

CARTHAGO DELANDA EST

Le Mythe de Cthulhu est intemporel. Suivant l'exemple des scénarios présentés dans le recueil « Etranges Epoque », voici un scénario se déroulant peu après les Guerres Puniques, impliquant des Romains contre les cultes Sombres, en l'an 654 de la République (99 AV JC).

Préambule historique

La troisième guerre punique (149 – 146 AV JC), conclue par la destruction totale de Carthage, confirma la suprématie romaine dans le bassin méditerranéen, ce qui permit à Rome de pratiquer une politique cynique et efficace, consistant à exploiter les rivalités entre les différents états de la Méditerranée. Les Romains entrèrent en contact avec les Grecs, d'abord en Italie méridionale puis en Sicile, et plus tard à l'est, adoptant une grande partie de l'art, de la littérature, de la philosophie et de la religion de la Grèce Antique.

L'évolution de Rome, Etat-cité, en empire (Etat territorialement étendu et maître de provinces riches et civilisées), par le biais de guerres longues et continues (guerres samnites pour le contrôle de l'Italie, guerres puniques) provoqua une transformation profonde et parfois tumultueuse de la structure sociale. Le fossé entre la classe dirigeante romaine, toujours plus riche (noblesse patricienne) et le reste du peuple s'accrut, avec la création de vastes domaines (latifundia) employant une main d'œuvre d'origine étrangère. La classe dirigeante profita ainsi de l'ouverture de nouvelles routes au sein de l'empire, de la liberté d'échanges avec des marchés lointains, de l'expansion de la pratique de l'esclavage.

Les Gracques (Tiberius et Cneius Gracchus, tribuns de la plèbe en 133 et 121 AV JC) tentèrent bien de résoudre la crise, en proposant une loi agraire pour limiter l'étendue des latifundia. Les terres récupérées seraient alors distribuées aux citoyens sans terre. Mais ces réformes provoquèrent l'hostilité des grands propriétaires, et déboucha sur l'assassinat des deux tribuns réformateurs, et par l'opposition toujours plus violente entre les populares (ou démocrates) et les optimates (les aristocrates, avec les anciennes familles patriciennes et plusieurs familles plébéiennes extrêmement riches), la classe intermédiaire des chevaliers faisant le va-et-vient de l'une à l'autre au gré de leurs intérêts de nouveaux riches.

Les luttes sociales dégénérèrent en guerres civiles et en anarchie quand des chefs, forts de leur richesse et de leur audace, bousculèrent la légalité et essayèrent d'imposer leurs vues en levant des armées personnelles, entretenues à grands frais. La crise des institutions fit apparaître une série d'hommes forts, principalement Marius, Cinna et Sylla.

Mais la menace représentée par Jugurtha (prince numide) en Afrique, dont la guerre traînait en longueur, contraignit Rome à faire taire un temps les dissensions violentes entre populares et optimates pour en venir à bout. La valeur de Marius et l'habileté de Sylla y parvinrent (107 AV JC). Marius fut élu six fois de suite au consulat (106 – 100 AV JC). Le scénario se déroule après les consulats de Marius, et il règne une lutte d'influence au Sénat entre populares et optimates.

L'intrigue en quelques mots

Rome fut jadis gouvernée par des rois étrusques. Les descendants de Tarquin le Superbe rêvent toujours de reprendre le contrôle de ce qui a été un jour sien. Marcus Venitius est le premier obstacle à ces grands projets, pour plusieurs raisons. La première est de raison politique, le conflit exacerbé entre optimates et populares. La seconde est de nature religieuse, car il fait partie de ceux qui ont anéanti la puissance de Carthage. Les Etrusques avaient en effet beaucoup de liens étroits avec Carthage, et notamment leur caste religieuse. Et enfin, la troisième et peut-être la plus importante raison est que le tribun a découvert quelque chose qu'il n'aurait jamais dû, un livre de prophéties faisant état de l'existence d'un Grand Ancien nommé Moloch Baal, et écrit de la main du dernier grand roi Tarquin l'Ancien, annoté par les grands prêtres carthaginois et en dernier lieu par le tribun lui-même.

La première partie du scénario est un huis clos à Rome. La mort du tribun Marcus Venitius est suivie par d'autres meurtres tout aussi étranges (des proches du tribun). Les aventuriers sont chargés de

l'enquête, et s'ils découvrent les mobiles probables du meurtre, sont incapables de mettre la main sur le ou les coupables, qui partent impunément pour Carthage. Ils ont l'occasion de participer à un combat de gladiateurs, une course de chars, et à de nombreuses orgies.

Les derniers mots du tribun mettent les aventuriers sur la piste des étranges descendants des Atlantes, cachés à Carthage et à G'harne. Avec l'autorisation des consuls, les aventuriers se rendent à Carthage, pour retrouver celui ou ceux qui les ont si bien berné à Rome en se faisant passer pour morts.

Disposant d'un contact (un marchand grec) sur place, les aventuriers commencent leur enquête, assistent à une pièce de théâtre assez spéciale, reproduisant fidèlement les événements récents survenus à Rome (sous le couvert d'une pièce se déroulant au temps d'Alexandre le Grand, dans lequel tous les acteurs principaux meurent), pour finalement tomber dans un traquenard onirique (où la pièce se rejoue encore une fois, dans une Carthage onirique et punique) et finir prisonnier dans le Monde de l'Eveil dans l'ancien palais des Barcacides.

Les aventuriers vont ils pouvoir se libérer assez tôt pour empêcher les prophéties de Tarquin le Superbe, devant se concrétiser à G'harne, par la réapparition de la reine Nitocris, par la reconstitution de l'ancienne Carthage, par le retour de Moloch Baal ? Pour empêcher ce sinistre destin, les aventuriers auront aussi à lutter contre les descendants dégénérés de l'ancienne Atlantide, qui sont évoqués dans les Manuscrits Pnakotiques (un important livre du Mythe découvert dans le palais des Barcacides) et dans le Testament de Tarquin.

Les personnages joueurs

Furius (Gladiateur)

Furius est né en l'an 623 de la république. Ses parents étaient de modestes artisans des faubourgs de Rome, et il s'apprêtait à prendre la suite de l'affaire de son père lorsqu'il fut emmené dans la légion, à 17 ans. Après 7 ans de guerre en Afrique du nord, sous le commandement de Cneius Maelius, il retourne à Rome pour découvrir que ses parents sont morts et leurs biens vendus. Désespéré, il commence à mener une vie de débauche, et finit par être enlevé et vendu à un marchand d'esclaves, et ensuite revendu au Lanista. Il retrouve vite ses esprits et devient rapidement un Gladiateur réputé, et redouté. Au bout de 3 années de combats, le Lanista décide de l'affranchir, mais Furius reste en contact avec lui, et participe encore régulièrement à de grands défis.

Corus Maler (Tribun de la plèbe)

Agé de 37 ans, Corus Maler est l'étoile montante du parti des Populaires, initié aux rites Egyptiens du Dieu Amon, et son charisme lui ouvre de nombreuses portes au sein du milieu politique de la Rome immortelle. Issu d'une famille de riches commerçants, son enfance est consacrée à l'apprentissage des choses de la guerre, et de la politique, son mentor étant Caius Marius, personnage haut en couleurs de la politique romaine. Il prend très vite son destin en main, et monte à grande vitesse les échelons du parti des Populaires, jusqu'à devenir Tribun, il y a à peine deux ans.

Lucius Aurelius (Sénateur patricien)

Le père de Lucius Aurelius était un puissant Sénateur des Optimates, extrémiste dans ses pensées et ses actes. Dès son plus jeune âge, Lucius est endoctriné et suit très rapidement la voie de son père, qui était à l'époque un opposant farouche du consul Caius Marius et de ses alliés, responsable en grande partie de leur chute. Lucius rencontre, lors d'un débat passionné au sénat, le jeune Tribun Corus Maler, pour lequel il se prend rapidement d'inimitié. Leurs répliques enflammées ont marqué quelques-unes des grandes heures de la Politique et des débats Populaires/Optimates. Cependant, au fur et à mesure que le temps s'écoule, les deux hommes passent de la haine la plus profonde à une sorte de respect mutuel, puis finalement à une amitié sincère. Depuis 4 ans, les deux hommes se rencontrent régulièrement, et passent de longues soirées à s'opposer des arguments et tenter de se convaincre mutuellement. Lucius a désormais 44 ans.

Erodonte (Erudit grec)

Erodonte a une passion dans la vie: les mathématiques. Dès son plus jeune âge, cet homme désormais âgé de 35 ans s'est découvert une vocation en lisant les traités de mathématiques de Pythagore, et a depuis parcouru le monde civilisé en tous sens pour trouver d'anciens écrits des mathématiciens anciens. Ses recherches l'ont souvent amené à croiser des astrologues ou autres scientifiques, et il s'est enrichi de nombreuses connaissances jugées occultes par d'autres. Ses diverses pérégrinations l'ont finalement amené à Rome, où il espère retrouver un ancien traité de Platon. Ses démarches administratives l'ont amené à rencontrer Lucius Aurelius, lequel s'est pris d'amitié pour cet érudit dégingandé, l'air toujours perdu dans les nuages.

Cneius Maelius (Centurion vétéran des guerres d'Afrique du nord)

Descendant d'une famille dont tous les hommes sont morts au combat depuis 12 générations, Cneius Maelius a eu sa voie toute tracée devant lui depuis sa naissance: il sera militaire. Dès l'âge de quatorze ans, il s'engage dans les légions de Rome et part au combat. Sa motivation et son courage, son sens du devoir et ses qualités de stratège lui ont rapidement permis de progresser dans la hiérarchie de la légion. Il a atteint le grade de centurion à l'âge de 32 ans, et compte bien atteindre le grade de (général) sous peu. Il a eu sous ses ordres Furius, le Gladiateur, et ils sont restés bons amis, même après que celui-ci ait quitté la Légion.

Cneius est à Rome pour recevoir sa nouvelle distinction, en récompense de ses actions d'éclat envers les rebelles Etrusques qui infestent encore les territoires d'Afrique du Nord. Cette médaille lui a été remise par Corus Maler, avec qui Cneius s'est très vite entendu (il partage les idées des Populaires). Il profite de ses premiers jours de repos depuis de longs mois de campagnes.

Caius Caecilius (Marchand d'esclaves ayant déjà été à Carthage)

Marchand d'esclaves n'est pas un travail de tout repos, mais Caius Caecilius est volontaire, et les profits générés par la vente des esclaves Numides et Etrusques lui assurent un bel avenir. Après quelques années passées à vendre des esclaves de piètre qualité, Caius a finalement rencontré Horodès, le marchand d'esclaves Grec. Le premier contact fut quelque peu violent: Caius débordait sur le territoire du Grec, celui-ci lui fit rapidement – et douloureusement – comprendre qu'il devait s'intéresser à d'autres secteurs de la ville. Mais il fut ensuite charmé par le courage du jeune Romain, qui n'hésitait pas à se rendre lui-même dans les contrées les plus dangereuses pour s'assurer de la qualité de sa "marchandise". Ils conclurent rapidement des accords et travaillent désormais la main dans la main. Caius est un très grand ami de Lucius Aurelius, qui est accessoirement un de ses meilleurs clients. Caius est réputé dans toute la ville pour ses esclaves de qualité.

Livia Caecilius (Femme de Caius Caecilius)

Fille d'une famille de bourgeois, Livia a épousé Caius après que celui-ci ait proposé à ses parents une fort jolie dotation si ils acceptaient. Le mariage ne commença pas sous les meilleurs augures, mais rapidement ils en vinrent à se respecter, faute de s'aimer. Livia s'intéressa rapidement aux informations qu'elle pouvait grappiller aux femmes des riches négociants qui venaient acheter leurs esclaves chez son mari. Elle devint rapidement une habile manipulatrice, et parvint à s'élever très rapidement dans la hiérarchie des femmes fortes de Rome. Le commerce de son mari lui apporte toutes les informations dont elle a besoin, et elle n'hésite pas à revendre ou échanger les morceaux les plus juteux avec Horodès. C'est une intrigante dans l'âme, mais sa position est désormais celle d'une femme connue et puissante.

Calpurnia Metellus Numidicus

Proche amie de Laevinia Scaeva, Calpurnia est une jeune femme de 25 ans, fille du Censeur Quintus Metellus Numidicus, élevée dans le milieu politique depuis son plus jeune âge. Elle apprend très vite à écouter attentivement toutes les informations qui circulent par la Domus de son père, et s'attache à les utiliser à son avantage. Elle est de tous les événements sociaux de Rome (toutes les orgies organisées par les puissants). Tout en se faisant passer, tout comme son amie Laevinia, pour un agent de Caius Marius, la plupart de ses informations profitent en fait à son père, qui utilise ses informations pour stabiliser et affermir sa situation politique au sein de Rome. Elle apprécie énormément les courses de char, et prend souvent des paris sur ces derniers. Elle a par occasions "sponsorisé" des auriges. Elle déteste par contre les combats de gladiateurs.

