

PUNICA TYRANNIA

Par mutos, sur une idée de Benoit, développé par Meroub pour le 2e défi Trois
Fois Forgé PTGPTB Sous licence Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)

« Citoyens,

Nous sommes en l'an 634 Ab Urbe Condita ; aussi dérisoire que puisse paraître ce comput. Depuis déjà quinze années, la troisième guerre punique s'est terminée. Comme la précédente, son issue nous a été défavorable. Quinze ans que nous survivons sous le joug de Carthage, la Punica Tyrannia.

Désormais, les quinquérèmes d'Afrique mouillent leurs ancres à Ostie, et les sacrifices dans les temples du forum sont rendus aux divinités phéniciennes Baal, Melqart et Tanit. Carthage, plus puissante, plus riche, plus affamée que jamais, règne sans partage de l'Espagne à la Libye ; elle tourne à présent ses rostres vers l'Orient.

Mais dans les rues sombres de Rome outragée, bafouée, asservie, les patriciens et les chevaliers de l'ancienne république n'ont pas oublié. La cité latine, qui était destinée à gouverner l'univers, ne restera pas dans les chaînes de l'esclavage. L'héritage d'Énée sera restauré. Delenda Carthago est !"

Retranscription pour le compte des Cent-Quatre d'un discours de Lucius Licinius Crassus devant l'assemblée des Conjurés.

I.L'UNIVERS DE PUNICA TYRANNIA

Si la victoire d'Hannibal sur Rome a permis aux phéniciens Africains de s'approprier la Provence, l'Italie du Sud et les îles méditerranéennes, en accablant Rome d'un lourd tribut, c'est bien la troisième guerre punique, en 619 a.u.c., qui anéantit l'impérialisme romain. Désormais l'Italie et le Latium, vassaux de Carthage, ont perdu toute autonomie et on rejoint la grande confédération punique.

Rome, annexée sous le nom de Barca Magna dans les archives officielles, est une cité qui a toutes les apparences d'une colonie phénicienne ; une garnison de mercenaires Libyens occupe ses fortifications, et une communauté croissante d'artisans et de négociants puniques y côtoie les Latins.

De l'empire Romain et ses vices, il ne reste rien ; mais des nostalgiques, descendants de l'aristocratie pour la plupart, depuis la Grèce redevenue indépendante ou au cœur même de Barca Magna troublent l'ordre retrouvé et ruminent une impossible revanche.

Tyr et son aristocratie phénicienne, riche de ces armateurs et de sa culture rayonne sur toutes les mers, tandis que Carthage prend très au sérieux son rôle administratif et militaire. Faisant régner l'ordre au travers de la méditerranée, des Suffètes sont élus pour administrer les grandes villes et territoires en découlant.

Vous êtes des membres des Cent-Quatre, un groupe restreint d'hommes et de femmes qui par leur valeur ont gagné le droit d'assister les Suffètes à leur tâche d'administration et de justice dans tous les recoins de la confédération punique.

