

CRÉDITS

AUTEUR : MICHEL LÉGER

MISE EN PAGE : PASCAL COGET

ILLUSTRATIONS : PASCAL COGET

RELECTEUR : LAURENT SERÉ

FRISES : PATRICK TREMPOND

UN JEU DE JÉRÉMIE ET PASCAL COGET ÉDITÉ PAR LES
LUDOPATHES ET SANS-DÉTOUR

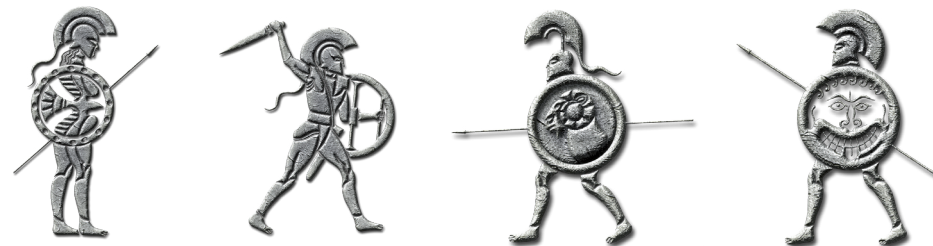


<http://www.ludopathes.com/BETA/siteoikou/siteoikou2.html>

<http://www.ludopathes.com/forum/viewforum.php?f=26>



N°1 SYRACUSE



INTRODUCTION

Ce scénario a comme inspiration la série Rome. Je voulais qu'il intègre des intrigues politiques, des affrontements physiques et aussi des scènes de la vie antique méditerranéenne. Je voulais aussi proposer 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 qu'il ait chassé les mercenaires Mamertins de Messine. Cet épisode serait un parfait prologue à la Première Guerre punique qui opposera Rome à Carthage, et dont la Sicile sera un des enjeux. Ceci sont les grandes lignes de l'histoire dont les PJ écriront les petites phrases.

Ainsi les PJ seront au cœur d'une cité qui se situe au carrefour de la République romaine, de l'héritage grec et dans l'ombre de Carthage.

N'ayant pas connaissance des règles, ni travaillé précisément sur la vie quotidienne antique, toutes les scènes sont issues d'une vision qui me paraissait le plus propice à l'Antiquité.

INTRIGUE

Hiéron est un magistrat de la ville de Syracuse très fortuné et influent politiquement. Son adversaire désigné est le tyran actuel de la ville, Loiris, qui règne depuis 30 ans et qui est sans héritier. Il a prévu, dans la perspective de sa mort, de léguer le pouvoir à son frère Neagis, de 10 ans son cadet.

Hiéron fomenté alors un coup politique pour ravir cette position convoitée. Neagis et Loiris bénéficient du soutien de l'armée régulière qui compte 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 aux postes clés.

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 a prévu d'en profiter pour y intégrer ses hommes.

Si Loiris n'est plus qu'un souverain malade et affaibli, Neagis s'impose quant à ta lui par sa duplicité et sa cruauté. Il veut s'allier aux Carthaginois pour contrer l'influence de Rome. Il a donc fait venir des mercenaires Mamertins pour compter sur des hommes en plus quand aura lieu la guerre entre les deux puissances occidentales. En attendant, il a laissé ces soldats de fortune 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 ai rajouté de nombreux éléments. Par exemple, si Hiéron s'est vraiment fait couronner 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. Ils peuvent être de toute nationalité et de toute classe sociale. Il les a mis dans la confiance de son plan et compte s'appuyer sur leur loyauté pour le faire aboutir.

J'ai réparti l'intrigue par scène qui se succèdent, ce qui en fait un scénario assez linéaire, mais la plupart du temps j'y ai introduit les conséquences d'éventuels échecs des missions confiées aux PJ, même si au final Hiéron l'emportera (pour coller à l'histoire), tous les PJ pourront ne pas survivre pour voir son triomphe.

La première scène consiste en la mise en place du complot. Elle préside à la rencontre des PJ qui seront informés des projets de Hiéron.

La seconde met en scène le meurtre d'un des comploteurs qui a voulu trahir son maître.

La troisième séquence a lieu sur l'Agora où s'affronteront les patriciens – dans un débat politique animé - 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'infiltration qui leur sont confiées.