PARTIE I : ROME, L'ASSASSINAT DU TRIBUN MARCUS VENITIUS

Marcus Venitius, le prochain Consul ?

Les investigateurs sont invités dans la villa du tribun Marcus Venitius, un ami de longue date qui s'apprête à fêter au cours d'une orgie mémorable ses 50 ans de vie publique. Cet homme, devenu tribun de la plèbe il y a six ans (avec la nomination de Marius en tant que consul de Rome), est un ami très proche de nos investigateurs. Il a eu une vie relativement chargée, en commençant par être aide de camp du prestigieux et talentueux Publius Cornelius Scipius Aemilianus (Scipion l'Emilien) en l'an 606 de la République (606 AR, 147 AV JC). Il a donc été témoin de la chute de Carthage, et avec la fougue de sa jeunesse, a contribué à la chute de la cité rivale de Rome, Carthage.

Sa carrière ne s'est pas arrêtée là, il a gravi les échelons, côtoyant les plus grands hommes de son temps, les frères Gracchus, Marius, Sylla, Jugurtha. Il a participé à la campagne contre Jugurtha sous les ordres de son ami d'enfance Marius. C'est dire que Marcus Venitius est un homme d'importance à Rome, que l'on dit le prochain consul de Rome dans les milieux autorisés. Il est un proche de Marius, et en tant que tel un farouche partisan des populares (il a approuvé les réformes de lois agraires et céréalières effectuées par les frères Gracchus, et abrogés depuis leur assassinat en 620 et 632 AR (133 AVJC et 121 AV JC).

Une étrange orgie

Marcus Venitius a tout mis en œuvre pour que l'orgie fêtant sa future et probable accession au consulat soit mémorable. Les mets les plus recherchés et les plus rares sont en effet réservés aux convives du tribun (plus d'une centaine). Les vins de Cisalpine, d'Espagne et de Sicile coulent à flots tandis que les parfums de l'Egypte et de l'Orient flottent dans l'air. Tout ce qu'il y a de plus beau et de plus raffiné a été rassemblé pour séduire et satisfaire les invités du tribun. Les serveurs vont et viennent chargés de victuailles afin de satisfaire les désirs de chacun. Les meilleurs lutteurs, jongleurs, gladiateurs (appartenant soit au tribun Marcus Venitius, soit au tribun Corus Maler ou au marchand grec d'esclaves) des arènes sont présents pour divertir les invités.

Profitez de cette orgie pour mettre vos investigateurs dans l'ambiance de la Rome Antique, avant de passer à l'événement imprévu de la soirée : l'assassinat du tribun. Insistez sur le déploiement de richesse et de luxe, le symbole de la puissance romaine sur tout le monde antique. L'orgie se déroule fort normalement jusqu'à une heure avancée, et les invités commencent à désertir la salle principale de l'atrium et les jardins de la propriété, pour regagner, en titubant, leurs propres demeures à Rome.

Puis l'imprévu arrive. Un cri dans la nuit, une cavalcade effrénée suivi d'un grand plouf dans l'eau du Tibre, la maison des serveurs brûlant. Toute poursuite nocturne sera évidemment très difficile, étant donné la cuite des investigateurs lors de l'orgie et la rapidité des créatures s'enfuyant de la demeure du tribun (des ombres dans la nuit), en direction du Tibre. Il est toutefois possible de repérer des êtres à la peau verdâtre, luisante et lisse (des Profonds, jet de SAN 0/1D4).

Si les investigateurs se dirigent vers où ils ont entendu le cri, ils y verront le tribun en train de baigner dans son sang (jet de SAN), balbutiant des termes quasiment incompréhensibles et presque inaudible (lä ! N'ghai ! Ph'nglui mglw'nafh Yugus Surthus Athileus wgah'nagh fhtagn !), conclu par la phrase «La fin des temps est proche. Les ennemis de Rome sont réveillés. Carthago Delanda est ». Dans un dernier spasme, il expire, projetant son sang sur les aventuriers (jet de SAN).

La phrase prononcée n'est pas si innocente que cela, y sont cachées des informations précieuses pour l'enquête des aventuriers. Yugus Surthus désigne Yog Sothoth, Athileus l'ancienne Atlantide. Elle signifie également une alerte aux aventuriers, avec le retour des descendants dégénérés de l'Atlantide.

Néanmoins, peu d'éléments pourront être découverts à Rome même, mais à Carthage et en Afrique Noire (le mythique site de G'harne). La garde consulaire alertée fera le maximum pour éviter la fuite de suspects en dehors de Rome, favorisant pour la première partie, un huis clos.

L'arrivée de la garde consulaire

Après une dizaine de minutes, un questeur (Caius Haemius), directement accrédité par les consuls, arrive en compagnie d'une demi-douzaine de gardes. Les témoins sont priés de se regrouper dans la salle, ce qui ne va pas sans mal (entre les éternels fêtards qui n'ont rien compris au fait que leur hôte vient de se faire assassiner, les invités qui recherchent d'éventuels indices sur les assassins dans les jardins, les aristocrates qui protestent contre ces décisions arbitraires et cette suspicion éprouvée par l'envoyé des consuls).

Caius Hermius, un homme d'une cinquantaine d'années, au regard vif et aux cheveux dégarnis, s'entretient avec tous les suspects possibles, tandis qu'un scribe note toutes les dépositions. Cet interrogatoire est rapide, pas plus de quelques minutes par personne (ce qui fait quand même deux à trois heures d'immobilisation).

Il termine son rapport préliminaire en recommandant à tous de ne pas quitter la ville, et de ne surtout pas jouer aux enquêteurs (il s'adresse en particulier aux aventuriers), tant qu'un questeur officiel n'aura pas été nommé, d'après les informations récupérées suite au rapport préliminaire. Cette décision dépend en effet du consul Albinus Postumius. Ce rapport comporte la liste de tous les invités à l'orgie (y compris ceux qui seraient partis à la recherche d'Antoninus), leurs premières dépositions ainsi que leurs positions sociales au sein de la République.

Le lendemain, un pli émanant du consul Albinus Postumius est adressé au tribun Corus Maler et au sénateur Lucius Aurelius, dont la présence est immédiatement requise au Forum. Sans y mettre de formalités, et en rappelant les nombreux services que le tribun a rendu à la République, ce dernier est chargé de l'enquête sur la mort du tribun Marcus Venitius (le rapport préliminaire lui est remis), et il est libre de se choisir des assistants. Le consul va dépêcher un coursier de façon à ce qu'un navire soit mis à la disposition du tribun au port d'Ostie, au cas où ce dernier aurait besoin de quitter Rome.

Les principaux suspects

La première partie de ce scénario est consacré à l'interrogatoire des principaux suspects. Cela peut prendre plusieurs jours, selon les activités des suspects. Faites leur arpenter les quartiers huppés de l'Aventin, Suburre (sur les berges du Tibre, avec ses ruelles étroites), où les gardes ne s'aventurent que très rarement et que lorsqu'ils y sont contraints (prostituées, voleurs, assassins). Les voyages d'Alix sur Rome (ou les BD d'Alix ou de Jugurtha) peuvent vous être utiles pour présenter visuellement à vos aventuriers les lieux les plus importants, par exemple le Grand Cirque (course de chars), le Colisée, les Forums, les Temples dédiés à Isis, Jupiter, Vesta, le Capitole (cœur religieux de Rome).

Flavius Licinius : Un homme de main de Lucianus Cracius, un sénateur opposé à Caius Marius, et qui sera avec Sylla responsable de la chute de Caius Marius durant la guerre civile une dizaine d'années après les événements du scénario. Un homme froid et intransigeant, âgé de 40 ans, qui entretient une garde privée à ses frais (Les gardes de Flavius Licinius sont connus à travers tout Rome pour leur brutalité). Il n'a aucun lien avec le meurtre du tribun (et s'estimera scandalisé s'il en est accusé). Par contre, il fera tout ce qui est nécessaire pour qu'un partisan de la plèbe ne puisse pas accéder au consulat (ce qui vise principalement Decius, le second du tribun Marcus Venitius, et son fils Antoninus).

Quintus Aemilius : Le lointain descendant de Tarquin le Superbe, et né comme ses ancêtres dans la ville de Tarquini, berceau de la civilisation étrusque. En surface, c'est un brave sénateur qui cherche à être amical avec tous, et plus particulièrement avec les Optimates. En réalité, c'est un être froid, calculateur et machiavélique qui fera tout pour parvenir à ses fins. C'est lui, par l'intermédiaire d'une secte d'obédience carthaginoise, qui a fait assassiner le tribun, obstacle à ses yeux de reconstitution de la monarchie étrusque.

Fulvius : En apparence, un sénateur aristocrate faisant partie de la classe des Chevaliers. En fait, c'est un parfait illuminé qui a découvert à Pompéi dans sa résidence secondaire une pierre gravée. Il est convaincu que c'est la marque de Jupiter, et qu'il est par conséquent « l' élu de Jupiter ». Il sera difficile de le faire parler d'autre chose que de sa découverte ou de sa mission divine. S'il met le grappin sur un investigateur, il ne le lâchera pas facilement.

Horodès : Un excellent approvisionneur d'esclaves (Thraces, Celtes, Numides, Carthaginois, et Barbares fort prisés) qui dispose de nombreuses propriétés, de nombreux navires. Il est assez enrobé, exubérant, a le crâne dégarni, parle assez fort. Il se vante assez souvent de ses richesses, ce qui ne cesse d'éveiller des convoitises. De réputation, il est connu pour avoir trempé dans plusieurs trafics louches, notamment avant la guerre contre Jugurtha (trafic avec les Numides au temps où Jugurtha était encore un allié de Rome). Il a la cinquantaine passée. Il ne pose pas particulièrement de questions sur la raison de l'utilisation de ses navires, à partir du moment où il est payé en espèces sonnantes et trébuchantes, ou en faveurs et informations auprès / sur les grands de Rome. Il a étendu sur Rome, Carthage, l'Egypte, la Grèce et même l'empire Séleucide un impressionnant réseau d'espions et d'informateurs, ce qui le rend incontournable pour les investigateurs pour élucider le meurtre du tribun.

Toutserès Menkharâ : Un noble prince égyptien, de la lignée des Menkharâ (une dynastie indépendante des rois étrangers Ptolémée d'Alexandrie, voir « Le Prince du Nil » (Alix)). Il est établi à Rome depuis une dizaine d'années. Il est âgé d'une quarantaine d'années, et a été rencontré par le tribun Marcus Venitius au cours de ses voyages il y a une dizaine d'années. Il est calme, réfléchi, et prompt à lier amitiés avec les puissants de Rome, relations dont il se sert pour protéger l'indépendance de la dynastie des Menkharâ (dirigée par Ramès III, son frère). Il a été vu lors de l'orgie avec le grand prêtre du temple d'Isis à Rome, Amenreb.

Amenreb : Le grand prêtre du temple d'Isis, Amenreb est un ascète assez âgé (plus de 50 ans), au crâne chauve, qui se voue corps et âme dans son sacerdoce. Il ne prête aucune attention aux machinations politiques, laissant cela au prince Toutserès Menkharâ, avec lequel il est très lié. Il commande aux différentes prêtresses d'Isis, présentes dans la plupart des cérémonies religieuses.

Decius : Tribun de la plèbe depuis 5 années, Decius a toujours été le second de Marcus Venitius, tant dans ses campagnes militaires (notamment la chute de Carthage et l'assaut contre Jugurtha), tant dans ses activités politiques pour représenter la plèbe au sein du Sénat. C'est, à l'image de Scipion l'Africain, un véritable passionné d'hellénisme, et il est intarissable sur ce sujet. Face à des inconnus, il se montre méfiant et distant, car il pense savoir pourquoi son collègue a été assassiné (Le livre de Tarquin, découvert à Carthage).

Mucius Scaevola : Frisant la soixantaine, Mucius Scaevola est toujours le général de la 6^{ème} Légion. Il est un véritable stratège, et a étudié par le passé les tactiques des grands conquérants (Alexandre le Grand, Hannibal, Cyrus) pour mieux servir la République, en anéantissant tous ses ennemis. C'est par conséquent la bête noire des mouvements secrets carthaginois, et il le leur rend bien, car il méprise les cultes carthaginois, les sacrifices humains à leur dieu Moloch Baal. Issu de la plèbe, il a un tempérament énergique et volontaire, mais il suit les conseils de prudence et de méfiance de son ami Decius. Si la secte carthaginoise échoue à l'assassiner, il sera le meilleur soutien que les investigateurs pourront avoir pour leur enquête tant à Rome qu'à Carthage (où il a gardé de nombreux contacts).

