

Etherne

Le trésor de Galobel

Un scénario pour le jeu de rôle Etherne édité par La BAP



www.labap.com

La BAP
Découvreurs officiels de talents

LE TRÉSOR DE GALOBEL

Auteur : Elwin Charpentier

Maquettiste : Pierre « Sam Peterson » Saminadin

Illustrateurs :

Sebastien « Mercurio » Abellan pour les illustrations en couleur

Alexis Girondengo pour les illustrations en noir et blanc

Laurent Duputel pour les éléments de maquette

Relecture textes et idées :

Mickaël « Pyromago » Cheyras, Laurent « Nico du dème de naxos » Duquesne,
« Bartaback », Raphaël « Ratafia » Tourde.

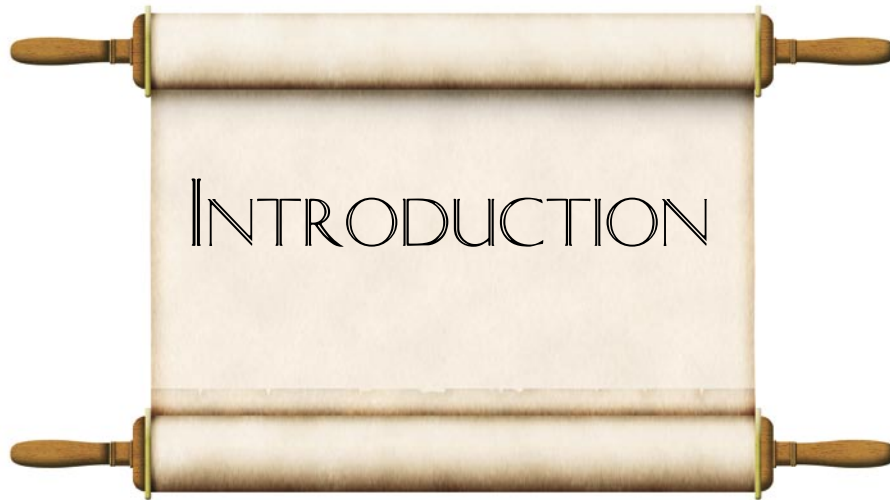
La BAP, mai 2006

© 2006 — Tous droits réservés



ETHERNE

Le trésor de Galobel



SYNOPSIS

La famille sénatoriale à laquelle les PJ sont rattachés décide de faire appel à un de ces anciens clients. Les PJ sont envoyés le chercher avec les hommages qui lui sont dus mais le découvrent mort assassiné, à la veille d'une élection locale. De vieilles histoires de la Guerre Chevelue commencent alors à refaire surface. Les PJ devront dans un premier temps découvrir qui est l'assassin, puis exercer la vengeance de la famille qu'ils représentent...

INTRODUCTION

Les personnages sont convoqués à la villa de leur maître ou patron sénateur. Celui-ci les reçoit dans son riche tabularium, entouré des bustes de ses ancêtres. Les murs sont percés d'alcôves où sont rangées des volumens¹, tandis qu'un esclave debout derrière le maître note l'entretien sur une tablette de cire.

Sans faire attention aux esclaves qui s'activent pour présenter un encas aux PJ, le sénateur leur présente sa requête : il souhaite rencontrer pour affaire un ancien centurion, nommé Caius Iator. L'homme est un de ses anciens clients et ses connaissances pourraient lui être particulièrement utiles en ce moment. Il souhaite donc que les PJ aillent le retrouver pour l'inviter quelques jours chez lui. En dépêchant les PJ il espère honorer et flatter l'homme, qui est devenu d'un caractère taciturne.

¹ Rouleau de papyrus.

IATOR, LES PJ ET LE SÉNATEUR

La nature des liens entre le sénateur et Caius Iator n'est pas développée afin de vous permettre de l'adapter à vos scénarios suivants ou précédents ainsi qu'au maître dont dépendent les PJ. Si le patriarche prévoit un voyage, il peut chercher un guide réputé. Si vous vous lancez dans une campagne, ce peut être quelqu'un susceptible de posséder des informations vitales, etc. Le seul impératif est que Caius soit un ancien centurion ayant participé à la Guerre Chevelue, qui est au centre de ce scénario.

Vous pouvez préparer ce scénario en introduisant Iator dans une séance précédente ou parmi les contacts des PJ. L'ancien centurion leur aurait sauvé la mise lors d'une rixe ou pendant une mauvaise rencontre.

Vous pouvez également considérer qu'il n'est autre qu'un des compagnons des PJ qui les appelle à l'aide. Il suffit qu'il s'agisse d'un PNJ ancien militaire dont le passé serait resté jusqu'ici mystérieux. En adaptant un peu le scénario à ce qu'en savent déjà les joueurs vous pourrez ainsi le faire jouer en impliquant plus personnellement les PJ.

Le sénateur insiste bien sur l'importance de revenir avec Iator, la rencontre semblant particulièrement lui tenir à cœur. L'homme habite dans la petite cité agricole d'Anae, non loin des marais de la Méduse. Son adresse complète est donnée aux personnages, ainsi qu'un peu d'argent pour les frais de voyage. Ils ne leur restent plus qu'à partir...





ETHERNE
Le trésor de Galobel





ETHERNE

Le trésor de Galobel



ARRIVÉE À ANAE

La cité est à un peu plus d'un jour de voyage d'Etherne, à cause des marais de la Méduse qu'il faut contourner.

On y arrive en découvrant le paysage, de vastes étendues de champs bordées, à quelques stades vers le Sud, par une grande forêt, la lisière des marais. L'entrée de la ville se fait en passant sous un arc de triomphe dédié à la XXI^e Rapax, légion vétéran de la Grande Guerre chevelue. Les textes gravés sur l'édifice indiquent qu'il a été payé par le duumvir Antonius Andulvir il y a trente ans.

Sur le forum, place centrale et incontournable, on vend des outils agricoles, des esclaves, du foin et des produits de la saison. Un marchand de tissu venant d'Etherne propose plus loin des rouleaux de lins et des toges colorées.

L'endroit est tristement banal et mis à part une statue dédiée au légat militaire Andulvir et un temple de Cérès, cette cité moyenne de la campagne latine n'éveille pas l'intérêt du voyageur.

LA MORT DE CAIUS IATOR

Il habite dans une petite domus de quatre pièces, à un stade du forum. On peut y frapper longtemps avant qu'il n'ouvre : l'homme a été assassiné.

Ses voisins pourront dire que Caius vit seul et travaille comme contremaître dans une teinturerie de la cité. L'endroit n'est pas très éloigné, et les personnages auront tôt fait d'apprendre du patron² que Caius n'est pas venu aujourd'hui au travail... gageons qu'ils finiront tôt ou tard par en avoir assez d'attendre et ne tarderont plus à ouvrir eux-mêmes la porte de sa domus.

L'endroit est bien ordonné, rangé autour d'une petite cour centrale. Il y a une culina, un triclinium, un cubiculum et une aula, qui sert de réserve et de grenier.

La **culina** est nette et bien rangée. La plaque de cuisson est nettoyée, les couteaux aiguisés, tout semble attendre la préparation d'un repas... Si ce n'est le corps de Caius, qui gît dans une mare de sang caillé. Il a apparemment été poignardé dans le dos plusieurs fois. L'homme a une cinquantaine d'années, il est trapu avec une début de bedaine. Un examen plus attentif révèle qu'il est couvert de vieilles cicatrices.

Le **triclinium** est petit mais confortable. Des plateaux de fruits ont été placés au milieu, et deux coupes de vins à moitié pleine sont posées sur les banquettes.

Le **cubiculum** est spartiate. Il y a un lit, un braserio et un coffre pour les vêtements et du matériel de bains (strigile et huile). Au fond il y a aussi une bourse contenant 10 as.

L'**aula** est la plus intéressante. Elle sert de réserve et contient tout un fatras : réserve de bois, amphore de vin, d'huile et de farine, viande

² Au milieu de fortes effluves d'urine : on en remplissait des cuves entières dans les teintureries pour fixer les colorants..





