

## AKSAÏNA

un jeu de rôle de Philippe Tromeur écrit en mai 2007

Le 12<sup>e</sup> siècle avant notre ère fut témoin de terribles invasions... Ce jeu se déroule à cette époque tourmentée, quand des tribus de pirates s'unirent sous la bannière du Spartiate Ménélas et du Mycénien Agamemnon, pour livrer une guerre au royaume de Troie, et assiéger Illion sa capitale.

### Création de personnage

Pour créer un personnage, il faut choisir un nom, un peuple et un dieu tutélaire, puis répartir 6 dés entre les 3 attributs : **sagesse, courage, dévotion**. Noter qu'il possède 3 points de vie.

### Système de résolution

Lancez les dés de l'attribut concerné. Le résultat est égal au chiffre du dé le plus haut, auquel vous ajoutez un bonus selon la meilleure combinaison du jet de dé : +2 pour un double, +3 pour un triple, etc. Ce résultat est comparé au jet de l'adversaire, ou à un seuil de difficulté : 4 moyen, 6 ardu, 8 fabuleux...

### Combat

Chaque adversaire fait un jet de **courage** : le gagnant fait perdre un **point de vie** à l'autre. Si le gagnant fait le double du perdant, 1 point supplémentaire est perdu. Avec une arme hittite (fer), la perte est également d'un point en plus.

Un personnage ne peut blesser qu'un seul adversaire par tour, mais se défend à volonté.

Les **points de vie** se récupèrent naturellement au rythme d'un point par nuit de sommeil. Une fois par jour, quelqu'un peut soigner un blessé pour lui faire récupérer un autre **point de vie** (jet de **sagesse** difficulté = 3 + points perdus). A 0, on est inconscient ; en dessous, on est mort.

### Foi

Un personnage peut faire un jet de **dévotion** pour prier son dieu tutélaire, qui le fortifiera ou exécutera un miracle de son domaine.

Voilà quelques exemples de miracles possibles :

- ◆ Récupérer un point de vie 4
- ◆ Doubler ses dés lancés, pour un jet. 5
- ◆ +1D pendant un combat entier 6
- ◆ Divination (journée à venir) 7
- ◆ Trouver une entrée des Enfers 8
- ◆ Faire s'écrouler une solide muraille 9
- ◆ N prières faites ce jour +N
- ◆ Prière à un autre dieu +2

### Expérience

Après une aventure épique, le personnage peut gagner un **point de vie** ou un **point d'attribut**. Monter à 5D nécessite un incroyable exploit, et monter à 6D nécessite une intervention divine.

## Les peuples

Les paragraphes suivants listent les principaux peuples de la région et les dieux qu'ils vénèrent.

### Peuples de la Mer

Ils ont échoué à abattre l'Égypte de Ramsès III ; ils réussirent contre Troie et les Hittites...

Les Égyptiens ont baptisé cette confédération *Peuples de la Mer* : elle inclut les Grecs et Pélasges, mais aussi les Philistins, les Lybiens, et les Lyciens.

### Grecs

Ces royaumes rivaux (Achéens, Crétois, Ioniens...), se sont unis pour écraser Troie, et briser son monopole du commerce vers la sombre mer, Aksaïna.

**Zeus**, *Arès*, *Aphrodite*, *Héphaïstos*, *Poséïdon*...

### Pélasges

Les Pélasges furent les premiers occupants de la Grèce, ensuite dispersés vers l'ouest : Sardes, Sicules, Illyriens, Étrusques, Tartésiens, Ibères...

**Tima** (ciel), *Uni* (mariage), *Menruva* (sagesse), *Turan* (amour), *Setblans* (métal), *Fufuns* (vin), *Turms* (commerce), *Laran* (guerre), *Aplu* (soleil), *Netbuns* (eau)...

### Défenseurs d'Illion

#### Thraces et peuples liés

Les Thraces vivent autour d'Aksaïna. Ces peuples sont appelés : Troyens, Phrygiens, Cimmériens...

**Kotys** (mère), *Bendis* (lune, nature), *Heros* (mort, cheval), *Zibelthiurdos* (tempête), *Sabazius* (soleil, cultures), *Orpheus* (chant), *Zemelo* (terre)...

### Lyciens

Peuple local, ils ont fait partie des Peuples de la Mer lors de leurs campagnes contre l'Égypte

**Eni Mahanabi** (terre), dieux louvites (cf Lydiens)...

### Scythes (et Amazones)

Les Scythes vivent à l'est d'Aksaïna. Les Amazones, tribu scythe dirigée par la Reine Penthésilée, aideront Troie à la fin de la Guerre.

**Tabiti** (feu), *Papeus* (ciel), *Apia* (terre), *Oetosyrus* (soleil), *Artimpaasa* (lune), *Tbagimasadas* (mer)...

### Nubiens (« Éthiopiens »)

Menés par Memnon, des guerriers nubiens prêtent main forte à Troie à la fin de la Guerre.

**Amun**, (loi), *Apedemak* (guerre), dieux égyptiens, etc.

### Autres peuples

#### Daces

Les Daces sont parents et alliés des Thraces.