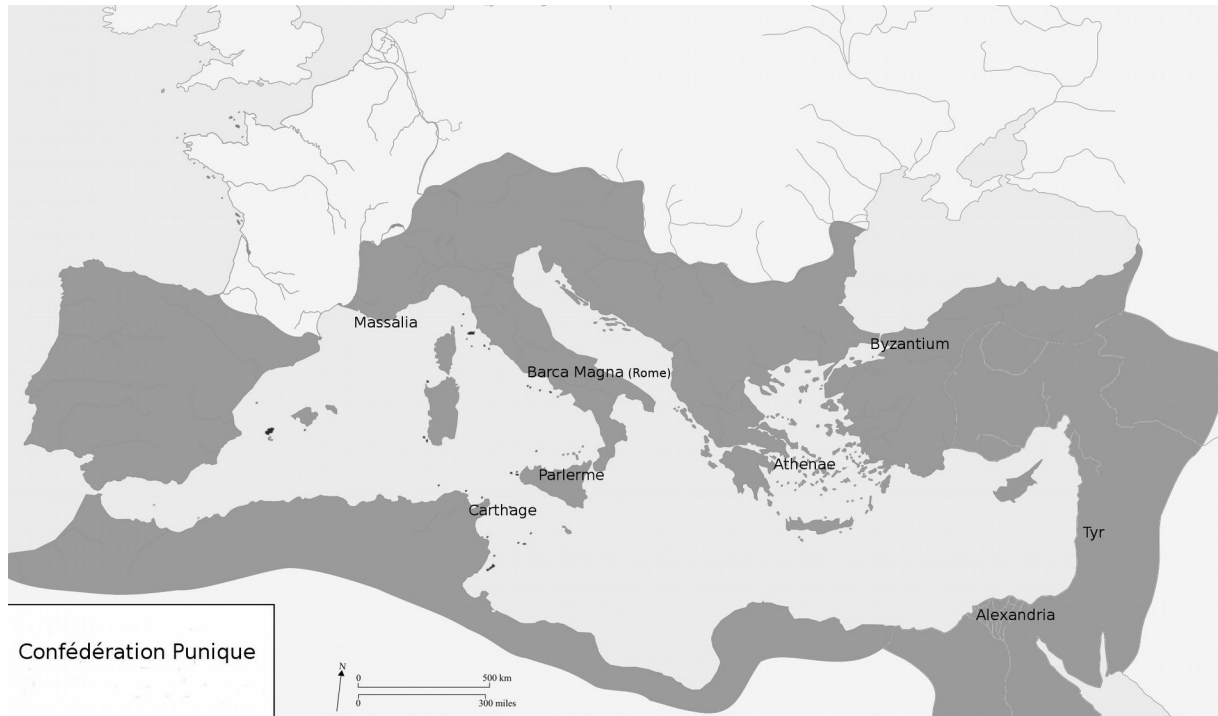
Vos profils peuvent être très divers, les Cent-Quatre n'étant pas élus, mais sélectionnés par les Suffètes eux-mêmes. Que vous soyez un descendant d'Hannibal, dont on vous a conté les exploits dès le plus jeune âge et dont votre rêve est de marcher dans ses pas et de le surpasser, un barbare aux qualités exceptionnelles dont on loue les services par pragmatisme, ou un riche marchand ayant obtenu sa fonction par quelques tractations politiques et s'en servant pour faire fructifier ses propres intérêts, vous serez dans tous les cas en charge d'appliquer la justice sur les nouvelles terres de Carthage.

Pourquoi jouer à Punica Tyrannia ?

- Vous vous demandez à quoi aurait ressemblé l'Antiquité si elle avait été dominée par les subtils Phéniciens plutôt que par ces bœtiens de Romains ?
- Vous souhaitez, pour une fois, traquer les insurgés romains qui mènent une guerre contre le pouvoir punique en place et tentent de restaurer la Res Publica ?
- Ou, au contraire, étendre l'influence de Carthage en administrant de nouveaux comptoirs en Afrique ou en Orient ?

- Préférerez-vous, exilés en Attique, traquer dans les cités grecques le souffle de la sédition ?
- Sinon, pourquoi ne pas essayer de fortifier Carthage en la dotant de ce qui lui manque pour devenir le cœur du nouveau monde.

Dans tous les cas, Punica Tyrannia est fait pour vous ; alors retrouvez vos manches !