Caius Atilius : Architecte de la victoire romaine contre les Séleucides il y a quelques décennies, et au début de sa carrière aide de camp du grand Scipion Emilien lors de la chute de Carthage, Caius Atilius est maintenant un vieillard rondouillard et vaniteux âgé de plus de soixante ans, qui ne s'intéresse plus qu'aux plaisirs. Il se désintéresse totalement du conflit entre optimates et populares, bien qu'il trouve les populares à la limite agaçants. Seule sa propriété a de l'importance pour lui. Quant au secret découvert à Carthage (le livre de Tarquin) par le tribun Marcus Venitius, cela fait longtemps qu'il l'a oublié (sous les effets de la boisson), et Decius et Mucius Scaevola ne font rien pour le lui rappeler. Il fait importer du vin de Gaule et de Grèce, et achète à prix d'or des esclaves (de sexe féminin) pour son propre plaisir et surtout pour ses nuits, et a souvent recours aux services d'Horodès pour cela. C'est le débauché typique.

Sempronia : Une jolie jeune femme (30 ans) aux cheveux roux bouclés et aux yeux noisette. Elle est curieuse de tout, et surtout de ce qu'il faudrait cacher. Cette beauté cache en réalité une âme noire et perfide, car elle est la meilleure empoisonneuse qui soit dans Rome. Maîtresse de Flavius Licinius, elle est également très proche de Quintus Aemilius (le prétendant étrusque), qui se sert de ses talents pour mettre hors d'état de nuire ses mortels ennemis, dont le tribun Marcus Venitius.

Scoras : Marchand carthaginois de vins et de spiritueux réfractaire aux cultes ancestraux de son peuple, il s'est établi fort jeune à Rome, et est à la tête de nombreux comptoirs commerciaux (dont un à la nouvelle Carthage). Il a connu la chute de Carthage, et était le fils d'un érudit proche d'Hasdrubal (qui a sacrifié les trois quarts de sa famille pour que le dieu Moloch Baal intercède afin que Carthage soit victorieuse). Après la destruction de Carthage, il a échappé par chance aux mercenaires Romains pour finalement tomber, quelques années plus tard, sous la coupe d'une secte carthaginoise à Icarus (une petite cité carthaginoise oubliée, qui maintient ses distances vis à vis des Romains, mais qui n'hésite pas à envoyer ses navires partout), pour dette d'argent, mais il en fut sauvé par un espion de Mucius Scaevola, qui bénéficia en retour de nombreuses informations sur les cultes et puissances carthaginoises. Quand il ne s'occupe pas de son commerce, il s'occupe de son réseau d'espions (pas aussi étendu que celui d'Horodès), qu'il met au service de Mucius Scaevola. Il est courageux, intrépide et frise la cinquantaine.

Laevinia Scaeva : Issue d'une des plus prestigieuses familles patriciennes, Laevinia Scaeva se passionne pour la littérature grecque et romaine, et a l'occasion de le faire en réunissant un cercle de brillants esprits (au premier chef le petit fils de Caton l'ancien, disparu avant le début de la dernière guerre punique). Elle est très riche, mais ne fait pas de battage sur sa fortune comme Horodès. Accessoirement, elle est un des meilleurs agents de Caius Marius, et elle fournit de précieux renseignements politiques sur ses alliés comme sur ses ennemis. Elle a plusieurs fois placé certains de ses ennemis dans des situations très compromettantes pour la suite de leur carrière (pot de vins, trafic avec les Barbares). Elle n'apprécie pas du tout Horodès, un goujat et préfère ne pas trop fréquenter Flavius Licinius, dont elle pense qu'il a plusieurs maîtresses, dont la perfide Sempronia (une remarquable maîtresse ès-poisons, qui n'aurait rien à envier à Agrippine, la mère de l'empereur Néron).

Caton le jeune : Petit fils de Caton l'ancien (qui incarna la politique conservatrice de l'oligarchie sénatoriale, s'attachant à briser le pouvoir de Scipion et la puissance de Carthage), il est un chaud partisan des optimates, et considère comme un scandale l'existence de Carthage en tant que cité, et ne cesse de proclamer que Carthage doit être détruite. Il est hautain, méprisant envers ceux de la plèbe et ceux qui prennent leur parti, et c'est à contre cœur qu'il a accepté de se rendre à l'orgie organisée par le tribun Marcus Venitius. Certaines mauvaises langues prétendent qu'il aurait fait tuer et jeter dans les eaux du Tibre ceux qui lui auraient manqué de respect. Les mêmes rappelleront la récente altercation au sujet de Carthage entre le tribun et Caton il y a juste dix jours. Il peut être par conséquent celui que les investigateurs suspecteront en premier du crime.

Sulpicius : Grand prêtre du Temple de Junon Moneta, c'est un homme affable et courtois. C'est de lui que dépend également l'administration du Tabularium (la bibliothèque archive d'état d'époque). Il commande à des centaines de scribes et des esclaves. Ces derniers ont pour tâche de restaurer les anciens parchemins, et à veiller à ce que le patrimoine de l'état Romain ne soit pas perdu.

Albinus Pompeius : Père du grand Pompée, Albinus Pompeius est, après le sénateur patricien Lucianus Cracius, le plus puissant opposant à Caius Marius. Riche propriétaire de plusieurs latifundia, Albinus Pompeius (ou Pompée l'Ancien) est un homme auréolé de gloire et immensément riche qui vient de récemment écraser les Celtes conjurés en Gaule cisalpine, et qui est donc sollicité d'un peu partout, d'où sa présence à l'orgie. Horodès est son contact via son réseau d'espions, lors de ses déplacements. Lors de l'orgie, les aventuriers pourront noter que Albinus et Horodès discutent longuement ensemble. Il déteste cordialement Caton le Jeune, et ne manque pas une occasion de le ridiculiser, surtout devant un auditoire comme celui présent à l'orgie.

Les lieux

Plusieurs lieux sont d'importance pour espérer avancer dans cette enquête (pour les descriptions, vous pouvez vous baser sur Les Voyages d'Alix, ou par défaut des quelques documents en annexe, photocopiés à partir de ces livres) :

- le Forum, centre de la vie politique, au centre de la ville, où peuvent être rencontrés les principaux sénateurs, et de tant à autres les suspects. Bien que sénateur, Caius Atilius est le seul à ne jamais fréquenter le Sénat (sur le Mont Palatin).
- le Capitole, centre de la vie religieuse, avec des cérémonies religieuses journalières, consacré à Jupiter, Minerve ou Junon, avec en contrebas, une importante communauté artistique originaire d'Etrurie et de Grèce. A noter le Temple de Jupiter Capitolin (où s'effectue la cérémonie religieuse suite à l'assassinat du tribun), la Roche Tarpéienne (où sont exécutés tous les traîtres) et l'Arc des Scipions.
- dans ce même quartier du Capitole, le Tabularium comporte les archives d'état, et tout ce qui concerne les anciennes campagnes des généraux de Rome y est fidèlement reporté. Le Tabularium est dirigé d'une main de fer par Sulpicius (présent à l'orgie).
- Le Colisée et le Cirque, où sont organisés respectivement les combats de gladiateurs et les courses de char.
- Les Domus privées des suspects, avec 300 mètres carrés au sol, et une dizaine de pièces autour de l'atrium central (avec autel des dieux domestiques, jardin, bureau ou tablinum, bassins, thermes privés éventuellement). Avec souvent un luxe effréné : façade ornée d'une colonnade en marbre, péristyles, vérandas, solariums, jardins.

Les événements

Pour vous aider à mettre en place l'intrigue à Rome, voici une suggestion pour les événements qui peuvent s'y dérouler (et qui peuvent être modifiés selon les actions des investigateurs). Vous pouvez toutefois vous en écarter, et laisser mariner un peu plus longtemps vos aventuriers. Le calendrier suivi n'est pas encore le calendrier Julien, mais le calendrier des Pontifes (avec, selon les années, entre 355 et 378 jours – voir le site <http://www.multimania.com/chveik/> pour plus de précisions). Certains événements nécessitent un développement plus important, et sont donc exposés plus loin.

12 Avril 654 (soir) :

- Orgie et mort du tribun Marcus Venitius.
- Le fils du tribun, Antoninus, disparaît dans des conditions mystérieuses.
- Sempronia reste toute la nuit aux côtés de Flavius Licinius, si bien qu'elle est au courant de toutes les activités secrètes de celui-ci, et notamment le devenir d'Antoninus.

13 Avril (Matin) :

- le consul Albinus Postumius reçoit en entretien privé le tribun Corus Maler, pour lui confier l'enquête.
- Flavius Licinius reçoit en sa villa un messenger de Sylla, dont la Légion est en train de batailler en Orient. Le messenger renseigne aussitôt après Horodès, qui lui verse une grosse récompense.
- Sempronia se rend chez Horodès, pour y acheter des esclaves Thraces. Elle retourne chez elle (près des Jardins de Lucullus).
- Toutserès Menkharâ assiste à un office religieux dédié à la grande déesse Isis, présidé par le grand prêtre Amenreb, pour la mémoire du tribun. "Qu'Isis assiste les aventuriers dans leur recherche de la vérité", tel est ce que proclame Amenreb.
- Un office religieux est organisé à la mémoire du tribun dans le temple de Jupiter Capitolin, les principaux participants de l'orgie sont présents. Il est présidé par le consul Marcus Antonius.

13 Avril (après midi) :

- organisation du combat de gladiateurs, avec Antoninus dans le camp des hommes de Tarquin le Superbe. Quintus Aemilius et Caius Atilius se rendent au Colisée, et des témoins les voient parler ensemble. Le premier le fait pour s'assurer qu'Antoninus soit tué au cours du combat, le second pour le plaisir des arènes.
- Toutserès envoie un messenger à son frère en Egypte, pour l'informer de la situation à Rome.
- Mucius Scaevola et Scoras se rencontrent fortuitement au forum, et discutent de la situation présente.

13 Avril (Soir) :

- Importante réunion des sénateurs au forum, pour décider quel sera le remplaçant du tribun jusqu'à la fin de la magistrature, au cours de laquelle Caton le Jeune fustige l'attitude des populares, jugée indigne. Il condamne également la reconstruction de Carthage, auquel le tribun assassiné portait un grand intérêt. La réunion dégénère en affrontement déclaré verbal entre populares et optimates, et les consuls mettent fin à la réunion, reportant le vote pour nommer le nouveau tribun à la semaine suivante. Peu après, la nouvelle de l'incendie de la villa est connue (par un messenger). Les aventuriers en sont immédiatement informés.

- La villa du défunt tribun brûle entièrement. La crypte est saccagée, et son corps est enlevé. Les gardes chargés de la surveillance sont tous retrouvés tués (jet de SAN 1/1D6). La villa a été fouillée intégralement, et le précieux livre de Tarquin le superbe est porté manquant.

14 Avril (matin) :

- Des hérauts dans tout Rome annoncent l'organisation prochaine des jeux du Cirque (des courses de char, avec également une impressionnante cavalcade d'éléphants d'Orient). Les jeux sont prévus pour le 16 Avril.

- Quintus Aemilius se rend chez Flavius Licinius, la discussion durant plus d'une heure (et porte sur le différent verbal populares/optimates, ainsi que sur la nomination du prochain tribun de la plèbe). Quintus Aemilius promet de soutenir Flavius Licinius au poste de futur consul en échange d'un petit service, l'affrètement d'un bateau à destination de Carthage.

- Laevinia Scaeva se rend au Capitole, pour y prier Jupiter Capitolin, en mémoire de son défunt époux. Trois serviteurs l'accompagnent.

14 Avril (après midi) :

- Horodès se rend chez Caius Atilius, assisté par sa garde de protection. Il a l'air furieux. Il vient lui réclamer une dette (haute de 100 talents – l'équivalent de 500.000 dollars). Une discussion animée s'en suit. Horodès se retire, non sans avoir averti Caius Atilius qu'il exigeait le paiement de la dette sous 3 jours.

- Des serviteurs de Caius Atilius se rendent chez les principaux invités de l'orgie fatale pour les inviter le soir même pour une soirée dédiée à la mémoire du tribun assassiné, en la présence du grand prêtre de Neptune.

- Mucius Scaevola se fait violemment prendre à partie par de jeunes patriciens au forum. Il ne se prend que quelques bleus, grâce à l'intervention de la garde (ou des aventuriers). Dans ce dernier cas, c'est une excellente opportunité pour Mucius Scaevola pour se concilier l'amitié des aventuriers. Il les invite pour le lendemain chez lui (il a déjà accepté contraint et forcé l'invitation de Caius Atilius).

14 Avril (soir) :

- Caius Atilius organise une orgie privée à son domicile. Cette orgie se termine très mal, avec Caius Atilius soul et empoisonné par la charmante Sempronia.

15 Avril (matin)

- Enterrement de Caius Atilius en présence de Mucius Scaevola (qui confirme le rendez vous avec les aventuriers pour le soir, ou qui en profite pour les approcher), Flavius Licinius, Caton le Jeune (ce qui est étrange), Sempronia et Quintus Aemilius. Decius est absent. Caton le Jeune fait encore un scandale, avec une ode à la Décadence (visant directement les amis de Caius Atilius, et outrageant directement l'assassiné).

