagnie.

Les archers

Unité d'élite de 1000 soldats, c'est une seule et grande compagnie de mercenaires qui a fait plusieurs campagnes.

C'est donc une armée de plus de 5000 hommes que Syracuse mobilise en 15 jours. Je vous conseille de faire rencontrer au cours de cette scène, un seul PNJ important par PJ. Lors des autres scènes, ils pourront en rencontrer d'autres. Terminer la scène quant chacun des PJ a rencontré un PNJ important.

Neagis, Général en chef
Spartokos : commandant des phalanges de citoyen
Pairisadès : commandant des phalanges mercenaires
Pharmace : commandant des cavaliers citoyens
Rhescuporis : commandant des cavaliers mercenaires
Leucon : commandant des frondeurs
Makharès : commandant des archers

Neagis : les PJ pourront peut être profiter de la campagne militaire pour le tuer. Il est escorté en permanence par 10 germains. Cependant au cœur de la bataille ; tout peut arriver. En tout cas, si Neagis meurent avant la scène sept, l'expédition est stoppée et rentre à Syracuse. Il faudra donc patienter.

Spartokos est un exemple de citoyenneté, fier d'être Syracusain. Cependant, il aimerait un mode de gouvernement plus démocratique (ce que Hiéron ne veut pas lui), mais il sert fidèlement sa cité quelque soit le régime. Bien qu'il ne porte pas Loiris et Neagis dans son cœur, il ne les trahira pas facilement. Pour le faire pencher du coté de Hiéron, il le persuader ou lui prouver que Neagis est un mauvais dirigeant voire un traître.

Pairisadès est un pur mercenaire qui se vend au plus offrant. La cité lui verse 5 000 drachmes par semaine pour ses 500 hoplites. Tout offre supérieur aura sa loyauté, mais il n'hésitera pas a faire monter les enchères, si les PJ lui parle de trahison trop tôt. Neagis pourra alors les faire exécuter. Il faut donc le lui proposer à la dernière minute et sans lui laisser le temps d'en parler au général.

Pharmace est loyal envers Loiris, mais hait de tous son cœur Neagis qu'il accuse d'avoir violé sa sœur, alors qu'ils n'étaient que des adolescents. Bien sur l'affaire a été enterrée, et le bébé qui en résultat, fut mort-né ce qui arrangea tout le monde. Cependant, il n'a jamais cesser de vouloir égorger le frère du Tyran. C'est aux PJ de découvrir cette histoire à partir d'indices (conversations, contacts, mémoire, etc.) pour s'en faire un indéfectible allié. Il sera d'un grand secours pour préparer l'assassinat de Neagis après la campagne.
Rhescuporis, bien qu'il soit un mercenaire, choisit ses employeurs. Il voue une haine farouche aux carthaginois depuis qu'ils ont incendier sa ferme en Espagne il y a de cela très longtemps. Pour s'en faire un allié, il faut le convaincre que Loiris penche pour les Carthaginois et Hiéron les Romains. Cela ne sera pas trop difficile étant donné la suite des événements.

Leucons est un mercenaire mais c'est un pro qui reste loyal a qui l'a payer, tant que le contrat est en cours. Même après, s'il s'entend bien avec son ancien employeur, il rechigne à être engagé contre lui. Il sera difficile aux PJ de le rallier. A moins d'un très bon négociateur, il faudra soit un coup monté (Neagis veut le trahir, faire tuer ses hommes, etc.), soit devoir se battre contre ses frondeurs. Rendez-le sympathique avec les PJ, pour que se soit encore plus dur de le trahir, le cas échéant.

Makharès est un espion carthaginois qui a pour ordre de se retourner contre les Syracusains lors d'une bataille décisive. Pour le confondre, il faut discuter avec ses archers pour comprendre que depuis 2 ans que la compagnie existe, ils ne se sont battus que contre des ennemis de Carthage (Egyptiens, Ibères, Romains), mais peu d'hommes ont fait se rapprochement (ils ne faut pas le dire d'emblée). Si les PJ le démasquent avant la bataille de la scène 7, alors ils pourront avoir le soutient du nouveau commandant des frondeurs qui le rempalcera, sinon, l'unité d'Archers se retournera contre les Syracusains, lors de la bataille finale.

Scène Cinq : Premier Affrontement
Pour les Gens de Guerre et de l'ombre

L'armée se met en marche et il lui faudra 15 jours pour arriver aux abords de Messine. Au cours des 10 premiers jours, faites jouer une autre scène avec les PNJ, par PJ (voir scène précédente)

Après les 10 premiers jours, Neagis monte des équipes d'éclaireurs pour reconnaître les lieux. Les PJ concernés sont dans une de ses équipes de 10 personnes. Ils sont envoyés pour des missions de 8 heures (4 heures aller et 4 heures retour).