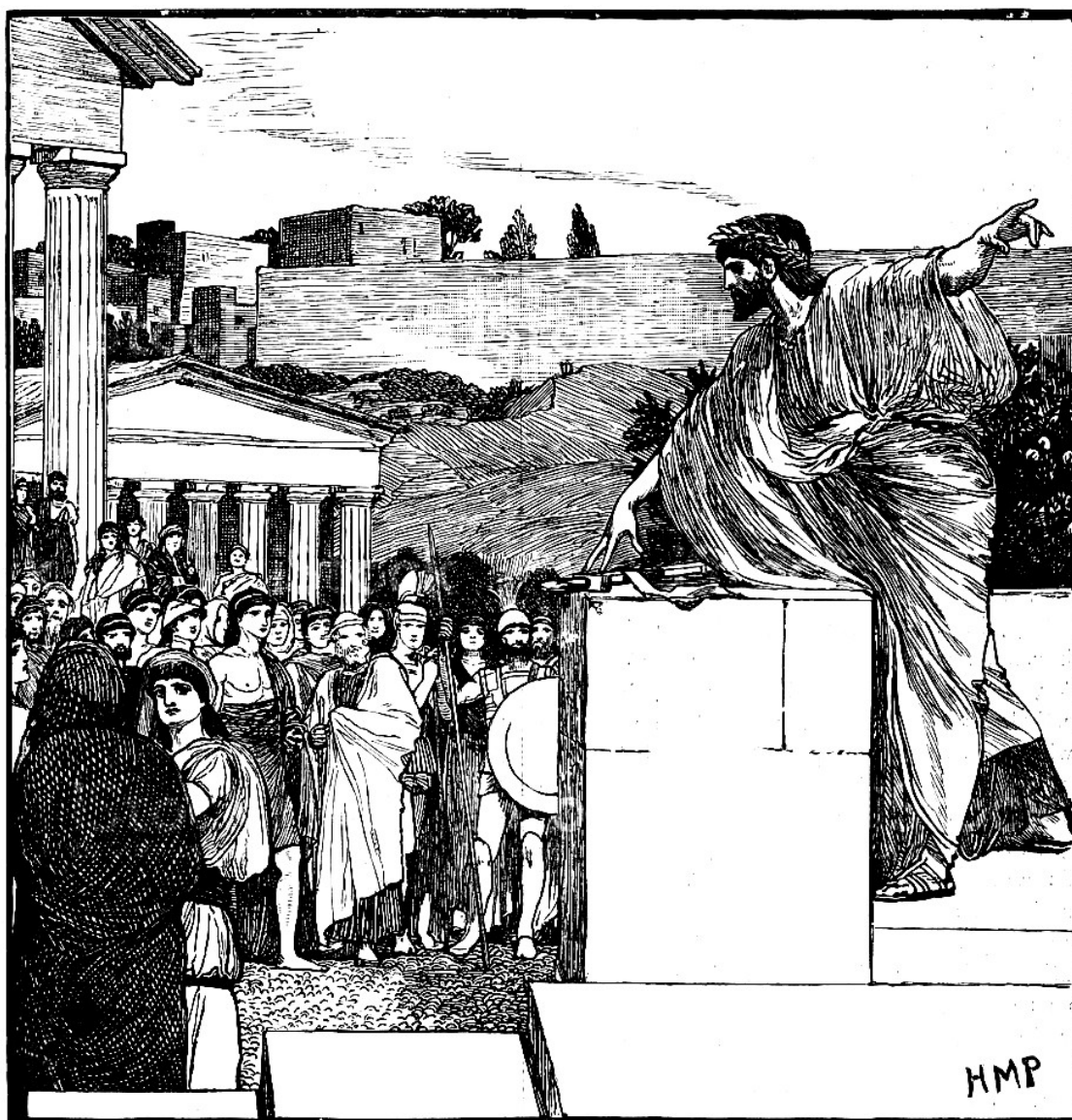


La confédération punique est un regroupement de régions autonomes régies par un système administratif, militaire et économique similaire. Toutes possèdent leur propre culture, leurs propres coutumes, langues et religions, bien que le latin et le phénicien soient répandus très largement sur l'ensemble de du contour méditerranéen Chacune doit payer un impôt a Carthage qui se charge de la sécurité militaire et a Tyr qui coordonne l'ensemble des échanges maritimes.

II. PRINCIPES DU JEU

A) LE JEU DE RÔLE

Punica Tyrannia est un jeu de rôle proposant de jouer dans un univers fictif où Carthage, victorieuse des trois dernières guerres puniques, règne sur un jeune mais incontesté territoire dans toute la Méditerranée du détroit de Gibraltar jusqu'à la mer noire ; Rome n'est plus qu'une ville secondaire dans un vaste réseau de comptoirs en ville sous domination phénicienne tout-puissante. Les joueurs joueront des membres des Cent-Quatre un groupe de juges itinérants apportant la justice et l'ordre dans les nouvelles contrées de la confédération punique.



B) LES JOUEURS

Un maître du jeu est chargé de décrire l'univers, les événements, les personnages et les situations que rencontrera probablement un groupe de joueurs. Ces derniers peuvent interpréter des membres très divers de la population. Les membres des Cent-Quatre sont sélectionnés, par les Suffètes et le Conseil des Anciens, parmi la population des colonies de la confédération sans distinction de sexe, de naissance, de métier ou de richesse, seul compte le mérite et la confiance que possède en vous la personne vous ayant choisi. Parmi tant d'autres possibilités :

- Des marchands et des notables Carthaginois ou Tyrien ayant fait preuve d'un grand dévouement et récompensé par un poste dans la nouvelle Rome, et cherchant peut-être à étendre le réseau commercial et l'influence de leur famille ;
- D'anciens esclaves romains affranchis et ayant fait preuve de qualité marquante aux yeux des Suffètes.
- Des mercenaires Ibères, Libyens, ou Sarde... exceptionnellement talentueux et recrutés
- Des descendants de citoyens Romains, qui embrassent à bras ouvert ce nouveau monde ou qui ont souhaité coûte que coûte conserver leur rôle dans la société.