La cinquième scène est la marche de l'armée vers Messine, où certains PJ seront envoyés en reconnaissance. Ils y seront confrontés à 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 verra les PJ être témoins – sinon acteurs – d'une grande bataille et de la victoire des Syracusains contre les Mamertins.

La huitième scène détaillera 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 faire jouer seulement à certaines catégories de personnages. S'il n'y a pas de représentants des profils concernés dans l'équipe, alors la scène sera considérée comme automatiquement couronnée de succès.

MISE EN PLACE : UNE GRANDE VILLE SICILIENNE

Mois de septembre, – 270 av J.-C. L'histoire se déroule dans la ville sicilienne de Syracuse qui est une ancienne colonie grecque rayonnant depuis longtemps à l'ouest de la Méditerranée...

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

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

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

Chaque PJ vaque à ses occupations. Les gens de pouvoir 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 port à veiller au déchargement de leurs navires ou sur le marché. Les gens de savoir peuvent être sur l'agora en train de déclamer des vers ou assistant à une représentation, voire chez eux à écrire. Les gens de l'ombre peu-

vent dormir chez eux après une nuit agitée ou flâner dans les rues de la ville.

Ils sont tous contactés par leur patron Hiéron (qui leur fournit salaire, avantages, faveurs ou autres) qui leur fixe rendez-vous le soir-même à l'entrée Saturne des catacombes.

SCÈNE UN : CONSPIRATION DANS LES CATACOMBES

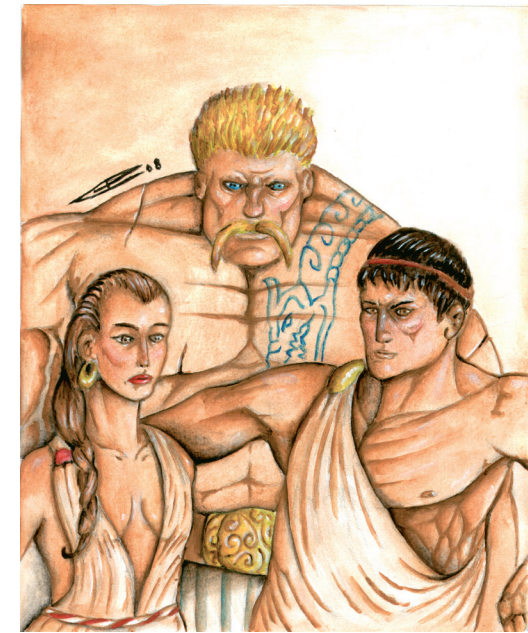
Pour tous les PJ

L'édification de nombreuses villes du Bassin méditerranéen, s'est faite par-dessus des couches antérieures d'urbanisation. Il existe donc des réseaux souterrains de couloirs et de salles sous les pavés des cités. C'est le cas des catacombes, dont celles de Syracuse sont encore célèbres aujourd'hui. Il y a de nombreuses entrées, la plupart connues mais certaines secrètes. D'autres ne sont jamais empruntés, l'entrée Pluton, par exemple, qui porte malheur. L'entrée Saturne 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 surveillées par les veilleurs de nuit (qui font aussi offices de pompiers). Mais les petites ruelles ne sont quant à elle éclairées que par la lumière des fenêtres, peu nombreuses.

La rue de l'entrée de Saturne est sombre, suffisamment en tout cas pour s'y introduire discrètement. 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 ». Alors la porte s'ouvre pour laisser entrer le PJ.

Sont présents 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. À son âge son corps ne pourra plus lutter longtemps contre la maladie. Il est sans héritier direct et compte, comme vous le savez, léguer le pouvoir à cette brute de Naegis, son frère.

Il ne doit pas l'avoir ! C'est pour cela que je vous ai convoqués, 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 des propriétaires terriens de la région, un de mes obligés, va adresser à la ville de Syracuse une demande officielle d'intervention.

Grâce à cela, notre cité va donc devoir mobiliser des troupes. C'est ainsi qu'en y plaçant des hommes loyaux, vous en l'occurrence (il désigne les PJ), l'armée me sera, à terme, dévouée.

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

Si mon coup d'État aboutit, les honneurs mérités seront décernés à 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 toutes les réponses données aux questions posées, 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 confondre. Dans ce dernier cas, faites ce qu'il faut pour qu'il

ne parle pas ».