ETHERNE

Le trésor de Galobel



séchée et paquets enturbannés. Ces derniers contiennent une magnifique lorica hamata³ de centurion, décoré de phalères⁴, apparemment bien entretenue. La simple lumière d'une torche la fait briller de milles feux... il y a aussi un coffre en bois qui révèle une découverte plus macabre : une tête séchée d'homme au cheveux longs et tressés.

LE DERNIER VOYAGE DU VÉTÉRAN

Les autorités prévenues, les **sebaciara** arrivent. On s'inquiète de savoir si les personnages des joueurs sont de la famille, s'ils veulent porter plainte auprès du prêteur ou assumer les frais d'enterrements... La milice n'est apparemment pas très enthousiaste à l'idée de devoir mener une enquête... Elle fait traîner les choses si les personnages semblent vouloir porter plainte (« passez demain... » « le prêteur est en voyage », etc.).

Les personnages devraient vite comprendre que s'ils veulent avoir la vérité à expliquer au sénateur, il leur faudra se débrouiller par eux-mêmes...

Les **voisins** curieux s'amassent autour du seuil de la domus et commentent l'événement à grands renforts de souvenirs. Pris en groupe, ils sont plutôt positifs : Caius était un homme discret, un citoyen consciencieux, respecté des autres vétérans. Car oui, cela ne fait aucun doute, Caius était un vétéran de la XXI^e Rapax. Centurion, on raconte qu'il avait servi avec honneur le légat Andulvir lors de la Grande Guerre Chevelue. Le vieux **Soviecus**, ancien de la Rapax, connaît bien ces histoires aux dires des voisins.

Pris individuellement et discrètement, certains s'étonnent que le citoyen Iator n'ait jamais eut de domus plus importante ou un rythme de vie plus riche : il était tout de même centurion et aurait du ramener une petite somme de sa campagne. Il n'avait même pas d'esclave. Il était aussi assez sombre et ne riait que peu. Les gens ne lui connaissaient qu'une véritable famille, son ancienne femme qu'on appelle la vieille **Julia**.

Une jeune matrone a également aperçu autre chose mais ne le confessa que plus tard en donnant rendez-vous aux personnages, car elle est effrayée par la situation : elle a vu **Neria Silius**, secrétaire du duumvir Carius, rendre visite la veille à Iator. Elle ne veut pas se retrouver plongée dans des affaires qui la dépassent et pense d'abord à sa famille, bien qu'elle appréciait le vieux centurion, qui fut toujours aimable avec elle.

³ Cotte de mailles latine.

⁴ Les phalères sont des médailles militaires commémoratives qui étaient placés sur l'armure, soutenues par un baudrier.

L'HISTOIRE

Ancien centurion de la garde du légat, Jator suivit Andulvir de très près pendant les campagnes Chevelues. Mais le légat, s'il se montra un bon stratège, révéla aussi une profonde perversité. Il mit en esclavage la quasi-totalité des jeunes femmes qu'il croisa dans les Terres Chevelues et exécuta le reste. Il entreposa ce « trésor », faits de morts et de vivants, dans une grotte chevelue, le sanctuaire de Galobel. Il y revint régulièrement durant la guerre afin de brimer ses captives, leur amenant notamment les têtes de leurs hommes, tranchées à la mode chevelue.

Alors que les combats faisaient rage, Jator reçut l'ordre de fortifier la grotte et de protéger le butin vivant d'Andulvir. Le légat espérait ainsi ralentir la marche des troupes ennemies en sacrifiant une partie de ces hommes : les guerriers chevelus ne manqueraient pas d'essayer de récupérer leurs femmes.

La haine grandit de plus en plus contre Andulvir au sein des tribus, et un assaut massif fut lancé contre la grotte de Galobel. Jator tenu la place avec ses hommes envers et contre tout, obéissant aux ordres. Les combats furent terribles et les Latins eurent de très lourdes pertes. La victoire fut arrachée malgré tout.

Mais les exactions d'Andulvir avaient fait du bruit et un prêteur mandaté par le dictateur Claudius vint mener une enquête. Le légat donna l'ordre de passer par les armes toutes les prisonnières.

Jator, dégoûté mais discipliné, fit appliquer les ordres. Presque. Il était tombé amoureux d'une jeune chevelue retenue, Berielle fille de Sevane, aujourd'hui Julia Galobela. Il organisa avec quelques légionnaires l'évasion de plusieurs d'entre elles. Une dizaine furent ainsi sauvée de la mort. Pour les autres, hélas, il n'y eut qu'une fin rapide.

Grâce à sa défense héroïque de Galobel, Jator fut considéré comme un héros par ses hommes et les autres légionnaires de la Rapax. Mais il était secrètement rongé par les souvenirs et la culpabilité. Le visage de sa femme, Julia dite « Galobela », lui devint un insupportable rappel du massacre. Andulvir triompha de son côté, son centurion rendu muet par sa propre culpabilité.

Jusqu'au jour où Caius Jator n'en put plus. Il décida d'aller rencontrer l'adversaire politique d'Andulvir pour tout lui raconter. L'affaire vint jusqu'aux oreilles de l'ancien légat, qui donna l'ordre de l'assassiner pour se protéger... Le prêteur, qui est aux ordres du duumvir, fera passer le meurtre comme un vol commis par un étranger. Peut-être même accusera-t-il les PJ, les forçant ainsi à enquêter pour sauver leur peau...





ETHERNE

Le trésor de Galobel



Au final, les autorités font porter le corps dans une petite chapelle d'Hadès, hors de la ville. Il sera inhumé le lendemain, chichement si c'est la ville qui paye les frais : la fosse commune sera bien bonne pour cet homme qui n'est autre qu'un témoin embarrassant du passé pour certains notables...

RENCONTRES

Les PJ ont alors deux solutions : commencer à enquêter tout de suite pour expliquer le plus clairement possible la situation au sénateur ou revenir immédiatement. Dans ce dernier cas ils seront renvoyés dans la cité pour identifier l'assassin. La mort de Iator ne doit pas rester impunie aux yeux du patriarche de la maison des PJ.

Les personnages ont plusieurs pistes, bien que minces : les noms de l'ancien légat de Iator, Andulvir ; la venue du secrétaire Neria ; la vieille Iulia Galobela ; et quelques brides du passé du centurion. Peu de ces personnages sont prêts à dire tout de suite la vérité, mais un jet d'intelligence difficulté 14 ou de science : psychologie difficulté 12 permettra de découvrir qu'ils cachent quelque chose à leurs interlocuteurs.

Le vieux Soviecus

Ancien de la cité et vétéran de la Rapax

Il s'agit d'un des anciens de la cité. Agé d'une soixantaine d'années, il a quasiment participé à toutes les batailles de la Rapax pendant la Guerre Chevelue, mais dans une cohorte différente de celle de Iator.

Trainant souvent dans un thermopolium de vétéran, le « Triarii », il se fera un plaisir de raconter ses histoires aux personnages, tout en y rajoutant quelques commentaires bien conservateurs.

A propos de Iator, il connaît la version officielle du combat de Galobel : ces valeureux défenseurs ont été surpris par plusieurs clans du Hêtre Carmin et ont mené un terrible combat jusqu'à ce que les renforts arrivent. A 10 contre 1 ils ont réussi à vaincre l'ennemi. Le vieux Soviécus a tout de même entendu parler d'une histoire de trésor qu'auraient gardé les légionnaires de Iator, mais lui-même n'y croit pas trop. Peut-être est-ce les esprits gardiens de la grotte qui ont rattrapé le centurion ?

Soviecus connaît également nombre de vétérans de la Rapax dans la cité : la plupart sont revenus ici après la guerre. Mais les plus jeunes ont un peu moins de 50 ans et les plus vieux sont lentement mais sûrement fauchés par la mort.

Il sait que Marcus Trivius, agriculteur d'Anae, et Irius Anae étaient des légionnaires de Iator. Il

donne facilement le moyen de les joindre, pour peu que les personnages opinent à ses commentaires sur la marche du monde.