15 Avril (après midi)

- Fulvius retrouve enfin les aventuriers, et les attire non loin de Suburre (le quartier malfamé près du Tibre), car il a vu à l'aube un étrange cortège de gens en guenille portant un corps ressemblant au tribun, et l'ayant caché dans une cave sordide. Si les aventuriers se laissent convaincre, ils embarquent pour un petit refrain sur l'élu de Jupiter, sa mission divine, mais aussi pour l'attaque de malandrins éventuels. Ils arrivent sur les lieux, vides évidemment. Fulvius ne comprend pas, insistant que le corps était là. Il n'y est plus, mais par contre, il y a des odeurs d'algues assez persistante. Le temple carthaginois n'est pas loin (dans Suburre), mais cela les aventuriers l'ignorent encore.

15 Avril (soir)

- Les aventuriers commencent à être suivis, mais de très loin, par des brigands. Ces derniers, s'ils sont vus, s'esquivent, et partent en direction de Suburre, le quartier malfamé, pour reporter les faits et gestes des aventuriers à leurs supérieurs (chef secte carthaginoise, intendant de Quintus Aemilius).

- La villa de Caius Atilius est fouillée par des brigands de basse extraction. Ils n'ont aucun rapport avec l'intrigue, et s'enfuient à la moindre menace (soit à cause des gardes postés en faction non loin de là, soit à cause des aventuriers). La villa est véritablement dédiée à Bacchus, le dieu du vin, comme les aventuriers ont pu s'en apercevoir lors de l'orgie (scènes de vigne partout, statues de Bacchus, etc...).

- Le rendez vous avec Mucius Scaevola, où est enfin révélé le pourquoi de l'assassinat du tribun.

- Decius est assassiné dans les jardins de Lucullus par un étrange mort vivant ressemblant beaucoup au tribun assassiné. La momie est contrôlée par les bons soins de Rashar, le grand prêtre de la secte carthaginoise. Il a toutefois le temps d'écrire avec son sang les premières lettres de son assassin (S C A E V), ce qui peut désigner soit Laevinia Scaeva, soit Mucius Scaevola (fausse piste évidemment). L'assassinat s'est fait tard dans la nuit (à vous de préciser l'heure exacte). Des témoins, dignes de foi, ont vu la jeune patricienne de bonne heure le lendemain matin, en compagnie de Caton le jeune.

16 Avril (journée)

- Corus Maler est convoqué au forum pour y voir le consul Albinus Postumius, pour que ce dernier puisse lui rapporter les avancements de l'enquête. Le consul avertit qu'il ne tolérera plus aucun autre assassinat, il exige des résultats immédiats, et menace Corus Maler de le dessaisir de l'enquête.

- Les courses de char dans le grand Cirque, avec un accident sévère pour Quintus Aemilius.

16 Avril (soir)

- Une tentative d'assassinat manqué à l'encontre des aventuriers. Des profonds à l'attaque, mais aussi feu le tribun, grîmé en momie (avec des carthaginois à l'arrière, en soutien). Cette tentative avortée peut diriger les aventuriers vers Suburre (aussi bien que les Augures des dieux, qui peuvent mettre les aventuriers sur la voie).

17 Avril (matin) :

- Fulvius est tout excité, il a retrouvé la trace de ceux qu'il avait suivi il y a deux jours, dans le quartier de Suburre. C'est vrai, mais c'est aussi un piège pour se débarrasser définitivement des aventuriers.

- Une annonce publique est faite, annonçant la mort de Quintus Aemilius, des suites de ses blessures dû à l'accident de quadriges (note au MJ : il n'est pas mort, et se prépare, grâce au navire d'Horodès, à partir pour Carthage).

17 Avril (soir) :

- La découverte du temple de Baal Moloch à Rome par les aventuriers, avec une petite lutte contre des adeptes qui sont restés là pour permettre à Quintus Aemilius de s'enfuir.

- Un navire affrété par Horodès grâce à l'intercession de Flavius Licinius quitte le port d'Ostie pour Carthage. A son bord, les principaux chefs de la secte carthaginoise, Quintus Aemilius et la perverse Sempronia. Si l'accès au port (en sortie) est interdit par un barrage de trirèmes (bateaux), et même si les aventuriers commencent à contrôler tous les navires pour rechercher celui de Quintus Aemilius, ce dernier réussira quand même à s'enfuir, grâce à un stratagème élaboré par un vieux pirate dénommé Hasdrubal (enflammer des bateaux).

18 Avril (matin) :

- Toute l'équipe est convoquée devant les consuls, pour examiner le résultat de leurs enquêtes. Après écoute, les consuls ordonnent que les enquêteurs se déplacent à Carthage, pour mettre en échec le complot contre la République Romaine.

A la recherche d'Antoninus (12 Avril Soir – 13 Avril Matin)

Le tribun Marcus Venitius laisse en mourant un fils, Antoninus, qui s'est particulièrement lié d'amitié avec plusieurs des aventuriers, dont Rufus le gladiateur. Antoninus, bien qu'ayant été présent lors de l'orgie, est introuvable, mais à force d'enquête, il est établi qu'il a été entraîné par de joyeux fêtards (en réalité des hommes de main de Flavius Licinius, un fervent partisan de Sylla) peu avant l'assassinat de son père. Une poursuite peut éventuellement s'engager, les joyeux fêtards n'ayant que peu d'avance, mais cette poursuite tournera court dans les environs de la villa de Flavius Licinius ou à l'amphithéâtre (où sont organisés les jeux du cirque).

Cependant, Flavius Licinius n'est pour rien dans l'assassinat du tribun, car il escomptait faire pression sur le père pour qu'il renonce à sa future charge de consul, et interroger le fils sur les projets du père. Mais la mort imprévue du tribun rendit inutile cet interrogatoire, et dès lors, dans la hâte, le patricien décida de se débarrasser du fils gênant, au petit matin ou tard dans la nuit, en le revendant au lanista (le dresseur de gladiateurs), pour le combat au Cirque.

Les aventuriers chercheront probablement à retrouver Antoninus, mais toute recherche nocturne sera vouée à l'échec. Le lendemain matin, ils peuvent :

- Consulter Flavius Licinius, qui nie toute connaissance de l'enlèvement.
- Aller au marché aux esclaves : aucun homme répondant à la description d'Antoninus n'a été vendu par les marchands d'esclaves.
- Aller au Cirque : le lanista avouera qu'il a bien acheté un homme répondant à la description d'Antoninus, mais il refuse toute revente, même au centuple, car « un gladiateur inexpérimenté ignorant toutes les ruses de l'arène vaut tous les spectacles, le peuple de Rome en sera satisfait ». Mais il n'est pas contre le fait que les aventuriers participent aux Joutes.

Le combat de gladiateurs (13 avril après midi)

A l'image de la reconstitution de la seconde chute de Carthage dans le film *Gladiator*, le consul Marcus Antonius, organisateur des jeux, propose au peuple de Rome une reconstitution de la chute du dernier roi Tarquini, Tarquin le superbe et de l'avènement de la République. Vingt paires de gladiateurs vont ainsi s'affronter avec dans le camp de Tarquin des samnites (moyennement armés, avec casque, long bouclier, jambière et épée), et dans le camp adverse des retiaries (ceinturon, trident et filet pour envelopper l'adversaire) et des Thraces (petit bouclier rond, casque, jambières, brassard droit, sabre court et recourbé). Mais vous êtes libres d'inclure d'autres gladiateurs pour pimenter un peu les combats.

L'importance du combat réside dans la localisation d'Antoninus, qui fait partie des hommes de Tarquin. Le sort d'Antoninus dépend de vos aventuriers. Si ces derniers n'interviennent pas, par défaut Antoninus sera tué et tous les hommes de Tarquin seront exécutés (pouce vers le bas). Toutefois, toute volonté de clémence sera bien prise par le peuple et le consul.

La villa du tribun (13 Avril Soir)

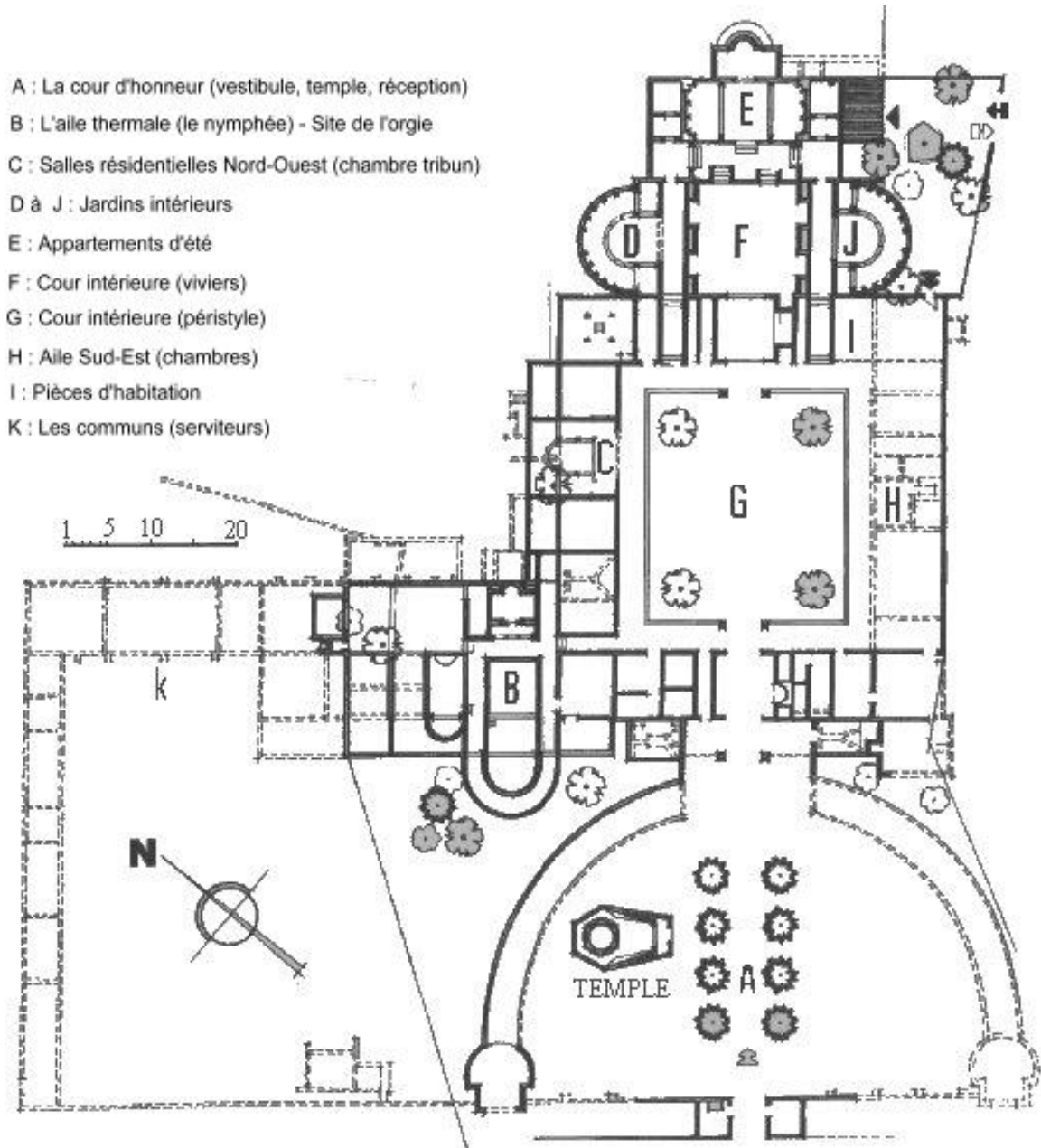
- Dans le bureau du tribun (tablinum, C) : Outre des trophées de guerre gagnées lors des combats contre les ennemis de Rome (armure du premier lieutenant de Jugurtha, casque ibère, bouclier grec, épée numide) figure en une impressionnante collection de dieux provenant de tout le bassin méditerranéen (Ammon, Moloch Baal, Ra, Thoth, Anubis ...), y compris les dieux de l'ancienne Carthage (Baal Moloch, une tête de taureau avec des ailes).

- La salle secrète : difficile à découvrir, sauf pour les initiés. Il suffit de tourner la tête de Baal Moloch, et un passage secret s'ouvre dans le mur. Un escalier tournant permet d'accéder, quelques mètres plus bas, dans une salle secrète, flanquée de quatre colonnes, toute en pierre, avec au centre une table en pierre et une armoire dont le contenu a été déversé sur le sol (si les aventuriers arrivent après l'incendie), ou impeccablement rangé (avant l'incendie). Plusieurs livres rares y sont rangés, dont les rapports d'expédition en Afrique Noire remontant à la Première Guerre Punique (489 – 512 AR, 264 – 241 AV JC), où il est fait allusion à plusieurs peuplades noires dégénérées farouchement hostiles et primitives, ayant des relations étroites avec les Carthaginois, des parchemins de la main de Scipion Emilien, et le manuscrit de Tarquin le Superbe (avec de nombreuses pages écrites par les grands prêtres de Carthage, et quelques annotations du tribun). En cas d'incendie, ce dernier livre est manquant, et les voleurs sont encore dans la propriété. Toutefois, le premier livre constitue une piste très sérieuse pour la résolution du scénario.