Le soir même Démosthène rentre chez lui (une maison à 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 des plans de Hiéron.

À la sortie du bain, Démosthène rentre chez lui. Carus en sortant se rend directement au palais escorter par un esclave. 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 a lieu le lendemain de l'assassinat (ou tentative d'assassinat) de Carus et Démosthène. Les PJ et les patriciens 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 des 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 dissoute et la session reportée.

Exceptionnellement, le tyran peut demander un huis-clos où seuls 1000 citoyens sont conviés, aujourd'hui en l'occurrence, l'agora est ouverte à tous et a attiré 3000 habitants de la cité.

L'annonceur déclare les débats ouverts et le tyran (ou son délégué) est le premier à 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 le respect de la hiérarchie s'impose et on laisse s'exprimer les plus anciens.

Le but des PJ « de pouvoir » est de soutenir Hiéron pour sa motion en plaidant pour sa cause et faisant taire les plus volubiles (jet d'Éloquence, Charisme, Débats) de ses contradicteurs. Ceux qui sont dans la foule doivent absolument empêcher

des fauteurs de troubles de faire ajourner la séance (jet d'Intimidation, de Corruption, voire Assommer).

Si les assassinats ont eu lieu, Loiris et son frère ne sont pas au fait des projets de Hiéron et ce dernier va pouvoir s'exprimer (les jets précédents sont plutôt faciles). Si par contre, s'ils sont au courant, alors Hiéron aura du mal à prendre la parole et des fauteurs de troubles se manifestent rapidement (les jets sont donc plus difficiles).

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

Hiéron fait valoir le statut de grande cité, d'esprit noble, et son rôle de phare de la Sicile qui ne peut se laisser provoquer.

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

Le décret est alors promulgué 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'accoutumer 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'importance 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, équipée de très longues piques (les sarisses). Elle est composée de citoyens aisés qui ont payé leur équipement ou de mercenaires. Il y a 2000 Hoplites, divisés en 10 carrés de 200. Les Hoplites citoyens sont sous les ordres d'un commandant, 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, divisés là aussi entre citoyens et mercenaires.

Neagis commande personnellement la cavalerie. Il a pour subordonnés immédiats 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 a 1500, divisés en 15 compagnies de 100 hommes dirigés 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. Terminez la scène quand chacun des PJ a rencontré un PNJ important.

Neagis, Général en chef

Spartokos : commandant des phalanges de citoyens

Pairisadès : commandant des phalanges mercenaires

Pharmace : commandant des cavaliers citoyens

Rhescuporis : commandant des cavaliers mercenaires

Leucon : commandant des frondeurs

Makharès : commandant des archers

Vous pouvez rajouter un médecin, un spécialiste en poliorcétique (catapulte...), un riche fermier pour l'approvisionnement ou tout autre non-combattants pouvant être utile.

Neagis : les PJ pourront peut être profiter de la campagne militaire pour l'assassiner. Il est escorté en permanence par 10 Germains. Cependant tout peut arriver au cœur de la bataille : si Neagis meurt avant la scène sept, l'expédition est stoppée et la troupe rentre à Syracuse. Il faudra donc patienter.

Fier d'être Syracusain, Spartokos est un exemple de citoyenneté. 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 en place. Bien qu'il ne porte pas Loiris et Neagis dans son cœur, il ne les trahira pas facilement. Pour le faire pencher du côté de Hiéron, il faut 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. Toute offre supérieure gagnera sa loyauté mais il n'hésitera pas à faire monter les enchères. Si les PJ lui parle de trahison trop tôt et que cela vient aux oreilles du commandant en chef, Neagis aura alors toutes les raisons de 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 tout son cœur Neagis qui a violé sa sœur alors qu'ils n'étaient que des adolescents. Bien sûr 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 cessé 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 incendié 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 pour les Romains. Cela ne sera pas trop difficile étant donné la suite des événements.