La vieille Iulia

D'origine chevelue, Bérielle s'est vite intégrée à la population, jusqu'à changer de prénom et à devenir Iulia Galobela en référence à la victoire de son mari, puis Iulia Iator après son mariage avec le centurion. Mais cette union ne dura que deux ans, Caius ne supportant plus de voir le visage de sa femme, harcelé par des cauchemars du massacre. Voilà maintenant 25 ans que les deux anciens amants sont séparés sans qu'aucun n'ait réussi à faire pleinement le deuil de leur couple. Personne ne sait qui elle est réellement, à part une autre de ses amies, elle aussi évadée de Galobel et femme de légionnaire, Caria Trivius.



Aujourd'hui Iulia est une des rebouteuses de la cité. Elle habite dans une ferme un peu isolée et part régulièrement dans la forêt pour y cueillir des herbes. Son origine chevelue est loin d'être évidente et seul un jet de langue chevelue difficulté 14 permettra de reconnaître son accent. Sinon, les personnages pourront croire qu'elle est belle et bien latine.

L'annonce de la mort de Caius lui fera visiblement mal, mais elle ne dira que peu de choses. Elle ne veut pas faire ressurgir les vieilles affaires du passé. Elle dira avoir été la femme de Caius sans parler de l'affaire de la grotte. Il faudra vraiment lui jeter à la figure « son » nom de Galobela ou ce-





ETHERNE

Le trésor de Galobel



VARIANTE

La vengeance est un plat qui se mange froid

Si vous souhaitez donner une plus grande ampleur politique à ce scénario ou le complexifier vous pouvez faire intervenir une nouvelle faction : des hommes du Hêtre Carmin.

Cette tribu chevelue, féroce, opposée à la Grande Alliance, n'ignore pas les exactions qui ont eu lieu jadis à Galobel. Ses nobles, ambacts et guerriers furent même parmi les premiers à s'y battre. Toutefois la vie clandestine de ses membres et les luttes qu'ils ont dû mener ont fait un temps oublier ces événements. Récemment une nouvelle noble, nommée Lambrenne fille de Nervan, s'est faite remarquer dans leurs rangs par sa combativité et ses actions déstabilisatrices chez l'ennemi latin. Elle a redécouvert l'affaire de Galobel et a échafaudé un nouveau plan. Elle a décidé de retrouver Andulvir et de le faire assassiner publiquement. Le meurtre d'un notable latin si près de la capitale par des Chevelus causerait une vive émotion et contribuerait à saper la Grande Alliance... tout en vengeant la tribu. Elle ferait ainsi d'une pierre deux coups.

Pour accomplir son plan elle a envoyé deux hommes à Anae, l'ambact Aram et un jeune guerrier du nom d'Eoven. Partis il y a maintenant plusieurs semaines ils sont arrivés en ville quelques jours avant les PJ et logent dans le relais « Le lit d'Hermès ». Vêtus et coiffés à la latine ils se font passer pour deux affranchis de la famille Nerii venus acheter des esclaves pour leur maître. De fait ils se renseignent sur Andulvir et cherchent une occasion pendant laquelle il s'exposerait en public. Les élections tombent parfaitement à point... Rapidement ils établissent un plan plein de subtilité : investir l'estrade et poignarder l'an-

cien légat en scandant des cris de guerre chevelus. La scène devra être suffisante démonstrative pour que tout le monde comprenne et en même temps prendre les gardes de vitesse. Les deux hommes n'accordent pas d'importance à leur survie dans leur plan pour des raisons différentes (voir les profils en annexes).

Ils ont également contacté Caria, la femme de Trivius et ancienne membre de leur tribu, pour lui demander hospitalité et appui, en vain. Celle-ci suspecte les raisons de leur venue mais ne souhaite rien dire, de peur qu'il y ait des retombées sur sa famille. Après tout pour elle si Andulvir venait vraiment à mourir cela ne serait pas un mal non plus...

Les PJ peuvent croiser ces deux personnages de plusieurs manières.

Ils pourraient les découvrir par l'intermédiaire de Caria, que celle-ci se décide à leur en parler ou qu'ils découvrent qu'elle cache à son mari des rencontres avec deux hommes...

Les PJ pourraient même être contactés si les deux guerriers pensent qu'ils en veulent à Andulvir. Ils leur proposeraient alors leur service sans toutefois révéler leur véritable intention. S'ils pensent en revanche que les personnages veulent faire éclater l'affaire au grand jour ils tenteront de les en empêcher : pour leur plan mieux vaut qu'Andulvir meure en tant qu'ancien héros de la République que comme un tortionnaire honni...

Enfin les PJ pourraient surprendre leur manège autour d'Andulvir : les deux hommes ayant les mêmes intérêts qu'eux ils seront amenés à se croiser à plusieurs reprises lors de leur enquête. Ces rencontres fortuites devraient éveiller la curiosité des deux groupes...

Sur une idée de Laurent Duquesne

lui qu'elle avait en chevelu pour qu'elle finisse par raconter la vérité sur cette vieille histoire : la détention et les tortures, les combats et l'évasion ; le mariage à Anae.

Elle expliquera que son mari avait refusé à sa part du butin et à toute carrière, trop dégoûté de la guerre. La tête de Chevelu qu'il gardait vient de Galobel, il s'agit de celle d'un guerrier tué par Andulvir. Il l'aurait gardé comme son fardeau, la preuve de sa culpabilité. Elle croit savoir que le légat en a gardé beaucoup plus de son côté. C'est en tout cas ce que lui a dit son mari il y a quelques années.

Le légat ne les a jamais menacés, mais elle croit savoir que la popularité de Iator était trop grande pendant un moment pour se le mettre à dos. Par ailleurs la culpabilité de son propre mari le rendait muet sur cette affaire.

Neria Silius

Secrétaire du duumvir Carius

Silius a un bureau au comitium⁵ en tant que fonctionnaire attaché au duumvir Carius. Il recevra facilement les personnages s'il apprend qu'ils sont intéressés par la mort de Iator.

Il racontera avoir rencontré l'ancien centurion après que celui-ci ait demandé à le voir. Il semblait très angoissé, voir dépressif.

Sa visite chez lui ne s'était pas montrée plus instructive. Tout juste Iator avait-il dit vouloir aider Carius par une déclaration sur « Les événements du passé ». Traditionnellement il y a une polémique publique entre les candidats sur le forum lors des élections et c'est à ce moment que Iator voulait parler (dans une semaine). Malgré ses efforts,

³ Lieu des réunions du sénat municipal et où siègent les deux Duumvirs, l'équivalent des maires.





ETHERNE

Le trésor de Galobel



Neria ne put en apprendre plus et s'en repartit avec la promesse de Iator de tout dire lors d'un prochain rendez-vous.

Neria et Carius sont très intéressés par toute nouvelle de cette histoire et peuvent s'avérer un appui précieux contre Andulvir.

Antonius Andulvir

Ancien légat et duumvir d'Anae

Andulvir a maintenant une soixantaine d'années et sa période sanguinaire semble révolue. Aux yeux d'une grande partie de la cité il est l'honorable vainqueur des campagnes chevelues et un citoyen exemplaire. Aimable de prime abord, sorte de généreuse puissance paternelle, il est prêt à avoir une entrevue avec les personnages, tant qu'ils se montrent respectueux. Il sera ensuite sans égard.

Andulvir ne raconte bien sûr que la partie officielle de la guerre. Il regrettera officiellement la mort de Iator, même si c'est lui qui l'a secrètement ordonné à Irius Anae, son âme damnée.

L'ancien légat n'a plus de pratiques aussi odieuses que pendant la guerre, mais il a gardé chez lui quelques souvenirs : dans une série d'amphores, plongés dans du vinaigre, se trouvent les têtes de ces victimes... Même si sa folie s'est apaisée en apparence, ces « souvenirs » lui permettent de revivre ces heures de la guerre avec délectation.

Le secret est bien gardé dans une cave de sa domus, accessible seulement de sa chambre. Iator en apprit l'existence pour avoir lui-même supervisé une partie de l'opération et en a parlé en quelques mots à sa femme.