C) PROFILS

Chaque personnage, qu'il soit interprété par le maître du jeu ou par les joueurs, est défini par :

- Un nom
- Une profession, un titre ou une origine particulière : fils ou fille d'ancien citoyen romain, marchand phénicien, ancien esclave affranchi, barbare dont on loue les services
- Cinq caractéristiques : Virtus, Agilitas, Civilitas, Charismatum, Vigilante ; chacune de ces caractéristiques peut être qualifiée de mauvaise, médiocre, normale, bonne, excellente, parfaite, surhumaine ou divine. Médiocre représente une faiblesse grave ; normale, la moyenne de la population de la confédération ; parfaite, un long et rigoureux travail sur soi-même, surhumaine ; le résultat d'une vie d'entraînement et divine ne peut s'obtenir que grâce à l'intervention d'une puissance supérieure.

Virtus	Force physique brute, endurance et santé. Elle recouvre également le courage et le sang-froid.
--------	---

Agilitas	Habilité, dextérité et réflexes, rapidité d'action.
Civilitas	Éducation, éloquence, connaissance des us. Coutumes, culture générale, science, calcul.
Charismatum	Beauté, charme, séduction, force de caractère.
Vigilate	Sens logique, intuition, ruse. Perception du monde autour de soi

Liste des différentes caractéristiques

D) CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Pour créer un personnage, le joueur se choisit un nom, une origine ou une profession ou un titre. Toutes les caractéristiques commencent à normale. Le maître de jeu va ensuite appliquer un bonus et un malus de un cran à deux caractéristiques différentes en fonction de ses origines ou son métier ou son titre tout en restant logique avec l'idée de base du joueur. Par exemple : un ancien citoyen romain sera sans doute très au courant des us et coutumes mais probablement peu habile de ses dix doigts (Civilitas devient bonne et Agilitas devient mauvaise).

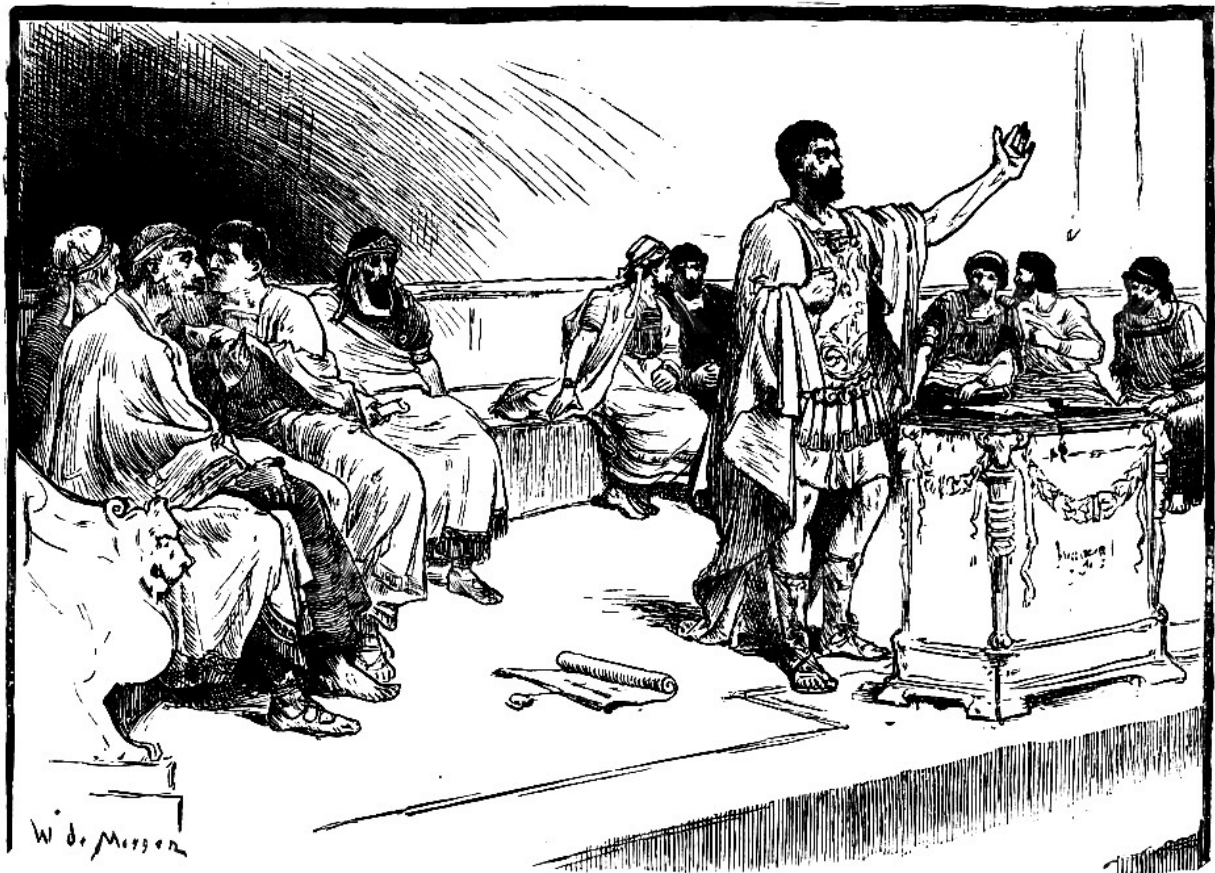
Le joueur a alors quatre points et peut augmenter une ou plusieurs de ses caractéristiques d'un ou plusieurs crans.