- Le temple : une crypte privée consacrée au dieu Jupiter Rex, et où sont enterrés tous les ancêtres de la gens Venitius. Le lieu est désacralisé après l'incendie, avec une odeur d'algues persistante (la preuve de la trace des Profonds, jet de SAN 1/1D6).

Les incendiaires sont toujours présents, et se préparent à partir à l'arrivée des aventuriers. Ils sont composés d'une dizaine de carthaginois (en tuniques noires) et de profonds qui portent un cadavre atrocement mutilé (le tribun).

L'un des carthaginois a récupéré le livre, et se hâte de le porter à son seigneur et maître au temple secret de Baal Moloch, ce qui peut permettre aux aventuriers d'entamer une poursuite, qui, à ce stade de la partie, échouera (car le carthaginois s'engage dans de petites ruelles), peut être grâce à l'intervention d'autres carthaginois voulant sauver leur compagnon, et surtout le livre qu'il transporte.



L'orgie du débauché (14 Avril Soir)

Caius Atilius organise une orgie privée à son domicile, il y invite Decius, Mucius Scaevola, Fulvius, Quintus Aemilius, Sempronia, Flavius Licinius et les aventuriers. L'orgie est effectuée en honneur du tribun assassiné, et est au départ une soirée de veille en l'honneur de Neptune pour que ce dernier accueille en son royaume le tribun.

Mais ces bonnes intentions sont vite détournées. Caius Atilius retrouve ses vieux penchants pour la boisson et les servantes (auquel il leur fait l'amour sans vergogne devant ses invités), puis tourne en dérision (vers 11 heures) le tribun assassiné, qualifié de "pantin grandiloquent", "fils de putain" ou encore de "patricien aux mille femmes", ce qui soulève l'indignation de Decius et de Mucius Scaevola, qui quittent l'orgie en promettant à Caius Atilius un juste châtement pour avoir osé trahir le tribun.

A peine une heure plus tard, et devant quelques témoins, Caius Atilius s'écroule subitement au sol. Il a été empoisonné (grâce aux subtils talents de Sempronia, qui s'est prudemment esquivée en même temps que Decius et Mucius Scaevola). Les quelques invités restants (au premier chef Quintus Aemilius et Flavius Licinius) y voient une manœuvre de Decius et de Mucius Scaevola, et le font savoir aux aventuriers.

Chez Mucius Scaevola (15 Avril Soir)

La domus de général Scaevola est assez luxueuse, avec un atrium central, un jardin intérieur et plusieurs pièces (bureaux, chambres, cuisine des serviteurs), et même un thermes privé. L'entrée est ornée d'un somptueux péristyle. Les aventuriers sont directement conduits jusqu'à l'atrium central, et invités à s'asseoir sur des coussins, tandis que des serviteurs amènent quelques menues victuailles, propice au dialogue qui va s'instaurer avec Mucius Scaevola.

Commencez la discussion avec le général, mais arrangez vous pour que celle-ci soit interrompue par de menus incidents (bruits suspects – comme un froissement de tuiles – signe que quelqu'un chercherait à atteindre la villa par les toits, vaisselle cassée par un serviteur particulièrement maladroit, un cri de terreur dans la nuit). Après tout, peut être que les jardins de Lucullus (voir plan de la cité) sont tous proche, et que le cri de terreur entendu n'est autre que celui de Decius qui se fait assassiner. Montrez vous imaginatifs pour perturber la soirée. Mucius Scaevola, peut être le dernier survivant des amis du tribun, a beaucoup de choses à révéler sur son passé :

- Lors de la chute de Carthage, Marcus Venitius a trouvé un ancien livre indestructible appartenant aux prêtres de Baal, et permettant d'invoquer un Grand Ancien du nom de Baal Moloch. Il a commencé à l'étudier, et a tout de suite compris que ce livre ne devait absolument pas tomber entre les mains des ennemis de Rome (qui pourraient à coup provoquer la chute de la République, et peut être même la fin du Monde). Baal Moloch est en effet un dieu fort jaloux, qui ne se satisfait que par d'innombrables sacrifices.

- Le livre a par conséquent été caché dans la pièce secrète (ce qui peut jeter un froid aux aventuriers, s'ils ont déjà été dans la dite pièce, avec le fils, qui est au courant de la cachette). Il a été parmi ceux (avec Decius et feu le tribun et Caius Atilius de ne jamais révéler le lieu où est caché le livre (mais Caius s'est juré devant la belle Sempronia, qui l'a ensuite empoisonné).

- Il leur révèle aussi un point particulièrement inquiétant (qui peut être vérifié dans les archives du forum). La grande majorité de ceux qui ont commandé l'assaut contre Carthage ont disparu, à commencer par le grand conquérant Scipion Emilien, en 624 AR (129 AV JC), mort de vieillesse semble t-il. Cinq autres de ses généraux ont disparu dans des circonstances troubles au cours des trente ans qui se sont écoulés (un naufrage en mer, un incendie à Athènes, un tombé entre les mains des Perses et dont on n'entend plus parler). Reste deux seuls survivants, qui étaient présents à l'orgie (Decius et Mucius Scaevola).

Les courses de char (16 Avril journée)

Y participent Mucius Scaevola, Flavius Licinius, Quintus Aemilius, Toutserès Menkharâ et Laevinia Scaeva (sous les yeux des consuls Albinus Postumius et Marcus Antonius, de Caton le jeune, de Horodès, de Scoras et de la belle Sempronia).

La course consiste en sept tours de la spina (couverte de petits monuments, accomplissant un parcours de trois kilomètres. Les chars utilisés sont des quadriges (quatre coursiers). Emaillez cette course d'incidents suspects, par exemple (inspirez vous de la course de char de Ben Hur, ou de celle montrée dans Alix L'intrépide) :

- L'abandon du quadriges de Laevinia Scaeva au second tour.

- Des chevaux s'emballent, entraînant le quadriges concerné dans une course folle, et obligeant les aventuriers à une rescousse folle, pour sauver d'une mort certaine Mucius Scaevola.

- L'essieu du quadriga de Quintus Aemilius a été sciemment scié, de façon à ce que ce dernier soit hors course, et puisse par la suite être considéré comme mort (alors qu'il n'en est rien). Les médecins appelés à son chevet diagnostiquent des soins urgents, ou la mort sous peu.

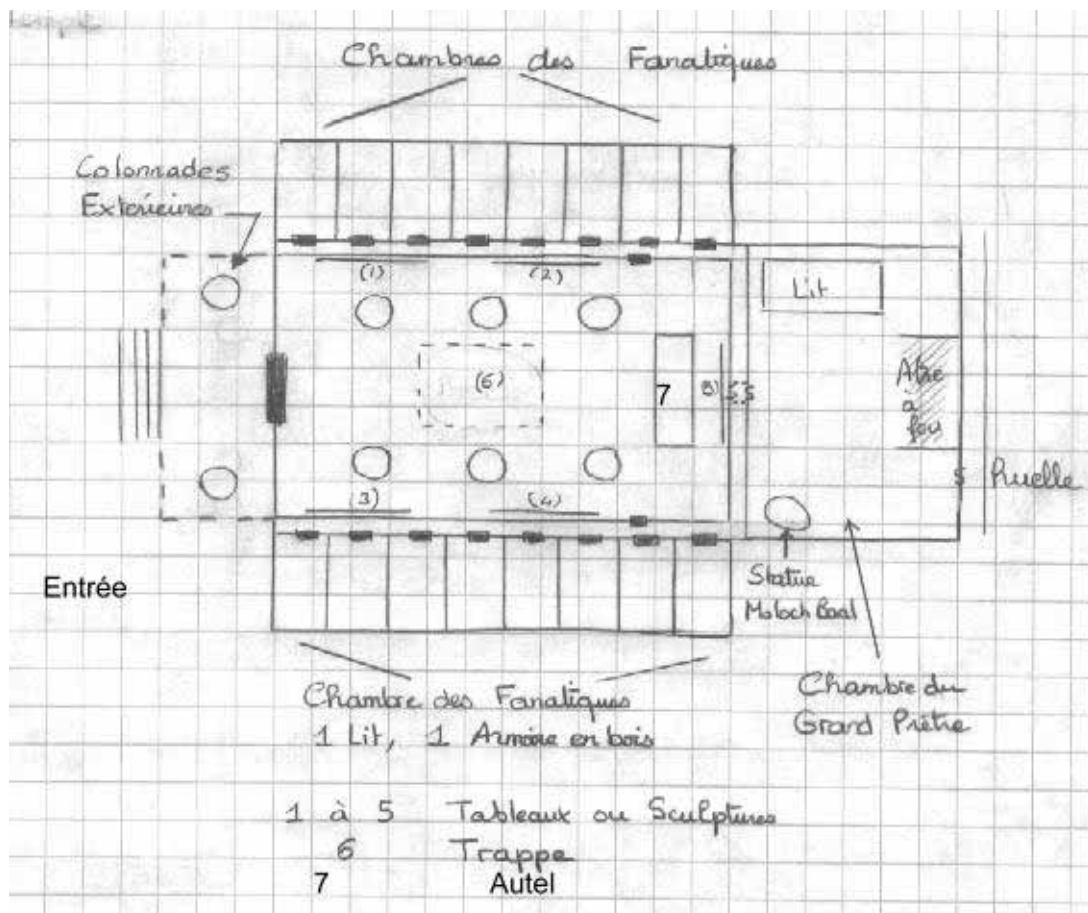
- Flavius Licinius est, si les aventuriers abandonnent la course, le vainqueur de l'épreuve, ce qui peut le rendre suspect. Il effectue une allocution à la gloire de Sylla, et Caton le Jeune exulte encore une fois.

Le temple de Baal Moloch (17 Avril Soir)

En plein Suburre, un petit temple désaffecté sert de repaire aux principaux dignitaires de la secte, sur lequel règne le grand prêtre de Moloch Baal, avec lesquels Quintus Aemilius s'est entendu pour la re-fondation de Rome en tant que partie du nouvel empire Etruro - Carthaginois. Le temple est protégé par une vingtaine de fanatiques de Moloch Baal qui combattront jusqu'à la mort (pour la plupart des exilés de Carthage, qui obéissent sans discuter aux ordres de leur grand prêtre, même si cela signifie leur mort).

Lorsque le temple est découvert par les aventuriers, les préparatifs de départ de Marhabal Barca et de Quintus Aemilius sont déjà achevés. Ils sont au port d'Ostie, prêts à partir pour Carthage, tandis que les fanatiques sont chargés de défendre le temple le plus longtemps possible, et de le brûler si nécessaire pour qu'il ne tombe pas entre de mains impies. Ils accomplissent leur tâche avec bravoure et fanatisme, et n'hésitent surtout pas à s'immoler par le feu, surtout si cela entraîne dans la mort les profanateurs du temple. Ils préfèrent mourir que de parler à des ennemis, quelque soit la souffrance endurée.

L'architecture du temple est des plus simples :



- une pièce centrale avec des colonnes doriques, aucune fenêtre, un autel central avec des ornements raffinés (la bataille de Cannes, Hamilcar Barca en victorieux, l'exécution de prisonniers Romains par un bourreau), et juste à côté un vaste brasier continuellement alimenté. Une trappe qui se déclenche de l'autel permet en effet de précipiter les ennemis du temple au sous-sol, et donc en plein dans le brasier.

- les chambres des fanatiques, spartiates au maximum, avec pour chacune un lit en pierre.

- la chambre secrète du grand prêtre, où tout a été soigneusement brûlé. Une porte secrète donne sur une petite ruelle très peu fréquentée. C'est par là que le grand prêtre, et ses plus proches fidèles, se sont enfuis. Un jet de Trouver Objet Caché permet toutefois de trouver un plan du port d'Ostie (jet de Géographie pour reconnaître le site), et un parchemin.

Ces deux pièces, à moitié consumées, ont échappé à la vigilance du grand prêtre. Est inscrit en punique « *La porte des réalités sera à nouveau ouverte, comme par le passé à Carthage* » (tout ce qui est en gras est difficilement déchiffrable – à vous de décider si vous leur donnez l'indice ou non). Cette inscription est une allusion très claire à Yog Sothoth (ou Yugus Surthus en latin), dieu extérieur, car le dieu est la clef et la porte des réalités.