Leucons est un mercenaire mais c'est un professionnel qui reste loyal à qui l'a payé, 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. À moins d'être un très bon négociateur, il faudra soit un coup monté (Neagis veut le trahir, faire éliminer ses hommes après la campagne, etc.), soit devoir se battre contre ses frondeurs. Rendez-le sympathique avec les PJ, pour que se soit encore plus dur pour eux 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 afin de comprendre que depuis 2 ans que la compagnie existe, ils ne se sont battus que contre des ennemis de Carthage (Égyptiens, Ibères, Romains), mais peu d'hommes ont fait ce rapprochement (ils ne faut pas le dire d'emblée). Si les PJ le démasquent avant la bataille de la scène 7, alors ils pourront bénéficier du soutien du nouveau commandant des frondeurs qui le remplacera, sinon, l'unité d'archers se retournera contre les Syracusains, lors de la bataille finale.

SCÈNE CING : PREMIER AFFRONTÈMENT

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 dépêche des équipes d'éclaireurs pour reconnaître les lieux. Les PJ concernés sont dans l'une de ces sections regroupant dix soldats. Ils sont envoyés pour des missions de 8 heures (4 heures aller et 4 heures retour).

Au cours de la 4e opération de ce genre, au détour d'une forêt d'oliviers, de bons jets Auditif permettent de repérer une troupe de 30 Mamertins piétons, équipés de cuir, de glaives et de boucliers. Si les éclaireurs les repèrent sans se faire remarquer, ils peuvent alors leur tendre une embuscade 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 établi à 2 km du point de contact.

Les prisonniers avoueront qu'ils viennent d'un camp comptant 200 Mamertins à 2 km de là. Neagis enverra la cavalerie mercenaire 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 n'a été porté notamment parce que les brigands montrent une parfaite connaissance du terrain. Avec un jet de Stratégie facile, il apparaît évident que les pillards tentent d'étendre le front. Toutefois Neagis refuse de le prendre en compte et s'obstine à vouloir 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 d'Intuition difficile 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 garantir leur protection et prendre des nouvelles de la région. C'est donc officieusement que les PJ vont y aller (mais il n'y aura aucun problème particulier sauf si les PJ sont sous surveillance, il faudra alors ruser).

Les PJ y arriveront dans la nuit, il n'y aura personne pour les recevoir. Ils découvriront que la propriété a été saccagée et observent des traces de luttes. Il y a même 5 cadavres éparpillés (des esclaves) à ses abords. C'est en explorant les champs autour de la propriété que, leur attention attirée par des flambeaux, les PJ découvriront l'allié de Hiéron et sa famille. Ils sont attachés, couchés à même le sol, et entourés de 10 soldats mamertins. Un prêtre officie leur sacrifice à Baal, le dieu tutélaire de Carthage.

Si les PJ n'interviennent pas, l'officiant tuera d'abord le père de famille, puis la mère et les 4 enfants âgés de 4 à 16 ans. Même au cœur d'un combat, le prêtre tentera d'amener à son terme le rituel en recourant à ses pouvoirs magiques. S'il a le temps de tuer les six victimes, alors les Mamertins disposeront du soutien d'un démon majeur durant la bataille de la scène 8.

Si les PJ parviennent à libérer la famille captive, Icare leur en sera durablement

reconnaissant. Il leur révélera que les Mamertins sont à la solde de Carthage. Il ajoutera que Messine est sans défense depuis 1 mois mais que l'arrivée de l'armée syracusaine a empêché les brigands de fondre sur la ville. Néanmoins les rumeurs circulent comme quoi l'assaut serait pour bientôt, puisque les Syracusains sont désormais dispersés. Les PJ devront alors rentrer au camp avec ces nouvelles informations afin de convaincre le général de regrouper ses forces dans la perspective d'une bataille décisive.

Si les PJ n'ont pas pu sauver Icare et sa famille, ils peuvent apprendre les mêmes informations par un vieux serviteur qui a eu le réflexe de se réfugier dans un petit bois lorsque les Mamertins sont arrivés.

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 ce qui subsiste de l'armée s'y rende. 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 dès le lendemain.

Après deux jours de marche forcée, qui sont la dernière chance des PJ de convaincre les commandants de trahir, l'armée est rejointe par quelques contingents et arrive en vue de Messine. Deux heures après, c'est l'avant-garde des Mamertins qui apparaît.