Il peut, mais n'est pas obligé, diminuer deux fois une caractéristique, pas nécessairement la même, pour un total de un point en plus par diminution. Une amélioration de normale à bonne ou bonne à excellente coûte un point, d'excellente à parfaite coûte deux point et de parfaite à surhumaine coûte trois points.

Exemple de création avec Seb (MJ), Stéphanie et Noémie :

Stéphanie veut jouer un marchande phénicienne qui s'appellera Lunula. Le maître du jeu, Seb, décide que sa marchande ne sera pas très forte, Virtus devient médiocre, mais compensera par une bonne éducation particulièrement utile dans son métier et Civilitas devient bonne. Stéphanie décide que sa marchande sera parfaite en Civilitas, pour un total de trois points, un pour aller à excellent et deux pour aller à parfaite et elle monte Charismatum à bon avec le dernier point restant.

Noémie, quant à elle, décide de jouer un archer ibérique du nom de Lanto, Seb décide que son archer sera très habile, Agilitas devenant bonne, mais peu séduisante, réduisant Charismatum à médiocre, Noémie décide alors de diminuer la Civilitas de Lanto de deux crans la rendant mauvaise dans ce domaine, justifiant cela par le fait que, sur un champ de bataille, on n'a pas le temps d'étudier, mais en profite pour augmenter l'Agilitas à surhumaine, pour un total de six points dont deux obtenus par la baisse en Civilitas.



E) RÉSOLUTION DES ACTIONS.

La plupart des actions banales peuvent être résolues très simplement ; c'est le maître du jeu qui décide si les héros réussissent ou échouent, en fonction des circonstances. Toutefois, si la situation dépend des compétences, des connaissances ou de la chance d'un personnage, il s'agit alors d'une épreuve du destin.

A Carthage cité militaire et commerciale, rares sont les choses que l'argent ne peut pas résoudre. La monnaie officielle est le shekel. Pour refléter cette mentalité mercantile, les épreuves du destin sont résolues en jetant des pièces de monnaie (qu'on supposera représenter des shekels). Vous pouvez utiliser n'importe quelles pièces, tant que l'on peut facilement distinguer le côté pile et le côté face.

Par défaut un joueur lance une pièce, mais selon la situation il peut en avoir plus ou moins à lancer, dans le cas des caractéristiques, il s'agit simplement de la quantité d'argent que ses parents ou ses maîtres ou le personnage lui-même, ont dépensé pour l'élever, dépenser de l'argent pour faire une action courante dans la profession n'est ni plus ni moins qu'un réinvestissement, enfin des circonstances favorables peuvent être un bon équipement comme une jolie toge ou un glaive d'un excellent artisan, cela peut aussi être une meilleure position

sociale comme un citoyen voulant se faire obéir d'un esclave qui n'est pas le sien, des circonstances défavorables sont l'inverse, mauvais équipement, ou bien des conditions favorables à l'adversaire :

Caractéristique	Modificateurs
...mauvaise	- 2
...médiocre	- 1
...normale	0
...bonne	+1
...excellente	+2
...parfaite	+4
...surhumaine	+7
...divine	+10
Action courante dans sa profession ou pour son titre	+1
Circonstances	
...défavorables	- 1 à -3
...favorables	+1 à +3

Table des modificateurs aux nombres de pièces des jets de destin

Une face est une réussite. Une action assez simple nécessite une réussite, une action peu courante 2 ou 3 réussites, une action qui pourrait réussir sur un bon coup du destin, au moins 4 réussites.