Marcus Trivius

Vétéran de Galobel et agriculteur

Ce vétéran aux grandes mains calleuses possède une ferme en lisière de la cité, où il habite avec sa femme Caria (l'amie de Iulia), ses trois fils, sa belle fille et deux petites filles.

C'est un homme au caractère aimable et jovial, mais qui se renfrognera vite quand on évoquera l'affaire de Galobel.

Les personnages pourront néanmoins croiser sa femme, qui s'habille toujours à la mode chevelue avec jupe et cheveux tressés. Elle donnera quelques paroles de compassion aux personnages si elle voit qu'ils sont touchés par la mort de Iator et plaindra Iulia. Peut-être les personnages commenceront-ils à se douter que les deux femmes peuvent venir des Terres Chevelues et en savent plus que ce qu'elles disent.

Marcus sera plus bavard si on évoque devant lui les versions d'Irius (« Ce serpent ! ») ou d'Andulvir (« Hadès puisse l'emporter dans le Tartare ! »). Il confessera (hurler serait plus juste...) que le légat les a sacrifiés pour protéger son butin et que les légionnaires ne durent leur salut qu'aux prouesses de Iator. La seule bonne chose qui se sera passée là-bas,

sera d'avoir ramené leurs femmes. Ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des personnages et les inciter à revoir Iulia.

Après quoi il se taira, par peur des représailles, mais aussi parce qu'il se sent aussi coupable que les autres dans cette affaire.

Irius Anae

Vétéran de Galobel

et homme de main d'Andulvir

Irius est officiellement un rentier, grâce à son butin de guerre des Terres Chevelues et à sa fidélité à Andulvir. Il possède une domus agréable avec des esclaves et a manifestement gardé la forme malgré ses 52 ans.



C'est un être opportuniste et vil qui effectue les basses œuvres de l'ancien légat depuis la Guerre Chevelue. Son âge amoindissant tout de même ses facultés, il fait maintenant appel à d'autres personnes. Mais il a mis un point d'honneur à tuer lui-même Iator, qui représentait tout ce qu'il détestait : un homme plus doué que lui, doté de sens moral... Il a insisté pour le rencontrer en tant que vieux camarade de légion, et l'a poignardé dans le dos pendant la soirée. Irius s'est ensuite enfui discrètement.

Sur la bataille de Galobel, il ne pourra s'empêcher de raconter une version fantaisiste dans laquelle il est le véritable héros et Iator un lâche, qui se réfugia dans la caverne pour échapper au combat.

Il invite les personnages à venir assister au prochain débat public entre Andulvir et Carius pour venir l'y applaudir, car il doit y faire une allocution.

Au terme de ces interrogatoires, les personnages devraient donc avoir une bonne idée de ce qui s'est passé il y a 30 ans : le massacre de Galobel, les exactions d'Andulvir, la place de Iator. Andulvir est donc un suspect potentiel du meurtre de Iator, mais que doivent-ils faire ?





ETHERNE
Le trésor de Galobel





ETHERNE

Le trésor de Galobel



Deux possibilités : soit les personnages décident de faire justice par eux-mêmes, soit ils rendent compte d'abord au sénateur.

Dans ce cas c'est lui qui leur ordonne de s'occuper de cette affaire de manière discrète, pour des raisons simples. Un procès ouvert risquerait d'éclabousser tout le monde et de faire le jeu de ceux qui souhaitent la fin de la Grande Alliance : les souvenirs de la Guerre Chevelue sont encore proches et nombre de personnages importants en ont tirés d'importants profits qu'ils ne sont pas prêts à revoir mis en cause. Le sénateur pourrait se faire de nouveaux ennemis en agissant trop directement.

Pour le sénateur le plus important est de faire éclater la vérité au sein de la cité... Il recommandera d'éliminer politiquement Andulvir et de le prendre au piège en faisant ressortir ses vieilles turpitudes en pleines élections.

Il leur confie une bourse de 100 as pour leur frais : ils devront participer aux élections pour faire

gagner le candidat adverse. Aux personnages d'organiser avec leurs éléments la chute de l'ancien légat. Ils devront en revanche tenir une comptabilité exacte de leurs dépenses, susceptibles d'être vérifiées ensuite par l'enquête sur place d'un comptable.

Cette partie du scénario est beaucoup plus ouverte, il n'y a pas de façon linéaire de la résoudre. On peut envisager plusieurs solutions et les joueurs auront sans doute leurs propres idées sur la chose...

L'UNION FAIT LA FORCE

Les personnages ont pu se rendre compte que la cité comptait beaucoup de militaires et de vétérans. Il est possible de tenter de mobiliser le plus grand nombre de témoins de l'affaire de Galobel et de tenter de les faire parler lors de la grande polémique publique qui doit avoir lieu dans quelques jours. C'était en tout cas l'intention de Iator, comme ils ont du le deviner en parlant à Neria.

Le duumvir Carius est indispensable. S'il est contacté ou si les joueurs n'y pensent pas, c'est lui qui proposera d'organiser une série de révélation publique lors de la polémique. Il se chargera de louer les services d'une bande de gros bras pour protéger l'estrade pendant les allocutions et de retarder d'éventuelles poursuites judiciaires contre les personnages. Neria sera bien sûr prêt à témoigner, et il est possible qu'il en rajoute un peu plus que prévu lors de son allocution.

ENCADRER LES PJ

Si vous souhaitiez que cette partie soit plus cadrée vous pouvez décider que le sénateur envoie un de ces serviteurs pour suivre les actions des PJ et évaluer leurs capacités. Il peut s'agir d'un comptable grincheux, censé vérifier la bonne utilisation de la bourse, d'un garde du corps réputé avoir la confiance du maître, d'un avocat discret mais au jugement sûr... ils pourront servir à la fois de garde fous ou de conseillers pour des joueurs découvrant l'univers.





ETHERNE

Le trésor de Galobel



CORRUPTION

Une partie des fonctionnaires latins vit dans l'attente de dessous de table. Rappelez cette réalité aux PJ, lorsqu'ils souhaitent par exemple obtenir un rendez-vous rapidement, consulter des documents ou accéder à des salles qui leur seraient normalement interdites. Pour un petit coup de main, un secrétaire prendrait par exemple un as. Il y réfléchirait aussi sans doute à deux fois et exigerait beaucoup pour un crime plus grave. Frauder lourdement aux élections serait ainsi puni par la mort.

Marcus Trivius se laissera convaincre s'il apprend que Iator est mort parce qu'il voulait tout dire. La rage le submergera et il sera peut-être même nécessaire de le calmer pour éviter qu'il se fasse tuer en essayant d'étrangler Andulvir. Il donnera du coup le nom d'un autre compagnon d'armes survivant, Balbus Serius. Trivius sera de plus en plus incontrôlable et rameutera de son côté un grand nombre de vétérans afin de tirer vengeance d'Andulvir, quitte à provoquer lui-même l'émeute.

Iulia Iator se révoltera des raisons du meurtre de son ancien mari mais est plus fataliste. Si le plan lui est bien présenté (« nous serons plusieurs à parler, Carius nous appuiera, etc. ») et qu'elle se sent appuyée par un autre puissant, elle reprendra courage et sera prête à se battre.

Balbus Serius est un aimable grand-père qui habite chez ses enfants. S'il sait que Iulia et Marcus doivent parler au forum, il se décidera aussi à parler. Agé et mal en point, il sait la mort proche et veut soulager sa conscience... Libre à vous de compliquer ce personnage si vous souhaitez faire durer le plaisir.

DU CÔTÉ D'ANDULVIR...

Andulvir ne souhaite pas, initialement, supprimer tout les témoins de Galobel : cela ne ferait qu'invalider la thèse du vol pour renforcer celle de Galobel. Il fait donc « arrêter » un voleur de bas étage et demande à un de ses clients de témoigner contre lui. Le jugement est organisé à la basilique, où se réunissent les prêtres tout les jours.