Au cours de la 4e mission de ce genre, au détour d'une forêt d'olivier de bons jets Auditif permet de repérer une troupe de 30 Mamertins piétons, équipés de cuir, de glaives et de boucliers. Si les éclaireurs, le repèrent sans se faire remarquer, ils peuvent alors leur tendre une surprise et faire des prisonniers pour les interroger.

Dans le cas contraire, 25 pillards restent pour combattre tandis que les 5 plus rapides courent pour prévenir le camp à 2 km de ici.

Les prisonniers avoueront qu'ils ont un camp de 200 Mamertins à 2 km de là. Neagis enverra la cavalerie mercenaires les combattre. Pas besoin d'y envoyer les PJ, cette 1ère bataille est un succès.

Scène Six : L'Enfant de Baal
Pour tous les PJ

Depuis 3 semaines, les combats opposent les Mamertins et les Syracusains. Ces derniers ont l'avantage la plupart du temps, mais aucun coup décisif est porté et les brigands connaissent bien le terrain. Avec un jet de stratégie facile, il est évident que les pillards tentent d'étendre le front, mais Neagis refuse de le prendre en compte voulant détruire les voleurs à chaque fois qu'on les débusque.

Dés qu'on le lui fait remarquer, il entre dans une colère noire et n'en démord pas (un jet de Psychologie permet de voir que cette colère est feinte).

Les PJ sont à 6 km de la ferme de l'allié de Hiéron qui a envoyé l'appel à l'aide, Icare Melonèse. Leur patron leur a demandé de lui rendre visite pour lui assurer leur protection et avoir des nouvelles de la région. C'est donc officieusement que les PJ vont y aller (mais il n'y aura aucune histoire sauf si les PJ sont sous surveillance, il faudra alors ruser).

Les PJ arriverons dans la nuit, mais il n'y aura personne pour les recevoir. Ils découvriront que la propriété a été saccagé et il y a des traces de luttes. Il y a même 5 cadavres éparpillés (des esclaves) un peu partout. C'est en explorant les champs autour de la propriété que les PJ découvriront alors l'allié de Hiéron et sa famille. Ils sont couchés à même le sol entouré de 10 soldats Mamertins et un prêtre qui officie un sacrifice humain à Baal, le dieu tutélaire de Carthage.

Ce dernier tuera d'abord le père de famille, puis la mère et les 4 enfants âgés de 4 à 16 ans, si les PJ n'interviennent pas. Même au cœur d'un combat, le prêtre tentera de finir la cérémonie, il utilisera ses pouvoirs magiques. S'il a le temps de tuer tout le monde, alors les Mamertins disposeront d'un démon majeur pour la bataille de la scène 8.

Si les PJ parviennent à libérer la famille captive, Icare leur en sera reconnaissant. Il leur dira qu'ils savent que les Mamertins sont à la solde de Carthage. Ils ajouterons que Messine est sans défense depuis 1 mois mais que l'arrivée de l'armée a empêché les brigands de fondre sur la ville. Néanmoins les rumeurs circulent comme quoi, l'assaut est pour bientôt, puisque les Syracusains sont dispersés. Les PJ devront alors rentrer au camp avec ses nouvelles informations.

Si les PJ n'ont pas pu les sauver, ils peuvent apprendre les mêmes informations par un serviteurs en fuite, qu'il débusque quant ils rentrent au camp.

Scène Sept : la Grande Bataille
Pour tous les PJ

Pour tous les commandants, ils devient clair que Messine est la prochaine cible, il faut donc que l'armée s'y rendent. Neagis y consent malgré une armée réduite à 2000 hommes. Des cavaliers sont envoyés pour faire converger les Syracusains éparpillés, et l'armée se met en marche le lendemain.

Après deux jours de voyage, qui sont la dernière chance des PJ de convaincre les commandants de trahir, l'armée, l'armée fut rejointe par quelques contingents et arrive en vue de Messine. Deux heures après, ce sont les Mamertins qui apparaissent.

Voici le rapport de force :

Syracuse	Mamertins
- 1000 Hoplites	- 3 000 soldats d'infanterie légères
- 300 cavaliers	- 500 cavaliers
- 500 frondeurs	- 1000 frondeurs
- 300 Archers	Un démon, si le sacrifice a pu avoir lieu
- 1000 habitants de Messine, pauvrement équipé	

Quant le combat s'engage des jets de psychologie, tactiques et stratégique montre que les décisions stratégiques de Neagis sont à l'inverse du bon sens. Ce dernier sabote délibérément la bataille et est retranché chez les archers qui tire sur les Syracusains. C'est la panique dans les rangs de l'armée.