En cas de succès, l'action se réalise normalement, en cas d'échec, le personnage peut ou non en fonction de l'action, être blessé ce qui se traduit par une diminution temporaire ou permanente d'une de ses caractéristiques, le plus souvent celle dans laquelle a eu lieu le test mais pas forcément. En effet, un fier lutteur peut, pour convaincre une assemblée se battre contre un champion (test de Virtus), perdre lamentablement et donc voir sa réputation et sa prestance s'effondrer (Charismatum).

Dans tous les cas les joueurs sont autorisés a lancé un minimum de 1 pièce.

III. CONSEILS AU MENEUR

A) LA VIE DANS UNE UCHRONIE ANTIQUE

La civilisation carthaginoise est peu connue et de grande zone d'ombre existe, ainsi il est possible sans aucune "incongruité historique" de faire de nombreux changements à l'antique Rome de notre imaginaire collectif. Par exemple la place des femmes était vraisemblablement plus importante dans pour la civilisation punique, ou encore l'importance du mélange des cultures comme l'atteste des mariages ayant eu lieu à la fois selon des rites phéniciens et africain pour la même union.

Bien que l'Empire Romain soit tombé, il ne faut pas imaginer que tout à changer. Il est fort à parier que si certains noms sont différents, la réalité derrière ces derniers est bien la même. D'ailleurs tout le monde appel Barca Magna par son ancien nom... Rome.

Pour rendre l'ensemble de la méditerranée crédible de courtes recherches sur l'empire romain permettent très facilement d'avoir une vision simple des réalités à l'époque. Il est très aisé par la suite de modifier ce que l'on souhaite en se basant sur l'uchronie et les possibles qu'apporte Carthage et ses cultures venues de tout le pourtour de notre mer.



B) DES PERSONNAGES-JOUEURS AU POUVOIR

Les personnages joueurs, avec leur rôle de Cent-Quatre vont disposer de beaucoup de pouvoir social et politique. Ils vont être capable de dominer de nombreuses situations et personnages uniquement grâce a leur statue. Le rôle du meneur n'est alors pas de leur opposé des éléments de plus en plus difficile, mais de les mettre face à la totalité des responsabilités de leurs actes.

Ils devraient être constamment pris à partie pour résoudre les moindres conflits apparaissant autour d'eux, ils sont la seule forme d'ordre non militaire qui existe dans toute la confédération punique.

Les Cent-Quatre sont majoritairement mal vu par une grande partie de la population, car ils possèdent un grand pouvoir expéditif de justice et que chacun possède une part d'ombre qu'il souhaite cacher. Pour le reste de la population il représente l'espoir de la justice, ne restant bien souvent qu'a l'état.

La seule autorité auquel devrait réellement répondre les personnages sont leur Suffète. Celui ou celle-ci ne les recevra que rarement, laissant les joueurs dans l'embarras et face à eux même dans la bonne utilisation de leurs pouvoirs.

IV. SCÉNARIO

A) CONTEXTE A BARCA MAGNA ~ ROME :

A Barca Magna, comme a Rome avant elle, il n'y a pas de police. Depuis sa conquête par Carthage, très peu de choses ont changé au-delà des mercenaires Libyens stationnés tout autour de la ville et au sein des palais du Suffète et du Conseil des Sages, leur rôle est de veiller a ce qu'aucun soulèvement armé ne se produise. Au sein de la cité la Vigile urbaine, constitué principalement d'ancien esclaves, continue de faire ses rondes la nuit. Effrayant les possibles criminels plus que ne les arrêtant (ils ne sont pas réellement armés ni entraînés), leur principal rôle est en réalité de veiller contre le fléau d'une ville de plusieurs centaines de milliers de personnes : les incendies. Dans la pratique, leur tache est souvent de démolir les maisons attenantes aux incendies, pour empêcher que le feu ne se propage. Mais les préfets des Vigiles Urbaines ont également des pouvoirs de contrôle et d'inspection de tous les lieux et maisons pour vérifier si elles sont bien aux normes contre les incendies.