Vis-à-vis des personnages joueurs Andulvir est circonspect : leur curiosité devient de plus en plus inquiétante mais ils restent des représentants d'un sénateur. S'y attaquer est dangereux et pourrait attirer l'attention du sénateur. Il va donc plutôt

essayer de leur faire croire que tout est réglé, que les autorités s'occupent de l'affaire, etc.

Tout en essayant de les faire suivre, pour être sûr qu'ils tombent dans le panneau.

C'est vraiment s'il apprend que les personnages sont au courant de tout qu'il lance contre eux plusieurs brutes pour les faire fuir puis, si les choses s'enveniment, un véritable assassin.

AVOCAT

Tous les procès ont lieu dans l'enceinte de la basilique, qui se trouve sur le forum. Les prêtres écoutent les plaidoiries dans plusieurs loges, où ils siègent sur des estrades. Cette partie du scénario est assez ouverte et les PJ peuvent avoir l'idée d'engager un avocat pour défendre le bouc-émissaire inculpé pour le meurtre de Iator, que ce soit pour retarder le jugement ou manifester des preuves compromettantes. À moins que l'un d'eux ne possède les compétences Loi et Eloquence ou un contact compétent, ils devront embaucher un avocat et le payer entre 10 et 30 as selon son expérience. Il faudra aussi qu'ils comptent avec le prêtre qui jugera l'affaire, selon qu'il soit plutôt dans le camp de Carius ou dans celui d'Andulvir...

Andulvir a par ailleurs un espion chez Carius, qui l'a précédemment informé du geste que s'appropriait à faire Iator.

SOMBRES TROPHÉES

L'autre élément qui accuse Andulvir, c'est la présence des têtes tranchées sous sa chambre... Il faut bien sûr savoir où elles se trouvent, ce qui est beaucoup plus ardu. Il y a une trappe dans le sol, sous un coffre à vêtement. Elle mène dans une cave contenant le butin de guerre du légat : idoles, armes, têtes séchées et les fameuses amphores contenant les têtes des jeunes femmes...

Le meilleur moyen pour aller s'emparer de ces objets est sans doute pendant les grandes polémiques elles-mêmes : une grande partie de la maison d'Andulvir sera alors sur le forum et seuls resteront quelques esclaves domestiques et un ou deux portiers.

Trouver la pièce secrète sera plus difficile si les personnages souhaitent fouiller toute la domus de fond en comble. Ils risquent fort de se faire repérer. En revanche en réfléchissant un peu ils devraient se douter qu'un tel trésor se trouve plus probablement dans ses appartements personnels : sa cubícula, une ala qui sert de pièce de réception ainsi qu'une petite bibliothèque.





ETHERNE

Le trésor de Galobel



LES POTESTAS

N'oubliez pas les potestas des PJ. Ils leur permettront peut-être de s'allouer des renforts pour une manifestation, un homme habile pour un cambriolage ou de faciliter certaines tentatives de corruption. Le MJ pourra consulter avant les parties les feuilles de personnage des joueurs avant de pouvoir éventuellement adapter légèrement le scénario et mettre en valeur ces capacités des personnages. Ce sera peut-être aussi l'occasion d'intégrer lors d'une séance un événement du à un des désavantages des PJ : un ennemi tenace qui resurgit, une malédiction qui se manifeste ou une ex-femme un peu bruyante...

UNE CAMPAGNE ÉLECTORALE EN PROVINCE

Chacun des duumvirs se représente pour son propre poste et soutient un protégé, qu'il souhaite voir remplacer son rival.

Carius présente ainsi son propre fils, **le jeune Quintus**, à la langue bien pendue mais qui suinte l'opportunisme et l'ambition. Andulvir a quant à lui choisi un riche propriétaire terrien des environs, **Galba Netelius**. Bien que terre à terre et légèrement obtus, ce dernier est néanmoins honnête et croit sincèrement qu'Andulvir est un homme éclairé.

De leur côté, les personnages ont de quoi faire dans la cité. Une grande partie des élections se passent en général en rencontre de clients et de personnalités politique. Mais ces rendez-vous ne devraient pas concerner les PJ : ils doivent aider le duumvir Carius à gagner, mais pas se substituer à lui. S'ils travaillent main dans la main avec le duumvir, il leur rappellera assez rapidement : qu'il préfère garder la main là-dessus et les PJ pourront ainsi se montrer plus discrets.

Ils ont tout de même 100 as à investir dans des actions directes... Ils peuvent dépenser cet argent de nombreuses manières et il faudra sans doute improviser. Ceci dit, voilà les principales actions habituelles des élections et leurs coûts :



Le duumvir Carius

- **Des peintres** : les Latins ont pour habitude d'embaucher pour les élections des peintres qui font mettre sur tous les murs de la cité des slogans ou des insultes, à la discrétion du commanditaire. Ces mêmes équipes proposent bien souvent, à titre payant, d'effacer les slogans des autres candidats, voir même les leurs... Chaque équipe loue ses services 6 as par jour.

- **Un orateur** : très souvent les candidats aux élections engagent des avocats renommés ou des rhétoriciens pour faire leurs éloges sur le forum et les présenter sous le meilleur jour possible. Les orateurs montent sur une estrade et apostrophent les citoyens, développant les thèmes chers aux candidats. Selon leur style et les exigences de leur employeur, ils s'adresseront aux plus pauvres ou plus riches. Comptez 10 as par jour.

- **Des agitateurs** : il s'agit souvent de jeunes citoyens, n'ayant que leur langue bien pendue à vendre aux notables de la cité. Leur spécialité est la diffamation des concurrents et l'éloge de leur patron... A 15 sesterces par jour, plus quelques coupes de vins, ils sont prêts à travailler et à répandre les rumeurs les plus viles.

- **Un combat de gladiateur** : à 10 as par combat et par homme, un tel événement revient cher. Mais il attire toujours beaucoup de spectateurs, issus de toutes les classes de la cité et avides de spectacle.

- **Distribution de nourriture sur le forum** : à raison d'un sesterce la bonne miche de pain, les

PJ pourront décider d'organiser une distribution importante, avec un peu d'organisation et de sécurité. Une telle action est toujours bien accueillie dans les milieux les plus populaires, qui se presseront au rendez-vous.

Mais le moyen le plus efficace de nuire au duumvir Andulvir n'est pas tant d'engager du monde que de trouver **un message pertinent à faire passer**. Le mieux est de sensibiliser les vétérans de la Rapax, force nombreuse et physiquement dangereuse... C'est de plus le principal soutien d'Andulvir, et sa défection pourrait lui coûter les élections. Les vétérans, s'ils apprenaient toute la vérité, pourraient même décider de le supprimer afin de venger leur légion.

Si vos PJ axent leur campagne sur les vétérans de la Rapax, l'affaire est pour eux dans le sac. Si au contraire ils s'éparpillent sur d'autres publics ils ne pourront trouver, au mieux, qu'un appui secondaire qui ne pourra départager qu'un match nul entre Carius et Andulvir.





ETHERNE

Le trésor de Galobel



Réactions d'Andulvir

Toute mention répétée de la grotte de Galobel durant ces élections provoquera l'inquiétude du duumvir : il comprendra que le vent en est train de tourner et fera arrêter le maximum de témoin de cette affaire, ne comptant plus sur leur silence. Il fera également suivre les personnages et essaiera de les intimider par l'intermédiaire de quelques brutes, sans s'impliquer directement.

Il faudra assurer la sécurité des témoins : soit les PJ devront les garder eux-mêmes, soit ils devront faire appel à Carius, qui donnera des ordres adéquats aux vigiles qui lui sont fidèles.

C'est seulement si Andulvir est certain que les PJ ont appris toute la vérité qu'il se décidera à les faire éliminer physiquement. Il essaiera de faire en sorte, de préférence, qu'on attribue le meurtre à Carius : Andulvir n'est pas très chaud pour des explications avec un sénateur.



Antonius Andulvir

toutes conditions s'y retrouvent, tandis que les duumvirs et leurs suites prennent place sous des auvents, non loin de l'estrade.

Chacun fait monter un orateur à tour de rôle, jusqu'à ce que le soleil soit couché.

Le premier soir on fait parler des seconds rôles, des orateurs destinés à faire monter la pression.