Voici un extrait de l'Abomination de Dunwich qui illustre le rôle de Yog-Sothoth :

« Il ne faut pas croire que l'homme est le plus vieux ou le dernier des maîtres de la Terre, ou que la masse commune de la vie ou de substance soit seule à y marcher. Les Anciens ont été, les Anciens sont, et les Anciens seront. Non dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux. Ils vont sereins et primordiaux, sans dimensions et invisibles à nos yeux. Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clef et le gardien de la porte. Le passé, le présent, le futur, tous sont un en Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens ont forcé le passage jadis, et où ils le forceront de nouveau. Il sait où ils ont foulé les champs de la terre, et où ils les foulent encore, et pourquoi nul ne peut les voir quand ils le font. A leur odeur, les hommes peuvent parfois connaître qu'ils sont proches, mais de leur apparence aucun homme ne peut rien savoir, si ce n'est sous les traits de ceux qu'ils ont engendré chez les hommes : et de ceux-ci sont plusieurs espèces différentes par leur figure, depuis la plus véridique figure de l'homme à cette forme invisible et sans substances qui est Eux.

Ils passent, nauséabonds et inaperçus dans les lieux solitaires où les Paroles ont été prononcées et les Rites ont été hurlés tout au long en leurs Temps. Leurs voix jargonnet dans le vent, et Leur conscience marmonne dans la terre. Ils courbent la forêt et écrasent la ville, pourtant ni forêt ni ville ne peuvent apercevoir la main. (...) Vous les connaîtrez comme une abomination. Leur main est sur votre gorge, bien que vous ne les voyiez pas ; et Leur demeure ne fait qu'un avec votre seuil bien gardé. Yog-Sothoth est la clé de la porte, par où les sphères communiquent. L'homme règne à présent où ils régnaient jadis ; Ils régneront bientôt où l'homme règne à présent. (...) Ils attendent, patients et terribles, car ils régneront de nouveau ici bas. »

Marhabal Barca : Le grand prêtre est un vieil homme à la barbe blanche, au regard fier mais haineux, qui ne recherche que la vengeance contre les Romains et les Grecs et peut être l'instauration d'une nouvelle Carthage sur les ruines de Rome l'implacable. Marhabal fait partie de l'ancienne famille des Barca, dont les plus prestigieux membres ont été Hannibal et Hamilcar. Marhabal est l'arrière petit fils d'Hamilcar, et il a une revanche à reprendre contre les Romains. Son père Himilco avec ses armées lutta bravement au nom de Moloch Baal contre les armées de Scipius Aemilianus avant de s'immoler par le feu, tout comme son cousin Hasdrubal et sa femme. Son grand père Mago fit de même des années auparavant, en participant à la victoire de Cannes en 547 AR, mais il fut défait et sérieusement blessé quelques années plus tard par les armées de Scipio Africanus, et contraint à la retraite en Afrique du Nord. Il mourut en mer, sans même avoir la possibilité de retourner à Carthage.

Marhabal survécut à la chute de Carthage, et jura au nom de ses parents morts par immolation de se venger de l'orgueilleuse Rome. Plus de cinquante ans furent nécessaires pour la réalisation de ses projets, avec le réveil du puissant Moloch Baal pour apporter la destruction aux Romains. Il s'est allié à Quintus Aemilius l'Etrusque, qu'il compte trahir un jour ou l'autre pour assumer seul le pouvoir au nom de Moloch Baal.

En direction de Carthage

Une fois en possession des indices permettant d'affirmer que les coupables de la vague de violence sur Rome sont en partance pour Carthage, il est toutefois impossible d'empêcher le départ des coupables via un blocus du port d'Ostie, car ces derniers s'arrangeront pour provoquer un incendie, et pour partir au vu et au su de tous.

L'inconvénient est que le bateau a été affrété par Horodès (les armateurs du port pourront en témoigner), qui y a vu une bonne occasion pour se faire de l'argent. En réalité, cette rétrocession sur ce navire date de plusieurs mois, et il faudra qu'il effectue des recherches dans sa comptabilité pour trouver qui étaient l'acheteur (une fort belle femme au demeurant, Sempronia, l'agent direct de Quintus Aemilius). A partir de Sempronia, il est facile de faire le lien avec Flavius Licinius (parti pour résoudre un conflit mineur dans l'Italie du Sud, dûment mandaté par le Sénat) et Quintus Aemilius (absent de son domicile).

Il n'est pas lié aux coupables, et peut très bien donner ceux qui ont voulu partir, en échange d'une forte récompense. En dernier ressort, ce sont les consuls qui décident d'une expédition pour Carthage, qu'ils confient aux aventuriers. Horodès communique aux aventuriers le nom d'un de ses collègues à Carthage, Helyodès, qui pourrait être en mesure de les aider.

PARTIE II : CARTHAGE ET G'HARNE, A LA RECHERCHE DE QUINTUS AEMILIUS

Carthage : présentation rapide

Après une traversée pour le moins mouvementée (tempête et Byakhee éventuellement invoqué et lancé sur les traces des aventuriers par Marhabal Barca), les aventuriers découvrent la nouvelle cité de Carthage. Colonia Concordia Junonia Carthago (construite sur l'initiative du tribun Gracchus en 631 AR, et ne représentant entre un tiers et la moitié de l'ancienne capitale punique) est dédiée à la déesse Junon, se décompose en trois parties essentielles :

- Le port et le quartier marchand : avec des maisons modestes, à deux ou trois étages, avec des toits en terrasses. Comporte un agora à vocation commerçante, et c'est là où se rencontrent les marchands de toute nationalité (étrusque, carthaginois, romain, grec ...) dont la section marché d'esclaves, une activité particulièrement fructueuse. C'est dans ce quartier qu'ont été construits des temples dédiés à des divinités mineures de la religion romaine ou secrètement à des dieux de la religion carthaginoise.

- Le quartier haut (appelé aussi Byrsa) : avec des demeures luxueuses, du style de celles construites à Rome. La plupart des rues sont dallées. Les Romains y ont construit plusieurs édifices publics, dont le palais du gouverneur, le forum, un petit théâtre, un petit cirque (pour les courses de char), et des temples dédiés à la déesse Junon, Jupiter Rex.

- Les ruines de l'ancienne Carthage, au centre duquel trône encore l'imposant palais des Barcades, les anciens dirigeants de Carthage.

A la recherche d'Helyodès

Le tribun assassiné parlait de la destruction de Carthage comme condition sine qua non pour empêcher la destruction et la fin d'un monde. Il a raison, mais ce n'est point la Carthage romaine qui menace, mais au contraire l'ancienne Carthage qui avec ses armées et sa ferveur envers Moloch Baal qui mit en danger le monde antique. Mais pour avancer, et sûrement grâce à Horodès (qui a quand même fourni un moyen de s'échapper au(x) suspect(s) en échange d'un bon paiement), les aventuriers bénéficient d'un contact local à Carthage, un marchand grec du nom de Helyodès (qui n'est autre qu'un vieux rival de Caius Caecilius).

Trouver sa demeure n'est guère difficile (tout près des nouveaux jardins, dans la ville basse), mais Helyodès est absent. D'après son entourage, il est soit aux marchés aux esclaves (que Caius Caecilius connaît particulièrement), soit au théâtre.

- Le marché aux esclaves : Un marché haut en couleur et bien vivant, les étals se jouxtant, avec de nombreux marchands vantant haut et fort la qualité de leur marchandise, avec des raretés comme des Indiens ou des Chinois vendus très cher. Si Helyodès est présent, il y vend, à de riches carthaginois ou romains de superbes athlètes provenant de Thrace ou d'Egypte.

Il n'est pas bien difficile de s'y rendre, mais et pour instiller un peu plus de danger, un affranchi et ses amis peut très bien reconnaître Caius Caecilius, celui qui l'a jadis vendu en tant qu'esclave sur ce même marché, et lui faire la fête. Un petit combat est de mise, toutefois rapidement interrompue par la milice locale qui sépare les contrevenants à l'ordre public. Le centurion chef de la milice interroge rapidement les protagonistes, puis les laisse partir (à l'exception du groupe des affranchis).

- Le théâtre : Une compagnie fort renommée à Carthage est en train de jouer une pièce de Sophocle : Œdipe Roi (une tragédie dans lequel la ville de Thèbes est affligée des pires maux – récoltes détruites, peste, car la cité a été déshonorée par un meurtrier qui n'est autre qu'Œdipe, le fils de l'ancien roi de Thèbes). La pièce est sur le point de se terminer, avec le destin final d'Œdipe, qui s'exile de Thèbes et se perce les yeux pour que Thèbes ne subisse plus son déshonneur.

Les acteurs enchaînent aussitôt sur une nouvelle pièce de Sophocle, qui se déroule à l'époque d'Alexandre le Grand en Macédoine. La pièce commence par une réception donnée par le Roi Philippe (le père d'Alexandre le Grand), alors que les préparatifs de guerre contre l'empire perse sont achevés. Mais dans la nuit, le roi Philippe est assassiné dans son palais, alors que les convives sont toujours là à festoyer (fin du premier acte).

Le lendemain matin, c'est l'émoi dans tout le palais, et le nouveau souverain, Alexandre, nomme aussitôt Demetrios Antipater pour enquêter sur le meurtre horrible survenu dans la nuit. Entre le comportement suspect de la reine, du prêtre de Zeus criant à l'infamie et au scandale, les acteurs s'ingénient à montrer le comportement sombre et suspect de la plupart des invités de la réception, et la quasi incompétence des enquêteurs pour retrouver le ou les assassins, bien que le mobile le plus probable ait été découvert (empêcher la guerre contre l'empire perse de Darius III Codoman) (fin du second acte).

Le troisième acte s'ouvre sur Alexandre, en colère devant l'incompétence de ses enquêteurs, à qui il ordonne une mission difficile dans l'Empire Perse, pour retrouver les meurtriers de son père et empêcher que le plan d'attaque développé par son père ne soit dévoilé à son ennemi le Roi des Rois Darius III Codoman. Les acteurs montrent les périls vécus par les grecs jusqu'à Persepolis.

Par exemple, ces périls peuvent être la tempête, les oiseaux agressifs, la femme ensorceleuse (une magicienne qui se prétend comme telle, et qui refuse que quiconque quitte son île, et qui déclare que tous ceux qui ont voulu la quitter ont été transformés en moutons), les brigands, confrontation avec les assassins. Inspirez vous pour cette partie des rencontres de l'Enéide ou de l'Odyssée (Circé la magicienne, Charybde et Scylla, les cyclopes).

A force de courage, ils retrouvent la trace des assassins du roi Philippe, mais avec une équipe amoindrie, réduite au seul Demetrios. La pièce se termine par l'exécution des assassins, et le retour victorieux de Demetrios Antipater en Macédoine devant Alexandre le Grand. Demetrios a juste le temps d'effectuer son rapport, avant de s'écrouler, mort.

Cette pièce n'est pas inconnue des aventuriers, et certains faits ou similitudes étranges (malgré le contexte historique modifié) vis à vis de leur récente enquête à Rome devrait leur mettre la puce à l'oreille, à savoir que tous les principaux acteurs de l'orgie, sont d'une manière ou d'une autre, présents dans la pièce. Demetrios Antipater est, par exemple, la copie conforme du tribun Corus Maler.

Pour décrire tous les événements de la pièce, inspirez vous de tout ce qui a été joué lors de la première partie. Voici quelques précisions qui peuvent vous être utiles :

- tous les principaux acteurs fidèles du roi Alexandre le Grand connaissent un sort funeste.
- dans la nuit après le meurtre, des personnes masquées fouillent le bureau privé du roi Philippe, et y récupèrent des parchemins, où est noté le plan précis d'attaque contre l'Empire Perse (allusion très nette au vol du livre).
- le roi Philippe prononce une phrase similaire à celle prononcée par le tribun : « Mort aux ennemis de Macédoine ! L'heure de notre revanche approche ! Delenda Persus est ».

Au sujet de la pièce

Note au MJ : Sophocle est l'un des trois génies tragiques de la Grèce antique, avec Eschyle et Euripide. Il naquit en l'an 257 de la République à Colone, tout près d'Athènes. Il est dépeint comme un homme aux multiples talents : musicien, danseur, d'un caractère aimable et d'une grande beauté, athlète brillant.

Il remplit avec sérieux ses devoirs de citoyen athénien : deux fois stratège, trésorier de la ville, conseiller de Periclès. Il fut également prêtre officiant et disciple d'Asclepios (dieu de la Médecine). Il était en harmonie avec la religion de son époque. Il se préoccupe essentiellement de la nature humaine et ses œuvres attestent non seulement un merveilleux sens théâtral, mais aussi une patiente observation de la condition et de la responsabilité humaine.

Il écrivit 123 pièces, mais seulement sept sont parvenues jusqu'à nous (dont **Oedipe Roi**). **Créon et Anaxondas** fait partie de ces 116 pièces perdues, et c'est cette pièce authentique de Sophocle qui a servi de base à la réadaptation au temps d'Alexandre le Grand.

Après la fin de l'épilogue, les acteurs fatigués se retirent dans leur loge, tandis que les spectateurs commencent à s'en aller. Helyodès (qui a sans doute été cherché et localisé un peu avant la diatribe mortuaire du roi Philippe) fait de même, et se faisant, se dirige vers les aventuriers qui peuvent en profiter pour l'aborder.