Voir références Wikipédia : Vigiles Urbaines, Cohortes urbaines,

Une des infrastructures les plus importantes de Rome au vu de sa taille est ses égouts : les Cloaca Maxima. Réseau impressionnant de canaux en parti souterrain traversant la ville et évacuant les eaux usées, il a été grandement amélioré et agrandi depuis la fin de l'empire Romain. L'eau de façon générale est d'une importance considérable a Rome, et de nombreux aqueduc traversent la ville

pour apporter l'eau partout ou nécessaire, des thermes publics aux fontaines et bassins privés.

Voir références Wikipédia : Cloacal Maxima, Aqueducs romains, Thermes romains

Le Conseil des Sages est un groupe de membres de la cité qui ont pour but d'en faire fonctionner tous les rouages et de travailler avec le Suffète a l'organisation des villes de la confédération punique. Sous la forme d'une assemblée, il regroupe des membres importants de la ville qui peuvent participer a tous les débats mais qui ont chacun un domaine d'application de leurs pouvoirs et dans lequel ils sont censés être compétents. Ces domaines sont très divers et obscure puisque relatifs a chaque ville en fonction de ces besoins ; il peut s'agir d'un quartier, d'un domaine tel que la gestion des débits de boissons ou même un thème spécifique tel que le vin ou les amphores. Certaines sont évidemment bien plus important que les autres et les jeux de pouvoir en son sein sont récurrents.

B) ÉLÉMENTS DE L'HISTOIRE

Situation de base :

Depuis quelques mois, des assassinats et des destructions de bien en liens avec les autorités de Rome sont remontés jusqu'au Suffète de Barca Magna. La situation a Rome étant particulièrement tendu, un groupe de Cent-Quatre venu des quatre coins de la confédération est constitué pour mener une enquête spéciale sur le sujet et faire régner l'ordre au sein de la ville. Ils n'ont pas d'objectifs précis mise a part faire cesser les activités séditeuses contre les membres du Conseil des Sages. Après une très brève rencontre avec Lulus Bacchus Pise le Suffète de Barca Magna, ils vont être laissée a leurs propres jugement pour résoudre ce problème.

Ce qui c'est passé :

Lors de la conquête de Rome par Carthage, de nombreux membres notables de la ville et du Sénat ont été tués, mais nombreux sont ceux à avoir fait preuve d'un pragmatisme de grande envergure ; nombreux sont ceux à avoir rejoint la confédération punique pour conserver leur statut ou même élever leur situation. Ainsi pour de nombreux Romain, mise a part un changement de nom peu de choses ont changé, et ceux qui les dominaient au quotidien sont toujours les même. Pire lors de la fondation du Conseil des Sages beaucoup ont été spoliés.

Un certain nombres d'ancien citoyens de Rome pour qui la fin de l'empire romain n'a pas été un traumatisme mais qui n'a pas réussi a se faire une place au sein de la nouvelle société, tentent de prendre leur revanche. Au sein d'un groupe clandestin ils s'attaquèrent aux biens de certains membres du Conseil des Sages. Ainsi les membres du conseil qui sont attaqués sont tous d'ancien citoyen romain. Régulièrement des vols et incendies ont lieu dans leurs maisons et domaine, mais les choses sont devenues plus sérieuses il y a quelques semaines après l'assassinat de Gnaeus Livius Merula . Lors d'un incendie ayant eu lieu dans

une maison voisine, des membres des Vigiles Urbaines ont pénétré au sein de la maison de Merula pour en utiliser les bassins afin d'éteindre le feu. Dans ce chaos, le conseiller est retrouvé mort noyé dans une bassine de sa chambre.

Le groupe clandestin

Il est constitué d'anciens citoyens romains spoliés et de nombreux citoyens de second ordre cherchant une forme de lutte contre Carthage. Vouant un étrange culte à l'eau et se servant du réseau de canaux et d'égouts de la ville pour se déplacer et agir, ils n'ont pas vraiment de position politique claire ; les principaux membres utilisant surtout la haine que possèdent certains membres de la population dans leurs intérêts tout personnels.

Ils sont intégrés dans de nombreuses strates de la société romaine, certains travaillent dans les égouts, d'autres en tant que Vigile Urbaine, certains tiennent des commerces importants, ou d'autres ne sont que de simples artisans. Le premier meurtre a été commis, et d'autres sont en préparation, couverts par d'autres attaques et incendies ils pensent que la couverture d'une haine contre la confédération punique leur permettra de passer inaperçus lorsqu'ils prendront petit à petit (et avec de la chance) les postes de ceux qu'ils ont assassinés.