Le second soir les duumvirs et les nouveaux candidats expriment normalement leurs grands axes pour les élections : programmes, bilans, etc.

Le troisième soir on lie les réponses de l'opposition et tous les contre discours, ainsi que des prises de parole libres des citoyens.

Cet agencement rituel risque fort bien d'être bouleversé par l'intervention des joueurs. Carius souhaite bien sûr également faire témoigner les citoyens concernés le soir du deuxième jour.

Si les PJ réussissent à convaincre les anciens de venir témoigner, avec la protection de Carius, l'affaire fera grand bruit et le vote sera serré. Au final aucun des duumvirs n'arrivera à remplacer son adversaire par son « champion », a moins que les actions amorcées pendant la campagne vous aient semblé habiles et nombreuses, auquel cas Andulvir sera battu d'une courte tête.

Si les PJ convainquent en plus les vétérans de la Rapax de la fourberie d'Andulvir, l'affaire sera tout autre. Les anciens légionnaires décideront de régler l'affaire eux-mêmes et se regrouperont le jour des témoignages. Au climax des révélations, ils provoqueront une émeute et tueront de leur propre

LES GRANDES POLÉMIQUES ÉLECTORALES

Elles durent trois jours et se déroulent principalement sur le forum.

En fin d'après-midi les foules s'y réunissent pour participer à des polémiques. Les citoyens de

VICTOIRE POUR LA RAPAX !

La XX^e Rapax est un des « personnages » de ce scénario. Les vétérans de cette légion ont été logés à Anae et forme un lobby très puissant. Respectés pour leur passé militaire, ils ont longtemps réélu Andulvir grâce à son aura militaire. Très solidaires entre eux, les vétérans n'ont pas non plus tout oublié de leur jeunesse aventureuse, et ils n'ont pas peur de la violence. Pour eux, celui qui trahirait l'honneur de la Rapax et souillerait ses étendards par la honte mériterait une mort rapide... Aujourd'hui la Rapax existe toujours. Après avoir servi en Pannonie, ses cohortes se sont rapprochées de la République pour goûter temporairement au repos. Certains disent qu'au contraire ce déplacement annoncerait un redéploiement de la République en Achée.

LES PROMESSES POLITIQUES

Les discours et les promesses entre les candidats ne varient pas vraiment : nous sommes dans une cité de campagne, et les duumvirs doivent surtout assurer la prospérité des propriétaires terriens (état des routes, gestion des réserves, activité du forum, approvisionnement en eau, etc.) et distraire leurs électeurs par des spectacles (théâtre, gladiateurs, jeux et cérémonies). Leur positionnement moral est en revanche légèrement différent : Andulvir se représente comme le bon père solide, auréolé de la gloire militaire, alors que Carius se présente comme un fin gestionnaire, l'homme travailleur de la nouvelle génération. Vous pouvez également jouer sur les slogans, en adaptant éventuellement ceux du XX^e siècle en guise de clin d'œil humoristique à vos joueurs, qui ne devraient pas y rester insensibles...





ETHERNE

Le trésor de Galobel



LE TRÉSOR DE GALOBEL

La foule assemblée ce soir n'avait pas prévu ce retournement de situation. Alors que sur les estrades le bal des certitudes avait commencé, rythmé par les oraisons des rhéteurs et des avocats, l'improbable s'était produit : une vieille femme à la mise piteuse, tout juste bonne à récupérer les latrines publiques, était montée sur l'estrade et avait longuement dévisagé le duumvir avant de commencer un long, terrible et accusateur monologue. Des rires moqueurs avaient accueilli son discours, mais ceux-ci avaient faibli quant une deuxième femme était montée sur l'estrade pour reprendre les mêmes accusations. Les mots violents, crimes, barbarie et déshonneur couraient dans la foule. Un vigile découvrit que plusieurs hommes massifs avaient pris place près des premiers rangs. Elevé au sein des hommes de la Rapax, il fit en sorte d'oublier aussitôt ce qu'il avait vu.

Le duumvir enfin se leva et d'une voix forte réclama la fin de cette mascarade. « Scandale ! » Entendit-on scander par les clients du légat. Qui laisserait ainsi traîner dans la boue les plus honnêtes défenseurs de la République ? Est-ce à des témoins corrompus, de vieilles filles de joie usées par les passes, de dire qui peut accéder aux plus hautes responsabilités ? Un nouveau rhéteur s'avança pour répondre

aux accusations. À peine eut-il replissé sa toge qu'un homme sauta sur l'estrade. Marcus Trivius, ancien légionnaire de la Rapax, repartait à la guerre. Le légat blêmit, les mots fusèrent :

- Tu as trahi Jator comme tu as tué tout nos compagnons à Galobel, pour protéger tes intérêts ! Tu as trahi la Rapax !

Un éclat froid et métallique brilla soudain dans les mains du vétéran. Un autre homme hurla « Vengeance pour la Rapax ! » et son cri fut bientôt repris par dix autres poitrines. Les hommes payés par Carius se mirent à huer le duumvir et la situation dégénéra très vite. Un mouvement de foule puissant s'éleva des premiers rangs vers la tribune officielle où les gardes furent vite submergés. Au milieu du chaos on vit des lames s'élever, courtes, tranchantes et rapides, frappant et refrappant en des gestes vifs une seule personne.

Puis la tempête retomba aussi vite qu'elle s'était levée, laissant apparaître les tribunes fracassées, quelques corps désarticulés épars au milieu des chaises et de la place. Le légat Andulvir reposait, le visage livide, dans une vaste flaque de sang. Il ne restait plus qu'une femme agenouillée sur l'estrade, qui sanglotait doucement dans la fraîcheur du soir.

main le duumvir. Si Carius sent l'odeur du sang, il engagera des gros bras pour faire monter la tension dans la foule assemblée pour les polémiques, jusqu'à arriver à l'explosion. S'il pense que les PJ ne sont pas d'accord pour une telle action, il se gardera finalement de leur en parler. Seule la victoire finale compte... Une enquête sera ordonnée mais les vétérans feront bloc pour protéger tout leurs camarades impliqués, et la force du lobby militaire dans la cité fera le reste : l'affaire sera enterrée.

Il y a encore d'autres possibilités : peut-être les personnages organiseront-ils une émeute pour exhumers les têtes conservées par Andulvir pour prouver leurs bonnes volontés ou feront-ils une mise en scène pour le confondre. Suivez attentivement les idées données par les joueurs en cours de partie pour anticiper la direction qu'ils vont prendre.

Si enfin les PJ n'arrivent pas à convaincre les anciens de témoigner, Andulvir est réélu triomphalement et leur mission est un échec : le sénateur ne sera sans doute pas très satisfait et il risque de leur

faire sentir par une disgrâce de plusieurs difficiles semaines à réaliser des tâches ingrates ou dangereuses.

EPILOGUE

La barque glissait lentement sur les eaux noires du fleuve.

Apaisé, le centurion regardait l'autre rive où l'attendaient de nombreuses silhouettes, famille de sang et compagnons d'armes.

Il jeta un dernier coup d'œil derrière lui. Il abandonnait les lieux anciens, la grotte, la cité, le monde.

Il aperçut un autre homme sur la rive des vivants qui attendait que le passeur revienne.

Le légat allait finalement revenir au milieu de ses victimes, pour l'éternité.

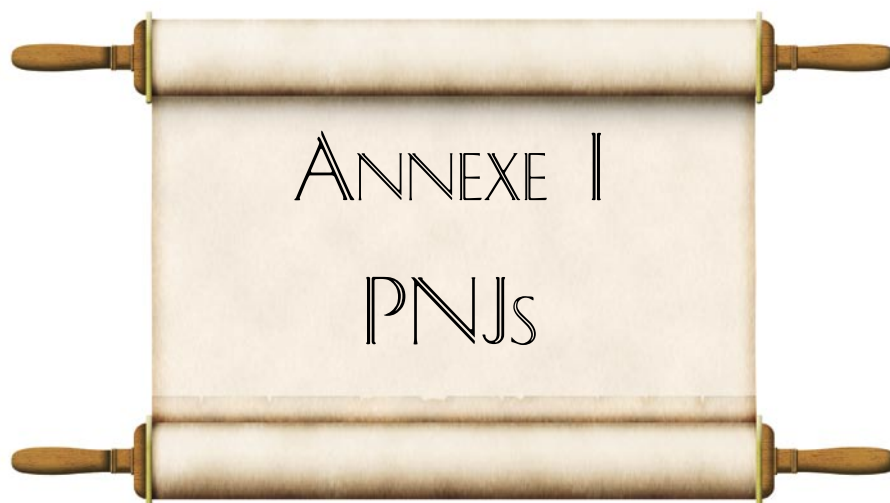
Ainsi prit fin la bataille de Galobel.