Les PJ et les commandants ralliés peuvent alors tenter de tuer Neagis. Tant que cela n'est pas fait, les Syracusains perdent. La bataille ne peut être gagné qu'après la mort du général.

Si Neagis n'est pas tué, les Syracusains et les Messiniens sont écrasés par les Mamertins, qui s'empare de la ville. Les PJ survivants devront s'enfuir pour ne pas être exécuter. Dans les jours qui suivent, Neagis reviendra à Syracuse pour dire qu'il a négocié avec les Mamertins pour qu'ils n'attaquent pas Syracuse contre un lourd tribu. Plus tard, lorsque Loiris sera mort, Neagis confirmera son alliance avec Carthage.

Si Neagis est tué, alors les PJ peuvent renverser la bataille et vaincre les Mamertins, sauvant la ville de Messine du pillage.

Scène Huit : le dénouement de la conspiration
Pour tous les PJ

4 jours après la victoire, Hiéron arrive à Messine incognito pour voir les PJ et si l'armée est prête à le suivre. Voici la réaction de chacun des commandants :

Spartokos (reste 700 Hoplites) : si on ne l'a pas convaincu avant la bataille de la traîtrise de Neagis, alors il sera fidèle à Loiris (il pensera que le général à agit seul). Il n'hésitera pas à faire livrer combat contre d'autres Syracusains.
S'il a été convaincu, il soutiendra Hiéron.

Pairisadès (reste 500 Hoplites) : Il suivra du moment où on le paie. S'il ne s'entend pas avec les PJ, de l'argent suffira pour qu'il parte sans demander son reste.

Pharmace (reste 300 Cavaliers) : S'il n'est pas convaincu, il se battra sauf s'il est en infériorité numérique, alors il se rendra. Les cavaliers n'aideront pas Hiéron.
S'il a été convaincu, alors ses cavaliers le soutiendrons.

Rhescuporis (reste 200 Cavaliers) : S'il n'a pas été convaincu, il partira.

Leucon (reste 1000 frondeurs) : le plus probable, c'est qu'il accorde le bénéfice du doute à Loiris et qu'il décide de ne pas s'en mêler.

Makharès (reste 400 archers) : il est probable qu'il a été tué. Le nouveau chef des archers, Opulis, pourra se ranger aux cotés de Hiéron, s'il accorde la citoyenneté syracusaine à tous ses archers survivants.

Si la majorité des commandants est derrière Hiéron, alors ce dernier prendre la parole pour inciter ses troupes à rentrer à Syracuse pour faire payer à Loiris ses méfaits. Il sera acclamé.
Si les commandants sont minoritaires, alors Hiéron rentrera bredouille.

Scène Neuf : Vive le Roi

Pour tous les PJ

Loiris a, bien sur, appris que l'armée qu'il avait mobilisé rentre pour le destituer. La ville de Syracuse possède une garnison de 500 Hoplites que le Tyran va utiliser pour repousser son adversaire. Hiéron a ses propres agents et au moment, où l'armée déferle sur les portes, elles s'ouvrent devant elle.

Voici les objectifs à prendre dans la ville :
Le palais de Loiris avec 20 gardes, ce dernier se suicidera quant il verra que tout est finit.

L'agora, où les partisans de Loiris se sont retranchés. Quant ils seront encerclés, ils demanderons grâce.

La caserne, où sont les armes et les équipements des Hoplites de la ville

Le port pour éviter le départ de partisans de Loiris

Répartissez les PJ dans ses parties stratégiques, pour qu'ils les maintiennent sous contrôle.

Une fois la ville maîtrisé, Hiéron se rend à l'agora, où est réunit toute la ville. Il fait une grande déclaration où il s'empare du titre de Roi sous l'acclamation de la foule et alors que le sang coule encore sur les pavés de la ville.

AINSI VA L'HISTOIRE.

Un scénario de Michel Leger

[1] Référence à OSS 117, le Caire Nid d'Espions : « la blanquette est bonne ».

POUR LES PNJ : Utiliser la galerie de portrait page 190 et suivantes du livre de base d'Oikouménè. Notamment le Vélite (simple garde, brigand...) et le Phalangiste (soldat expérimenté, officier...). Et vous pouvez aussi utiliser les Archétypes...