VOICI LE RAPPORT DE FORCE :

Syracuse

1000 hoplites

300 cavaliers

500 frondeurs

1000 habitants de Messine, pauvrement équipés

Mamertins

3 000 soldats d'infanterie légère

500 cavaliers

1000 frondeurs

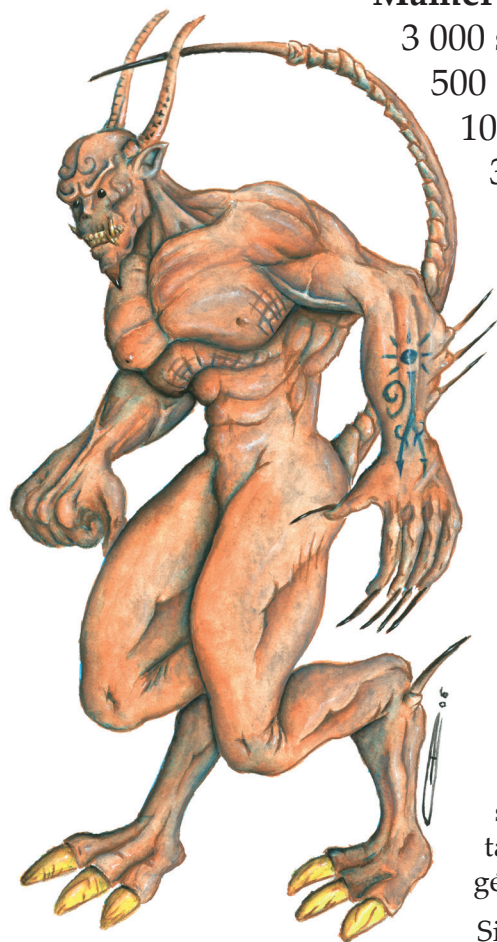
300 archers

Un démon majeur, si le sacrifice a pu avoir lieu

Quant le combat s'engage – soit le demain -, des jets de Psychologie, Tactique et Stratégie montrent que les décisions stratégiques de Neagis sont prises à l'inverse du bon sens. Son forfait est signé lorsque les archers, au sein desquels il s'est réfugié, se mettent à tirer sur les Syracusains désormais pris entre deux feux. 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, la déroute des Syracusains se fait de plus en plus précise. La bataille ne peut être gagnée qu'après la mort du général félon.

Si Neagis n'est pas tué, les Syracusains et les



Messiniens sont écrasés par les Mamertins qui s'emparent de la ville. Les PJ survivants devront s'enfuir pour ne pas être exécutés. 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 tribut. Plus tard, lorsque Loiris sera mort, Neagis confirmera son alliance avec Carthage.

Si Neagis est tué, alors les PJ peuvent renverser l'issue de 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 rencontrer les PJ et s'assurer que 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 trahison de Neagis, alors il demeurera fidèle à Loiris (il pensera que le général a agi 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 à la condition qu'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 soutiendront.

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 côtés de Hiéron à la condition qu'il accorde la citoyenneté syracusaine à tous ses archers survivants.

Si la majorité des commandants est derrière Hiéron, alors ce dernier prendra la parole pour inciter ses troupes à rentrer à Syracuse et 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 sûr appris que l'armée qu'il avait mobilisée rentre pour le destituer. La ville de Syracuse est défendue par une garnison de 500 hoplites que le Tyran va utiliser pour s'opposer à son adversaire. Toutefois Hiéron a ses propres agents dans la place et au moment où l'armée monte à l'assaut des portes elles s'ouvrent devant elle.

Voici les objectifs à prendre dans la ville :

Le palais de Loiris avec 20 gardes. Le traître se suicidera quand il verra que tout est fini.

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

La caserne, où sont entreposés les armes et les équipements des hoplites de la ville.

Le port où certains des partisans de Loiris tentent d'embarquer.

Confiez aux PJ des missions en rapport avec ces points stratégiques, afin qu'ils en assurent le contrôle .

Une fois la ville maîtrisée, Hiéron se rend à l'agora, où est réunie toute la population de la ville. Il fait une grande déclaration et annonce qu'il s'arroge le titre de Roi sous l'acclamation de la foule et alors que le sang de ses adversaires coule encore sur les pavés de la ville.

Ainsi va l'histoire.

Pour les PNJ : utiliser la galerie de portrait p. 134 et suivantes du livre de base d'Oikouménè. Notamment le Vélite (simple garde, brigand...) et le Phalangiste (soldat expérimenté, officier...). Vous pouvez aussi utiliser les Archétypes p. 80 et suivantes.