ETHERNE

Le trésor de Galobel



Antonius Andulvir

Duumvir d'Anae et ancien légat

Attributs

Perception :	3
Puissance :	2
Instinct :	4
Endurance :	3
Intelligence :	4
Rapidité :	2
Charisme :	5
Précision :	3
Volonté :	4

Compétences de combat

Initiative : 4

Défense passive : 2

Arme / Score / Attribut / Total

Glaive : 2 / 3 / 5 (dég : 5)

Poignard : 2 / 3 / 5 (dég : 4)

Esquive : 2 / 3 / 5

Seuils

Mort : 22 / Critique : 17 / Grave : 12

Légère : 7

Armure : 0

Compétences : Latin 5(9), lire et écrire Latin 4(8), Achéen 4(8), lire et écrire Achéen 3(7), Chevelu 3(7), histoire 4(7), étiquette 5(9), éloquence 6(11), négociation 8(12), commandement 6(11), charme 2(7), géographie 2(6), intendance 5(9), loi 3(7), stratégie 4(8).

Ascension : rang 3, influence 5

Équipement individuel : objets de valeur, riche toge rouge, parfois son ancien bâton de commandement de légat, pour rappeler à ses électeurs son passé militaire.

Notes : grand homme sec de presque soixante ans, rendu chauve par le port du casque, Andulvir dégage un charisme certain.

Il descend d'une famille de propriétaires fonciers et n'a dû son élévation dans la hiérarchie militaire qu'à sa seule force. Menée par une ambition dévorante, il a su alternativement plaire à ses supérieurs, les trahir, prendre leur place, se mettre en avant ou se faire oublier. Toutefois il n'aurait sans doute jamais atteint le poste élevé de légat de l'armée latine sans la Guerre Chevelue. Il sut anticiper la montée en puissance de Claudius et profiter de sa nomination comme dictateur pour renforcer son influence au sein de la Rapax, jusqu'à ce que de lourdes pertes dans l'état major lui fournissent l'occasion d'occuper ce poste convoité. Il profita de la guerre pour amasser le butin le plus important possible pour financer son ascension à son retour. Le destin devait en décider autrement. Andulvir, envahi par le sentiment de puissance, se mit à pratiquer les pires exactions sur les populations civiles, contre les instructions mêmes de Claudius. Il fut rapidement une cible désignée pour les clans chevelus qui lui donnèrent la traque et dispersèrent une bonne partie de son trésor.

Enfin la guerre prit fin et Claudius, à son retour à Etherne, fut assassiné. Ses anciens alliés furent traqués ou mis à l'écart. Andulvir s'en tira en jetant en pâture quelques anciens contacts et en se défaisant d'une nouvelle part





ETHERNE

Le trésor de Galobel



de sa fortune. Tombé en disgrâce, à peine plus riche qu'avant la guerre, il vit son rêve d'accéder à l'ordre sénatorial s'écrouler. Il suivit l'installation d'une cohorte de vétéran de la Rapax et, grâce à son prestige militaire, se fit élire duumvir. A la fois père débonnaire et tyran de la cité il a rejeté au plus profond de lui les souvenirs de sa jeunesse, un temps où tout lui semblait possible.

Le temps passa et tout semblait oublié. Avec l'âge l'ancien légat arriva même à circonvenir ses anciens démons, usant seulement de temps en temps de quelques prostituées discrètes. Jusqu'à ce que Iator se met à faire parler de lui...

Sextus Carius

Duumvir d'Anae et avocat latin

Attributs

Perception :	3
Puissance :	2
Instinct :	3
Endurance :	3
Intelligence :	5
Rapidité :	2
Charisme :	4
Précision :	3
Volonté :	5

Compétences de combat

Initiative : 4
Défense passive : 2

Arme / Score / Attribut / Total
Poignard : 2 / 3 / 5 (dég : 4)
Esquive : 2 / 3 / 5

Seuils

Mort : 23
Critique : 18
Grave : 13
Légère : 8

Armure : 0



Compétences : Latin 5(10), lire et écrire Latin 4(9), Achéen 4(9), lire et écrire Achéen 3(8), histoire 5(10), étiquette 4(9), éloquence 6(10), négociation 7(12), commandement 2(6), charme 3(7), géographie 2(6), intendance 4 (9), loi 5(10), enseignement 3 (8).

Ascension : rang 3, influence 4

Équipement individuel : objets de valeur, riche toge bleue,

toujours accompagné de son scribe et de son porte papyrus, qui notent toutes les discussions.

Notes : Homme avenant d'une quarantaine d'année, à l'apparence toujours très soignée (sa coiffure impeccable et ses mains sont entretenues tout les jours par des esclaves coiffeurs et manucures) Carius vient de la petite bourgeoisie provinciale.

Natif d'Anae, il a fait des études de droit à Etherne avant d'aider son père décurion (élu municipal) et longtemps prêteur de la cité. Il s'est patiemment constitué sa clientèle et a même été assez proche d'Andulvir dans sa jeunesse. Ce n'est qu'avec sa montée en influence qu'il a décidé de s'affranchir du légat. Ce dernier tient en effet trop de place dans la cité et bloque l'expansion de Carius. Après plusieurs années de consensus, il est maintenant temps pour l'ancien avocat d'écarter son collègue duumvir et de le remplacer par un de ses clients, autrement plus malléable...

Aram

Ambact du Hêtre Carmin

Attributs

Perception :	3
Puissance :	4
Instinct :	4
Endurance :	5
Intelligence :	4
Rapidité :	3
Charisme :	3
Précision :	3
Volonté :	3

Compétences de combat

Initiative : 6
Défense passive : 3

Arme / Score / Attribut / Total
Épée/Poignard : 5 / 3 / 8 (dég : 8/6)
Pugilat : 5 / 4 / 9 (dég : 4)
Esquive : 4 / 3 / 7

Seuils

Mort : 23
Critique : 18
Grave : 13
Légère : 8

Armure : 0

Compétences : athlétisme 4(8), Chevelu 4(7), Latin 3(6), observation 4(7), pistage 2(5), connaissance du milieu sylvestre 3(7), étiquette 3(6), éloquence 1(4), commandement 3(6).

Ascension : rang 2, influence 2.

Équipement individuel : poignard, vêtements latins, bourse de 5 as, grand manteau chevelu de voyage en cuir.





ETHERNE

Le trésor de Galobel



Commentaires : homme fait proche de la quarantaine, Aram est grand, les cheveux coupés court et la barbe rasée. Il se distingue des Latins essentiellement par la blondeur de ses cheveux. Son corps musclé et nerveux témoigne également d'une activité physique régulière.

Jadis guerrier enthousiaste, l'esprit de l'ambact a été usée par une vie de fuites et de guerres. Lui qui rêvait jadis de duel et de gloire, il s'est retrouvé à vivre sur les chemins comme un brigands et un *cunlhar*. Il se sent aujourd'hui comme le dernier survivant d'une race disparue, d'un monde promis à l'oubli. Bien qu'il ait du sacrifier son honneur même en se battant dans l'ombre, Aram est resté un homme fidèle à son clan et l'amour de sa cause l'a empêché de céder à plusieurs reprises.

Il est toutefois las de cette errance éternelle et ne souhaite plus combattre la mort. Cette mission d'assassinat va lui permettre de finir en beauté en mourant pour le Hêtre Carmin dans une ultime tentative de déstabilisation de la Grande Alliance.