Envie d'aller encore plus loin ?

Et si tout ce culte étrange de l'eau n'était en réalité qu'une mascarade ? Et si le conseiller en charge de la gestion des incendies de Barca Magna ne cherchait pas à simplement obtenir encore et toujours plus de pouvoir en montrant l'importance de son poste ?

C) COMPLICATIONS À PRÉVOIR :

Tout le scénario est prévu pour que des complications arrivent en cascade sur les personnages joueurs. Chacune de leurs actions devrait avoir des conséquences qu'ils n'avaient pas prévues.

Voici quelques éléments de cascade pouvant être mis en place en fonction des routes que prennent les joueurs :

- Élimination d'un Conseiller considéré comme corrompu

Jugé qu'un ou plusieurs conseillers est intrinsèquement corrompu et qu'il sert ses propres intérêts plutôt que Barca Magna ou la confédération punique serait un choix fort juste. Mais le destitué c'est prendre le risque de faire effondrer tout un système fonctionnant pour beaucoup très bien. Tous les rouages du domaine des conseillers en question pourraient se gripper et cela pourrait avoir des conséquences désastreuses sur la ville elle-même, et rajouter une quantité de travail conséquente aux Cent-Quatre. Mais c'est aussi faire face aux personnes même

pour qui ils travaillent avec toutes les conséquences directes que cela pourrait avoir sur leur personne et leur avenir.

- Aider de quelque façon que ce soit le groupe clandestin

Même si le but réel du groupe clandestin est avant tout individualiste, car chacun ne désire au final que prendre la place des conseillés plutôt que de mettre fin à Barca Magna, il existe parmi eux beaucoup de nostalgiques de l'Empire Romain qui, à n'en pas douté, aideront comme ils le pourront d'autres franges plus violentes voulant reprendre Rome des mains de Carthage !

- Éliminer le groupe clandestin à l'origine des violences

Résoudre le problème tel que le Suffète le demande basiquement reviendrait à éliminer le groupe clandestin. Simple et efficace. Mais de nombreux anciens citoyens Romain soutiennent ce genre d'actions et ce groupe. L'éliminer purement et simplement c'est à coup sûr les pousser dans les bras d'autres groupes dont le but n'est pas simplement leur pouvoir personnel, mais la reprise de Rome tout entière!

- Agir sur l'eau et le feu

N'importe quelle action entreprise en lien avec l'eau ou le feu dans la ville pourrait avoir des conséquences désastreuses. Il s'agit d'un équilibre très sensible qui a été mis en place à Rome. Enquêter dans les égouts, c'est possiblement les bloquer et faire déborder le quartier des bouchers. Stopper un groupe de Vigile Urbaine et c'est un quartier entier qui pourrait partir en feu.

D) CONSEILS POUR FAIRE JOUER CE SCENARIO :

- A Barca Magna, les Cent-Quatre ne sont pas bien vus, leur position supérieure leur amène souvent des problèmes. En effet en plus d'être constamment pris à partie pour résoudre les conflits, ils sont souvent considérés comme l'origine d'une application injuste et arbitraire des lois.

- Les Romains et habitants de la ville s'en sortent très bien avec ou sans Carthage, les enjeux politiques au-dessus d'eux ne sont que des troubles ; le commerce est florissant dans toute la Méditerranée.

- La ville vive. Faites ressentir Rome, tout y est plus fort que de nos jours : faites sentir chaque quartier par leur odeur, leur bruit, leur chaleur, leur humidité, leur vide ou leur affluence. L'eau et le feu sont les deux éléments de ce scénario et ils sont partis intégrer de nombreuses choses à Rome : des odeurs d'huile essentielles sortant des thermes à celles de viande grillée à proximité des cuisines.

- La hiérarchie des Cent-Quatre est vraiment très floue, ils travaillent directement pour le Suffète, mais leur position n'est ni claire par rapport au Conseil des Sages ou encore face aux forces militaires.

Liste de noms romain masculin puis féminin :

Servius Sulpicius Sophus

Publius Mucius Maximus

Kaeso Flaminius Paulus

Titus Pompilius Tamphilus

Lucius Clodius Milo

Decimus Clodius Licinius

Tiberius Norbanus Turrinus

Popillia Baebiana

Hirtia Poppaea

Cassia Severa

Genucia Primia

Fabricia Tertia

Fufia Crispina

Ovidia Sabina