Les acteurs, satisfaits de l'intérêt porté à leur pièce, répondront à toutes les questions des aventuriers :

- c'est la première fois que cette pièce est jouée, bien que l'équipe ait l'habitude de jouer des pièces de Sophocle. Elle en a le style et la saveur, la tragédie en trois actes, et avec des personnages haut en couleur.
- le manuscrit de la pièce a été reçu il y a une semaine par le gérant du théâtre, Livio Caecilius (qui est en contact permanent avec les compagnies de théâtre de Grèce).
- Les vendeurs étaient habillés à la mode grecque, mais parlait avec un léger accent romain. L'un des vendeurs avait le teint halé (un égyptien probablement).
- La pièce est une réadaptation d'une pièce de Sophocle, recadrée avec l'époque de Philippe et d'Alexandre le Grand (423 AR, 330 AV JC), alors que l'original se passait à Thèbes, avec Créon dans le rôle de Philippe et Anaxondas dans le rôle d'Alexandre le grand. C'est la raison pour laquelle Livio Caecilius a accepté la pièce.

La pièce (si les acteurs montrent la pièce et les laissent la consulter) est écrite sur du parchemin assez vieux, datant probablement de l'époque d'Alexandre. Mais un examen plus précis peut faire apparaître certains détails troublants.

- sur un jet d'Art et d'Histoire couplé (prendre le plus bas score des deux compétences), sur un succès normal, il est possible de déterminer que la pièce ressemble au style de l'écrivain (d'après la pièce Œdipe Roi), mais que personne n'a jamais entendu parler de cette pièce. Sur un succès critique, cette pièce ne fait pas partie des pièces effectivement écrites par l'écrivain.

- sur un jet d'Art et de Littérature couplé, il est possible de déterminer que le style est commun avec la pièce Œdipe Roi, mis à part quelques différences subtiles qu'il est impossible à véritablement cerner (jet de SAN).

- sur un jet d'Occultisme, concernant la texture du parchemin, il apparaît que celui-ci est rêche, avec de temps à autre des phénomènes d'irisation (arc en ciel fugitifs parcourant la surface du parchemin). Il n'y a aucune trace de bavures pour l'encre.

- sur un jet de Mythe de Cthulhu, il est possible de déterminer que l'inspirateur de la pièce n'est pas humain, ce qui induit un jet de SAN (2/1D8). Comme pour la pièce « Le Roi en Jaune », dont les aventuriers n'auront jamais entendu parler.

Enquête à Carthage

Après la pièce, il est probable que les aventuriers cherchent un logis pour la nuit. Ils peuvent soit s'adresser à Helyodès (pas bien difficile à trouver, soit chez lui, soit au théâtre), soit au gouverneur de la ville le tribun Publius Septer Optimus. Ce dernier se fait un plaisir de loger gracieusement les envoyés des consuls, et commence par leur accorder un entretien (au cours duquel est évoqué rapidement la mission des envoyés, malgré l'heure tardive). La dernière possibilité est de se loger dans l'une des nombreuses auberges de la ville.

Mais la nuit est brutalement interrompue par un cri violent, provenant à n'en pas douter du quartier est de la cité. Certains de vos aventuriers seront probablement réveillés, demandez leur leurs actions. Si l'un d'entre eux hésite, passez au suivant. S'ils se dirigent vers le quartier de l'est, ils y trouveront déjà une décurie en train de fouiller scrupuleusement les ruelles. Seul indice patent, des traces de sang sur le sol, des morceaux de chair, dernier témoignage d'une atrocité sans nom.

La patrouille de gardes rencontre inévitablement les aventuriers. A leur tête, le décurion Lucius Avitus, totalement dépassé par les événements et pour le moins fataliste (ce n'est pas le premier incident de ce type, il se propose même de raccompagner les aventuriers si nobles, car le quartier n'est pas sur, très proche qui plus est du Palais des Barcacides).

Le reste de la nuit est tranquille, et le lendemain, les aventuriers peuvent commencer à rechercher les fuyards et meurtriers du tribun Marcus Venitius. Il est assez facile d'obtenir les éléments suivants (auprès d'Helyodès, du gouverneur, ou des marchands), ou confirmer les événements de la nuit :

- la forteresse des Barcacides fut le dernier lieu de résistance aux armées romaines de Scipion Emilien. la majeure partie de la cité a été rasée, déblayée, à l'exception notable du palais des Barcacides.
- les nouveaux habitants semblent avoir peur de se rendre dans le secteur est de la cité, qui jouxte de très près l'ancienne nécropole de la Carthage punique. De ce fait, ce secteur est devenu malfamé, et prostituées, voleurs ou assassins abondent dans ce quartier. Des récits de mystérieuses disparitions ou d'étranges lueurs provenant de la forteresse sont monnaie courante.
- Plusieurs bateaux ont effectivement accosté à Carthage dans les jours précédents, dont un correspondait au navire affrété par Horodès.

Le quartier est et la forteresse sera sans doute privilégié par vos aventuriers, et au cours des jours suivants, laissez leur découvrir progressivement ces quartiers, avec ses habitants, le quartier de ruines tout autour de la forteresse (propice aux embuscades), et parsemé de nombreux puits. Puis après leur avoir laissé l'initiative de l'enquête, passez à la suite.

Dans la Carthage onirique

Tôt le lendemain matin, Helyodès les réveille, leur disant qu'un messenger du gouverneur de Carthage est venu tôt ce matin, et que ce dernier désire les voir. Une piste sérieuse pour retrouver l'assassin du tribun aurait été découverte. Il reprend la parole, en les glosant :

« Comment (nom d'un aventurier), au lit de si bonne heure ? Et vous aussi (nom d'un autre aventurier) ? Paresseux que vous êtes ! Aviez vous donc prévu de continuer à dormir comme des pourceaux alors que l'assassin du tribun court toujours ! Allons venez, le gouverneur de Carthage vous attend. Allons y, suivez moi, et que Zeus Archéon nous assiste. »

Note au MJ : ce passage fait intervenir Helyodès dans la Carthage onirique. Pour que les aventuriers ne suspectent pas immédiatement un problème, faites leur rencontrer la veille Helyodès.

Les aventuriers sortent donc, et se retrouvent dans la Carthage punique, avec au loin la citadelle des Barcacides, en parfait état (un petit jet de SAN s'impose !). La ville se réveille, et les habitants commencent leur activité du matin. Aucune trace romaine, et encore moins de présence grecque (mis à part Helyodès, considéré comme un vieil original).

Mais Helyodès va jouer au chat et à la souris, disparaissant comme bon lui semble et réapparaissant un peu plus loin. L'essentiel est de perdre les joueurs dans une cité onirique, sans aucun moyen de s'en sortir. Ils feront quelques rencontres désagréables, avant que Helyodès réapparaisse pour les conduire à la forteresse.

Il semble que la ville soit entourée par du brouillard, si bien qu'il est difficile de s'orienter. En allant bêtement aux frontières de la cité, les aventuriers se heurtent à un mur infranchissable, que ce soit par voie de terre que par voie de mer. Tout détour sera décrié à juste titre par Helyodès, qui déclamera que le gouverneur de Carthage les attend de toute urgence.

Quelques rencontres possibles (un jet de SAN si les investigateurs ont l'air choqué). Faites en sorte de reproduire les événements de la pièce de théâtre (en ajoutant de nouvelles péripéties), avec la mort successive des aventuriers. Mêlez ces rencontres avec des scènes de vie anodine des habitants de la cité. Laissez en un toutefois en vie au minimum pour la scène onirique finale :

- un pleur d'enfant, et le bruit d'une hache tombant sur le sol. Il n'est pas trop difficile de repérer l'endroit, pour y voir un cadavre d'enfant gisant sur le sol, avec du sang se répandant partout, y compris sur les aventuriers. Le père tenant la hache à la main est insensible au fait qu'il a tué son propre fils, il l'a fait pour Baal Moloch. Il commence à faire de même avec un aventurier, tandis que le brouillard s'intensifie. Lorsque la brume se lève, le père, l'enfant, le sang, l'aventurier attaqué ont tous disparu.

- une femme aux cheveux noirs hèle les aventuriers, et demande aide pour son mari dans la maison, qui souffre d'une grave blessure. Le premier qui pénètre dans la maison disparaît et se retrouve ailleurs.

- un vieillard effectue l'aumône, mais son regard semble vide de sens. Il ressemble trait pour trait à Scipion l'Africain (jet d'Histoire pour le reconnaître, et jet de SAN si reconnu). Voyant des Romains, il cherche à se lever pour quitter cette cité du Diable. Si un aventurier l'aide, le vieillard se transforme en hydre, et entraîne l'aventurier dans sa gueule.

- des soldats carthaginois en train d'effectuer une patrouille, et à la faveur du brouillard persistant, les aventuriers se perdent de vue, et lorsque le brouillard se dissipe, ils voient l'un des leurs capturés par des Carthaginois en nombre qui ricanent. Un cri se fait entendre dans le lointain, et un de moins.

- d'un mur fissuré jaillit un arbre aux fruits rouge sombre. Un serpent se dirige vers les aventuriers, et tente d'empoisonner un des aventuriers. Le poison est foudroyant, et un mort de plus.

- les cloches du temple de Baal Moloch retentissent. Elles sonnent quatre heures, heurtées, hantées, terribles. Des chants religieux sont entendus tandis que les aventuriers voient des prêtres nourrir le dieu Baal Moloch (une énorme statue) de dizaine et de dizaines de victimes sacrificielles revêtues de vêtements noirs pour que personne ne les reconnaisse. Peut être que l'aventurier victime de la femme aux cheveux noirs peut réapparaître, en tant que futur sacrifié à la gloire de Moloch Baal.

Lorsque Helyodès juge que l'amusement (et l'hécatombe) ont assez duré, il réapparaît pour de bon, et les conduit jusqu'à la forteresse, pour y rencontrer Hasdrubal, le Prince de Carthage. Juste à côté, se dresse la statue gigantesque du dieu Moloch Baal. Ce dernier accueille les « Derniers des Romains » (ou le Dernier des Romains) dans son palais, avec au loin des légions de Carthaginois et des prêtres de Moloch Baal. En examinant de plus près, il ne s'agit que de cadavres, et seul Hasdrubal est vivant. Et parmi ces cadavres, il semble qu'il y ait les autres aventuriers.

Hasdrubal effectue des révélations incroyables sur l'insignifiance de l'humanité, sur la véritable nature de l'univers, de l'immensité inconcevable des Grands Anciens, y compris le dieu Moloch Baal, dont le réveil est inéductable. L'un après l'autre, les secrets les plus horribles de l'univers sont révélés. Il ne s'arrête pas, et ne cesse d'expliquer en long et en large le Mythe de Cthulhu, à moins d'être physiquement tué par l'aventurier, ce qui provoque la fin du rêve. Néanmoins, cette expérience apportera un score non négligeable pour tous les aventuriers ayant entendu les discours d'Hasdrubal (+1D10 en Mythe et -1D10 en SAN par minute).

Prisonniers dans le palais des Barcacides

Tour à tour les aventuriers se réveillent, mais non point dans la maison d'Helyodès, mais au contraire dans une sombre geôle du palais des Barcacides. Ils sont enchaînés, et toutes leurs armes ou armures ont disparu. Ils peuvent toutefois se mouvoir dans leurs cellules. A côté d'eux gît un cadavre atrocement mutilé (jet de SAN). Il s'agit de celui d'Helyodès. Ils sont dans deux geôles très sales, dont les grilles sont toutes rouillées. Il y a des rats, et les paillasses grouillent de vermines. Ils sont surveillés par quatre carthaginois suréquipés (glaive, bouclier, armure moyenne).

Le final dépend des actions de vos aventuriers, de votre bon vouloir et du temps qu'il vous reste pour conclure ce scénario. Trois options paraissent envisageable, et c'est à vous de favoriser l'une de ces options (ou de les combiner) :

- **la fuite au profit d'une ruse** (peut être en distrayant ou en séduisant les gardes) : Si leur plan d'évasion est ingénieux, et si fascinés par leur courage, les dieux décident d'influer en leur faveur, ils ont peut être une chance sérieuse de s'échapper du palais et d'alerter la légion romaine de Carthage pour nettoyer ce trou à rats. Décrivez leur un vaste complexe de tunnels et de salles secrètes, truffés de pièges mortels, avec par exemple la salle mortuaire d'Hannibal, un temple secret dédié à Moloch Baal et Hammon Baal (le dieu protecteur de la Carthage punique), où Marhabal sera inévitablement rencontré.

- **prisonniers jusqu'à G'harne** : dans la fuite plus ou moins précipitée des sectateurs, les aventuriers font partie des bagages, et partie prenante de la future invocation de Moloch Baal, pour la reconstitution de l'empire Carthaginois. Marhabal (vêtu d'une longue robe noire, qui dissimule une armure moyenne) arrive, en compagnie d'une dizaine de gardes (en fait, autant que nécessaire pour museler l'éventuelle résistance des aventuriers). Injuriant les aventuriers, les traitant de sous race ne méritant que l'esclavage, il donne ses ordres aux gardes d'emmener les prisonniers vers la surface, et plus précisément vers G'harne.