Il considère le jeune Eoven comme un chien fou qu'il lui faut éduquer avant de disparaître, afin qu'il puisse à son tour servir le Hêtre. Dans ses moments les plus sombres il lui est arrivé de penser que le jeune guerrier ferait mieux d'abandonner cette guerre, mais il a vite chassé cette idée trahissante : seule la victoire ou la mort pourrait y mettre fin honorablement.

Eoven

Jeune guerrier du Hêtre Carmin

Attributs

Perception : 3
Puissance : 4

Instinct : 4
Endurance : 3
Intelligence : 3
Rapidité : 3
Charisme : 2
Précision : 3
Volonté : 3

Compétences de combat

Initiative : 6
Défense passive : 3

Arme / Score / Attribut / Total
Épée/Poignard : 3 / 3 / 6 (dég : 8/6)
Pugilat : 3 / 4 / 7 (dég : 4)
Ésquiv : 3 / 3 / 7

Seuils

Mort : 21
Critique : 16
Grave : 11
Légère : 6
Armure : 0

Compétences : Chevelu 4(7), Latin 2(5), observation 4(7), pistage 4(7), connaissance du milieu sylvestre 5(9), connaissance des milieux littoraux 3(7), discrétion 3(7), étiquette 2(5).

Ascension : rang 2, influence 2.

Équipement individuel : poignard, vêtements latins, bourse de 5 as, grand manteau chevelu de voyage en cuir.

Commentaires : Eoven est un jeune homme de 18 ans, aux cheveux noirs et au corps fin et élancé. Vif, discret et combatif il sert dans son clan d'éclaireur et de fourrageur. Il n'a participé jusqu'ici qu'à de petits raids et cette mission en terre étrangère est pour lui l'occasion de montrer ce qu'il vaut. Il rêve d'en découdre depuis des années avec les Latins, qu'on lui a toujours présenté comme des êtres vils et cruels.

Mais depuis qu'il a franchi les frontières de son pays il va de surprise en surprise : les villes latines lui semblent immenses et assez déroutantes. Débrouillard, il s'adapte vite à son environnement pour en profiter mais commence également à développer une sorte de fascination pour la civilisation latine. Il n'est pas en train de tourner sa cape mais se pose beaucoup de questions à propos de ceux qu'on lui présente depuis toujours comme des ennemis.

Il veut profiter de la mission pour prouver à tous qu'il est. Il s'imagine déjà sa mort comme héroïque et ne la craint nullement : toute son enfance n'est que récit de batailles et de morts héroïques. Peut être l'expérience d'une blessure profonde lui ferait changer d'avis...

Il respecte et obéit à Aram, qu'il considère comme une sorte de grand frère. Toutefois il ne comprend pas toujours les paroles de prudence de ce dernier alors que lui-même souhaite rapidement passer à l'action.





ETHERNE

Le trésor de Galobel



Brute

Attributs

Perception :	3
Puissance :	3
Instinct :	4
Endurance :	3
Intelligence :	2
Rapidité :	3
Charisme :	2
Précision :	3
Volonté :	2

Compétences de combat

Initiative :	6
Défense passive :	3

Arme / Score / Attribut / Total

Gourdin :	3 / 3 / 6 (dég: 6)
Poignard :	4 / 3 / 7 (dég: 5)
Pugilat :	3 / 4 / 7 (dég: 3)
Esquive :	3 / 3 / 6

Seuils

Mort :	20
Critique :	15
Grave :	10
Légère :	5

Armure : +1 (cuir)

Compétences : grogner 4(6), commandement 3 (5), observation 2(5), athlétisme 4(9), jeu 3(7), Latin 4(7).

Ascension : rang 1, influence 1.

Équipement individuel : de vieilles tuniques rapiécées, un bon gourdin, 4 as en poche et une outre de vin.

Commentaires : c'est l'homme de paille brutal et un peu bête, celui qu'on engage pour faire peur à quelqu'un ou pour garder sa porte. Andulvir et Carius ont tout les deux parmi leur clients ce genre de personnage, qu'ils utilisent comme janitor (portier) ou comme homme de main. Ils sont plus là pour effrayer que pour entamer un vrai combat mortel, qu'ils fuiraient de toute façon.

Vétéran de la Rapax

Attributs

Perception :	3
Puissance :	4
Instinct :	3
Endurance :	4
Intelligence :	3
Rapidité :	3
Charisme :	3
Précision :	3
Volonté :	4

Compétences de combat

Initiative :	6-2 (arm + bclr)=4
Défense passive :	3

Arme / Score / Attribut / Total

Glaive/Poignard :	3 / 3 / 6 (dég: 7/6)
Pugilat :	3 / 4 / 7 (dég: 5)
Esquive :	3 / 3 / 6
Parade bouclier :	2 / 3 / 5

Seuils

Mort :	23
Critique :	18
Grave :	13
Légère :	8

Armure : segmentata +3

Compétences : Latin 4(7), Achéen 3(6), observation 4(7), jeu 2(5), manœuvre 2(5), connaissance des milieux littoraux 3 (6), fermage 3 (6), évaluation 1 (4).

Ascension : rang 2, influence 2.

Équipement individuel : poignard, vêtements solides, bourse de 5 as, grand manteau.

Commentaires : avec le temps les vétérans ont gagné en souvenirs, perdus en agilité et sont devenus propriétaires terriens au terme de leur service. Une cohorte entière de ces hommes de la Rapax a été installée à Anae. Fiers de leurs campagnes précédentes, ils partagent une culture et une expérience commune qui font d'eux des frères d'armes, et un milieu assez dur à pénétrer. Les vétérans de la Rapax adorent leur unités et rendent un culte à leur étendards quand ils reviennent dans la cité. Ils respectent Andulvir pour les victoires qu'il a remporté, mais aiment plus encore leurs frères du rang et leur gloire passée. Celui qui s'attaquerait à l'un d'entre eux ferait mieux de pas laisser de traces derrière lui.





ETHERNE

Le trésor de Galobel



ANNEXE II : TEXTE D'AMBIANCE

Les brumes matinales se dissipèrent lentement, laissant apparaître des formes étranges tout autour de la grotte. Des dents jaillissaient du sol, pieux de bois renversés pendant la bataille, reste des remparts éventrés. Un bras tendu à jamais vers le ciel, des hommes figés sur le sol dans des postures grotesques et torturées. De petites formes noires s'agitaient autour des cadavres, arrachant goulûment des lambeaux de chair.

Le centurion Iator écarta les restes de la porte du bastion et commença à descendre vers la vallée. Il enjamba d'abord le corps d'Octavien, mort embroché par trois javelots, les mains crispées sur son ventre, puis celui de Valérien, de Balbus, de Claudius. Après commençaient la partie des cadavres ennemis. De grands guerriers aux corps décorés d'entrelacs ocres, armés de longues épées et de haches. Ils mourraient sur leur terre, revenant à celle qui les avait engendrés.

Pas après pas, Iator descendait la colline, remontant au fur et à mesure dans l'histoire de la bataille. Les premières vagues fauchées par les tirs de pilums, les

suivantes qui se regroupaient et déferlaient sur les remparts. Le feu qui prenait la tour de guet. L'abandon du premier poste, un légionnaire qui s'enfuyait en abandonnant son glaive. Le scorpion qui transperçait d'un trait un grand noble et blessait sa monture. Le choc des armes qui se heurtaient et le bruit des chairs broyées. Ceux qui perdaient leurs glaives se battaient avec leurs poings, avec leurs dents. Les accalmies passagères et ses décomptes de pertes. Puis la dernière vague.

Iator s'arrêta. Il était sur la berge d'un grand fleuve, aux eaux sombres, au courant puissant. A travers la brume, de l'autre côté, il les aperçut.

Valérien, Balbus, Octave, Aurelius, Claudius, Treian, Marius, Iulius et tous ses hommes morts sous son commandement. Leurs pâles silhouettes s'agitaient, et un doux murmure caressait ses oreilles.

« -Il est temps Caius, rejoins-nous... »

