

^ Hippiés ^

Afin de laver la défaite subie par son père à Marathon, le puissant Roi Xerxès marche vers la Grèce en 480 av. J.C. à la tête d'une armée de 2 500 000 hommes. Alors que les cités grecques tiennent conseil, le Roi de Sparte Léonidas I^{er} et sa garde rapprochée constituée des 300 Hippiés partent pour le défilé des Thermopyles dans l'espoir de bloquer l'avancée ennemie.

Nom : _____

AGI ⚡	Acrobaties Equitation Furtivité	ADA 👁️	Commander Perception Sang Froid	MEL 🗡️	Arme Esquive Lutte
PHY 🏋️	Force Intimider Résistance	EDU 📖	Eloquence Savoir Tactique	DIS 🏹	Arc Lance Fronde

Santé 10 Héroïsme

^ Hippiés ^

REGLES

Votre personnage appartient à la garde de Léonidas. Inventez-lui un nom, une apparence, un caractère, une famille et des amis, puis remplissez la feuille de personnage ci-dessus.

Son profil est défini par six domaines : Agilité, Physique, Adaptation, Education, Mêlée et Distance, ces deux derniers servant au combat. Chaque domaine est mesuré selon son entraînement par un dé à 4 faces (faible), 6 faces (correct) ou 8 faces (fort). Répartissez au choix d4, d4, d6, d6, d8 et d8 entre les domaines.

Chaque domaine est complété par trois compétences, notées de 0 à 5 : (0) incompetent, (1) débutant, (2) compétent, (3) professionnel, (4) expert, (5) maître. En fonction du dé du domaine et de l'idée que vous avez du rôle, cochez au choix 2 cases de compétences pour d4, 4 cases pour d6 et 6 cases pour d8.

On a, en effet, l'habitude de raconter au cours des repas communs les belles actions accomplies par les citoyens.
— Constitution de Sparte, V.6, par Xénophon —

Pour résoudre une action, il suffit de lancer autant de dés (dont le nombre de faces est indiqué par le domaine) que le score de la compétence utilisée. Chaque dé qui atteint ou dépasse le Seuil de Réussite compte pour un succès. SR : action facile 3 ; action courante 4 ; action difficile 5 ; action quasi impossible 6.

Il faut au moins un succès pour réussir l'action. Plusieurs succès indiquent une meilleure qualité de la réussite. En cas de duel, celui qui obtient le plus de succès l'emporte.

Chaque personnage a cinq points d'héroïsme que le joueur peut utiliser quand il le souhaite pour ajouter autant de succès que de points dépensés (y compris pour une compétence à 0).

Émissaire Perse : Le ciel sera bientôt noir de nos flèches...
Diènekès : Bien ! Ainsi nous combattons à l'ombre.

L'initiative est déterminée au début d'un combat par un jet d'AGI. A chaque round (3s) un personnage peut se déplacer de 2m et tenter une action : un nouveau déplacement, sortir une arme, ranger un objet, utiliser une compétence, attaquer un ennemi, esquiver les coups qu'il reçoit pendant le round.

SR : mêlée 4, distance (-5m) 4, distance (+5m) 5, esquive 5. Si l'attaque porte, les dégâts sont retranchés à la santé (10 PV pour un PJ, 4 pour un PNJ). Dégâts = nombre de succès + puissance de l'arme - protection. A 0 le personnage meurt. En cas d'esquive, faire un jet par coup reçu et retrancher les succès obtenus à ceux de l'adversaire (le coup est entièrement paré si l'on en obtient autant ou plus). Les Spartiates qui attaquent peuvent porter un second coup dans le round, à un SR + 2.

Un Spartiate dispose de 1 d6 lances (+2 dégâts), d'un glaive (+1 dégâts), d'un casque (protection 1) et d'un bouclier (protection 1 supplémentaire), précieux symbole de sa caste guerrière. Si une protection est perdue, cochez une case armure sur la feuille du personnage pour indiquer qu'elle diminue. Les guerriers venus d'une autre cité peuvent posséder un arc ou une fronde.



SCENARIO

Léonidas et ses 300 Hippiés, plus quelques centaines d'autres guerriers venus les soutenir, périront au défilé des Thermopyles après avoir défait plusieurs dizaines de milliers d'ennemis... Leur incroyable sacrifice donnera le temps aux cités grecques d'organiser une riposte et les Perses perdront définitivement la guerre à la Bataille de Salamine. Le corps de Léonidas sera finalement rendu à Sparte et les 300 incarneront à jamais le courage...

Xerxès : Vous serez épargnés si vous déposez les armes.
Léonidas : Venez plutôt essayer de nous les prendre !

Si la trame historique pose les bases, ^Hippiés^ reste avant tout un jeu de rôle : les personnages des joueurs vont donc pouvoir réécrire l'histoire en fonction de leurs décisions et de leurs actions. Voici quelques idées pour articuler votre campagne :

- A l'annonce de l'approche des Perses se tient le conseil des cités : Léonidas souhaite obtenir des renforts, qui dans la réalité lui seront refusés. Les PJ participent aux débats en tant que conseillers, parviendront-ils à convaincre les opposants à l'action immédiate ? Plaidoiries et jeux d'alliances seront indispensables.
- Que Léonidas avance en tête d'une armée ou de sa seule garde, les PJ partent en éclaireur localiser les ennemis et estimer les forces adverses. C'est aussi l'ultime chance de rallier sur son passage des guerriers d'autres cités : Thespiens, Thébains, etc.
- Infiltration du campement : Saboter du matériel, souiller les vivres, disperser les montures, espionner les préparatifs, tenter d'assassiner un général ou le Grand Roi lui-même... bref, gagner du temps et désorganiser l'adversaire.
- Les préparatifs : Choisir où bloquer l'ennemi, fortifier la passe, poser des pièges, organiser le siège.
- Le traître : Ephialtès indiquera aux Immortels, la garde d'élite de Xerxès, un passage dans la montagne afin de contourner les fortifications. Aux PJ de le démasquer. En profiteront-ils pour se substituer au félon et faire passer de fausses informations ?
- Vaincre ou périr : Bataille rangée si Léonidas a obtenu ses renforts ou siège désespéré pour sauver la Grèce ? Ce final épique devra rester gravé dans les mémoires...

PNJ - Soldat Perse : MEL d4 (Escrime 2), DIS d6 (Tirer 2), PV 4, Glaive (+1 dégâts), Arc (+1 dégâts).

PNJ - Immortel : MEL d6 (Escrime 4), DIS d6 (Tirer 3), PV 4, Glaive (+1 dégâts), Arc (+1 dégâts), Armure (Protection 1).

^Hippiés^ version 1.1 (28 janvier 2007)

jeu de rôle écrit et mis en page par Thierry Linguégia
dessin du hoplite : image libre de droits

Quelques pistes pour renforcer l'ambiance d'une partie et développer sa campagne
Livres d'histoire : La constitution de Sparte, par Xénophon ; Sparte, de Edmond Lévy ; The Spartan Army, de N. Sekunda et R. Hook. Roman : Les Murailles de Feu, de Steven Pressfield. BD : 300, de Frank Miller. Cinéma : La Bataille des Thermopyles, de Rudolph Maté. Musique : Musique de la Grèce Antique. Internet : Wikipedia (US). Divers : Runequest, G. Stafford ; Les Deux Tours, P. Jackson ; Conan, J. Milius ; Froie, W. Petersen ; Alamo, J. Wayne...