**Zalmoxis** (sagesse), *Gebeleizis* (foudre), *Bendis* (nature), *Derzis* (santé), *Dabatopienos* (métallurgie)...

### Assyriens

Les marchands Assyriens sont omniprésents en Anatolie, et la guerre fait rage entre l'Assyrie et l'empire Hittite déclinant...

**Assur** (nation), *Adad* (orage), *Ishtar* (vie et mort)...

## Lydiens

De culture louvite (prédécesseurs des Hittites), héritiers de l'ancien royaume d'Arzawa, alliés aux Grecs, ils restent neutre envers Troie...

**Bassareus** (soleil), *Tarbunda* (orage), *Armas* (lune)...

### Hourrites

Ce peuple dominait jusqu'au siècle dernier le vaste royaume de Mittani, au sud-est de l'empire hittite. Celui-ci a ensuite été absorbé par l'empire Assyrien. On trouve des mercenaires Hourrites dans la plupart des armées d'Asie Mineure.

**Teshub** (orage), *Hebat* (soleil), *Kushukh* (lune), *Shimegi* (ciel), *Shausbka* (amour), *Kumarbi* (nature), *Astabis* (guerre), *Isbara* (écriture)...

### Hittites

Les Hittites sont un peuple cosmopolite, ayant absorbé des cultures locales (Hatti, Palaïte, Louvite...). Ils ont le monopole du fer. Ils ne se mêlent pas de la Guerre de Troie : ils sont au bord de l'effondrement, attaqués par les Assyriens et Gassgas, entre autres.

**Tarbunda** (tempête), *Arima* (soleil), *Istanou* (ciel)...

### Gassgas

Ennemis des Hittites, ces nomades sont de culture louvite (comme les Lydiens et Lyciens).

### Hébreux et Philistins

Théoriquement inclus dans l'empire égyptien, la Palestine est théâtre d'affrontements entre les Philistins, membres des Peuples de la Mer, et les Hébreux (cf. Livre des Juges, Ancien Testament).

Les Hébreux vénèrent un dieu unique, **Jéhovah**, et les Philistins vénèrent particulièrement **Dagon** (agriculture et pêche) parmi d'autres dieux mésopotamiens.

### Égyptiens

Les Égyptiens sont présents en Palestine, et leurs alliés Nubiens défendent Troie.

**Osiris** (morts), *Seth* (guerre), *Isis* (féminité), *Horus* (ordre), *Ré* (soleil), *Thot* (sagesse)...

### Zones multiculturelles

Chypre et la Pamphylie (la côte Anatolienne en face) sont des régions où de nombreux peuples cohabitent (Achéens, Philistins...) et restent neutres.

### Rigueur historique

Se jeu se déroule à une époque peu connue et peu documentée. N'ayez pas peur d'être approximatifs, que vous soyez joueurs ou maître du jeu ! Les références sont plutôt les films *Le Roi Scorpion*, 300, *Troie*, *Maciste*, les séries TV *Hercule* et *Xéna*...

### Langages

Les échanges entre peuples sont nombreux, et chacun connaît quelques mots des cultures voisines...

Tout le monde peut se comprendre, mais deux personnes d'un même peuple peuvent discuter entre elles, sans qu'un étranger puisse les comprendre.

## Aventures grecques

### Au cœur de la ville

Le siège d'Illion n'a pas encore commencé... Une équipe de héros grecs est recrutée pour s'introduire dans la ville, déguisés en marchands Lydiens, et recueillir des informations sur les troupes présentes.

### Nouveau métal, nouvel âge

Les personnages combattent des guerriers phrygiens équipés d'épées en fer. Quel est le secret de cet incroyable matériau ? Les personnages pisteront les origines de ces épées jusqu'aux forges hittites...

### Agitation

Les héros sont envoyés en Lydie, pour tenter de réveiller le patriotisme local et les pousser à faire tomber Troie. Les personnages pourront partiellement réussir leur mission : le patriotisme Lydien se retournera contre les Hittites...

### Héros grecs

**Achille**, adepte d'Arès

Sagesse 2D Courage 5D Dévotion 2D Vie 6

**Ulysse**, adepte d'Hermès

Sagesse 5D Courage 4D Dévotion 1D Vie 5

## Aventures troyennes

### La fuite d'Hélène

Hélène, épouse de Ménélas, connaît les préparatifs des armées grecques. Lors d'un séjour en Ionie, elle s'enfuit avec Paris, son amant et fils de Priam, roi Troyen. Les héros accompagnent le couple dans cette évasion à travers les colonies grecques.

### Voyage en Égypte

Les personnages doivent chercher de l'aide dans l'empire égyptien : ils échoueront en Palestine et en Égypte, mais finiront par convaincre les Nubiens.

### Périple oriental

Les héros partent pour le pays des Amazones... Quel dangers vont-ils braver : pirates cimmériens ? brigands gassgas ? patrouilles hittites ? Seront-ils bien accueillis dans cette société matriarcale ?

### Héros troyens

**Hector**, adepte de Zibelthiurdos (Zeus)

Sagesse 3D Courage 5D Dévotion 3D Vie 4

**Paris**, adepte de Sabazius (Appollon)

Sagesse 1D Courage 2D Dévotion 2D Vie 4

Arme : arc et flèches à pointe de fer