- **l'intervention de la légion romaine basée à Carthage** : avec un siège en règle de la forteresse. Les soldats s'introduisent par force dans toutes les entrées possibles. Les Carthaginois de Marhabal et les Etrusques de Quintus Aemilius n'ont pas les moyens de résister à un assaut de ce genre. Ils mettront par conséquent tout en œuvre pour fuir vers G'harne (encore appelée Athilea). Mais la légion romaine ne peut être d'aucun secours aux aventuriers si ces derniers ne font rien pour s'enfuir. Dans ce cas, embrayez directement sur le dernier paragraphe à G'harne.

Dans le cas contraire, l'intervention de la légion, des dieux et leur courage propre font qu'ils échappent aux sectateurs qui cherchent avant tout à s'enfuir. Mais dans la précipitation, est oublié un précieux livre, les Manuscrits Pnakotiques (version punique), dans lequel est précisé l'histoire ancienne de l'Atlantide, jusqu'aux civilisations dégénérées ayant hérité de l'ancienne Atlantide. G'harne y est mentionné. Elle appartenait à l'origine aux Choses Très Anciennes, mais elle est maintenant décrite comme un site souterrain où se sont côtoyés les descendants dégénérés de l'Ancienne Atlantide et les Cthoniens rampants dirigés par une créature monstrueuse du nom de Shuddle M'ell.

Les Manuscrits Pnakotiques, édition Punique

Perte de Santé Mentale 1D10/1D20 ; +20 % en Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sorts *5,
60 semaines

Sortilèges : Contacter un Être Ailé, Contacter Moloch Baal (Cthugha)

Note au MJ : cela diffère légèrement de ce qui est mentionné dans Le Manuel du Gardien, page 17, concernant les Fragments de G'harne. Mais les colonies de réfugiés atlantes dans la région du Hoggar ne se limitent sûrement pas à une seule cité, et G'harne a dû faire partie de la colonie atlante, pendant une période non définie de la lointaine antiquité.

Pour les besoins de ce scénario, on considérera G'harne comme étant **deux cités en ruines**, très proches l'une de l'autre (environ 30 à 50 kilomètres). La première, que les aventuriers ne devraient pas explorer, est la G'harne Chtonienne (avec de nombreuses portions de murs cyclopéens), et la seconde la G'harne atlante qui nous intéresse présentement (appelée nommément aussi Athilea). La région est propice aux tremblements de terre inexplicables (pour les aventuriers), mais expliqués à cause de la présence de nombreux Cthoniens dans la région.

Il est également fait mention des sept vies de la **Reine Nitocris** dans un manuscrit que détient le gouverneur de Carthage, ce manuscrit représentant l'un des secrets les mieux gardés de la République. C'est d'ailleurs à partir de ce manuscrit et de tant d'autres que Ludvig Prinn a écrit De Vermis Mysteriis (Les Mystères du Ver) en latin, quelque 16 siècles après ce scénario (les multiples formes de Nyarlathotep, le culte et la légende de Nephren Ka, les différentes incarnations de Nitocris – dont une à l'époque de nos aventuriers, les entités tel que Père Yig, Han le Sombre, Moloch Baal, le dieu crocodile Sebek, Byatis à la barbe de serpents).

Ce manuscrit détaille les différents cultes de l'Egypte Antique, et mentionne l'existence d'une reine maléfique qui a jadis régné en Egypte durant la VIème Dynastie et qui aurait conclu un pacte avec le diable (Nyarlathotep) pour vivre sept vies. Une femme ressemblant étrangement à Nitocris aurait exercé une influence certaine auprès du Pharaon Akhenaton, le créateur de la nouvelle religion d'Aton, le Soleil Incandescent (Cthugha le grand Ancien). Le culte d'Aton est d'ailleurs à rapprocher à celui de Moloch Baal. Les deux cultes étaient en effet basés sur le feu, mais le culte de Moloch Baal est accompagné de nombreux sacrifices humains, pour permettre le réveil ou l'invocation de la déité résidant sur Fomalhaut. Une autre femme toute aussi sanguinaire était l'égérie du dernier grand général carthaginois, Hasdrubal, et la rivalité commerciale entre Rome et Carthage ne fut pas la seule raison de la destruction de Carthage. Les cultes maléfiques de Moloch Baal poussèrent ainsi les légions romaines à l'intervention.

Le tribun Publius Septer Optimus est l'un des rares à connaître ce manuscrit, et il est possible qu'il en révèle le contenu, mais rien n'est certain. Il peut se contenter de les guider jusqu'à G'harne, en leur disant le strict minimum concernant cette cité, alléguant que c'est une cité qui menace la puissance de Rome tout comme Carthage l'a fait en son temps.

Athilea la cité perdue

Malgré la longue traversée du désert, ce voyage ne devrait pas poser trop de problèmes, du moment que les aventuriers pensent à organiser correctement leur voyage dans le désert (vivres, eau en suffisance). Mais ce voyage peut être aussi effectué en compagnie de la Légion Romaine (aucun problème de déplacement ou de ravitaillement), ou en compagnie des sectateurs (de nombreux problèmes de déshydratations ou d'alimentation, car les Carthaginois ne sont pas propices à de bons sentiments envers les Romains). Dans ce dernier cas, la Légion Romaine n'est pas loin, et interviendra au moment le plus propice pour libérer les aventuriers.

Des grandes ruines formées de blocs cyclopéens (en basalte, en granite ou constitué de métal luisant) émergent de ceci de là du désert. La surface couverte par ce champ de pierres est gigantesque. La cité qui existait ici auparavant était peut être une gigantesque mégalopole. La sensation de vieillesse qui se dégage de ces ruines est impressionnante. On a l'impression qu'elles sont là depuis des milliers, voire des millions d'années. Seuls quelques bâtiments semblent véritablement intacts. Voici les éléments notables de la cité :

- Une pyramide de granite noir assez élevée,
- Un temple aussi haut que le Colisée consacré à un dieu infernal, ceinturée par une rangée de Sphinx à la tête humaine, avec à l'entrée une statue d'un gigantesque crapaud (sur un jet de Mythe, il est possible de reconnaître Tsathoggua),
- De nombreuses habitations plus ou moins en ruines, plus ou moins recouvertes par le sable, où vivent encore les descendants dégénérés des anciens Atlantes. Ces ruines sont couvertes de nombreux symboles cunéiformes (probablement du Senzar, l'ancien langage Atlante).
- des temples dédiés à des dieux connus (Neptune, Mars) et d'autres oubliés depuis longtemps. L'un d'entre eux est le temple de Baal Moloch (Cthugha), où se sont attroupés les sectateurs Etrusques et Carthaginois.
- d'innombrables allées principales et secondaires parcourant la ville de part en part.

La cité constitue en elle même un gigantesque labyrinthe, toujours énormément habitée. La traversée ne peut être envisagée que furtivement (pour éviter de tomber sur les habitants de la cité, à mi chemin entre des Hommes des Sables et des Hommes Serpents., qui effectuent toujours des sacrifices à leurs dieux infernaux), ou par le soutien logistique de la légion, qui n'hésite pas à nettoyer la cité de ses habitants (ce qui peut toutefois alerter l'attention des sectateurs).

Le temple de Baal Moloch (à quelques centaines de mètres de la pyramide de granite noire, au milieu d'un important quartier d'habitation) ne pourra être trouvé qu'après plusieurs heures ou plusieurs jours de recherche, après un jet de Trouver Objet Caché à mi compétence. Là, des chants et des incantations sont entendues à l'intérieur du Temple.

L'ultime confrontation

La cérémonie se déroule à l'intérieur du temple consacré à Baal Moloch, dans une pièce dont les murs sont entièrement recouverts de basalte et de minéral scintillant (l'orichalque). Au centre, sur une petite plate-forme, une énorme statue du dieu, à côté duquel se tiennent Quintus Aemilius et Marhabal. Quintus Aemilius fait office de grand prêtre, assisté par Marhabal, qui est agenouillé devant une jeune femme nue, et qu'il viole allégrement. Cent prêtres en costumes les entourent et les protègent, dont la moitié s'occupe des sacrifices. Cinq cent sectateurs sont éparpillés à travers tout le temple, ils chantent des louanges à la gloire de Baal Moloch, et préparent les esclaves (trois cent) pour les sacrifices.

Selon ce qui s'est passé à Carthage, les aventuriers sont soit prisonniers (auquel cas ils ont l'opportunité de se libérer avec l'intervention de la légion romaine commandée par le tribun Publius Septer Optimus), soit ils sont libres (et sont rejoints par la légion avant de pénétrer dans le temple).

La cérémonie se déroule en plusieurs étapes (à vous d'effectuer en conséquence les jets de SAN, sachant que la folie ne survient pas sur l'instant, dans l'action) :

Préparation des sacrifiés : Les aventuriers peuvent en faire partie. Si non, les sacrifiés ne sont que des esclaves, pour la plupart des Romains ou des Grecs. Cette phase est achevée à l'arrivée des aventuriers et/ou de la légion, et les vingt premiers esclaves ont déjà rejoints leurs ancêtres, brûlés dans la bouche de Baal Moloch.

Le début des sacrifices : Tandis que les sacrifices continuent, le combat contre les sectateurs commence. Une violente course contre la montre s'engage. Quintus Aemilius, Marhabal se protègent derrière les prêtres, pour rester en vie et poursuivre les incantations. Il ne devrait pas être possible de les toucher immédiatement.

Le cercle de flammes : Un tremblement de terre se produit, ce qui est tout à l'avantage des sectateurs, qui reprennent l'offensive. Un cercle de flammes apparaît soudain à l'emplacement où sont morts les esclaves (c'est à dire au niveau de la statue). Le cercle est à première vue opaque, il se situe entre les aventuriers et Quintus Aemilius, qui profite de la présence de ce cercle pour se mettre en protection (bien sur, cette protection ne dure que quelques minutes, les aventuriers n'ont qu'à se déplacer légèrement pour avoir un angle de visée sur l'Etrusque.

L'intérieur du cercle de flammes commence à s'éclaircir. Apparaît alors plusieurs scènes au travers ce cercle : Carthage il y a 50 ans, la Carthage actuelle, Rome, ainsi qu'une étrange terrain rouge en flammes. Du cercle sortent des projections de flammes (des Vampires de feu, une bonne vingtaine), qui se déplacent dans toute la pièce. Ce sont les serviteurs de Baal Moloch (Cthugha), et ce dernier ne va pas tarder à apparaître si la légion ou les aventuriers ne font rien. Stopper les exécutions est le seul moyen (à ce stade, il ne devrait rester qu'une dizaine de prêtres, et une trentaine de sectateurs, sans compter les vampires de feu).

Un calme surnaturel : L'arrêt des exécutions provoque le vacillement du cercle de flammes, et l'extinction totale du cercle (sinon, Quintus Aemilius a définitivement gagné, avec l'arrivée de Cthugha et de ses serviteurs). Un grand calme surnaturel s'instaure, tandis que Quintus Aemilius s'efforce de rappeler Cthugha.

L'arrivée de Yog-Sothoth : Du côté des aventuriers, s'ouvre un nouveau portail, cette fois-ci entouré de flammes bleues. Un homme haut de 4 mètres de haut en sort, avec une multitude de serpents en guise de chevelure. Il s'agit de Yog Sothoth, le gardien et la clef des portes. Il se dirige vers Quintus Aemilius, écartant par la force si nécessaire tous ceux qui entravent sa progression. Il le saisit, tandis que les cheveux serpents se transforment en tentacules, qui déchiquette entièrement le prétendant étrusque. Il se retourne vers le cercle, portant toujours entre ses mains Quintus Aemilius, et regarde toute l'assistance effrayée (sectateurs, légion et aventuriers), et proclame d'une voix forte, compréhensible par tous dans leur propre langue natale : « *Voici ce qui arrive aux imprudents* ». Le cercle disparaît totalement.

Un nouveau tremblement de terre : peu après la disparition de Yog Sothoth, un nouveau tremblement de terre se déchaîne à Athilea (G'harne), à la nouvelle Carthage, et de manière moindre à Rome. Cela est dû au cercle des réalités que les sectateurs ont eux mêmes déclenchés. G'harne est entièrement détruite. La légion, les aventuriers n'ont que quelques minutes pour survivre à la destruction totale de la cité. La nouvelle Carthage est partiellement détruite, ce qui va inciter à l'abandon de la cité pour plus d'un demi siècle.

Conclusion sur la cérémonie

Apparemment, Rome est victorieuse. Mais les apparences sont parfois trompeuses. Marhabal (la quatrième ou cinquième incarnation de Nitocris), s'il est encore vivant, essaiera de s'échapper à la faveur de l'arrivée de Yog Sothoth, et avec la jeune fille nue inconsciente. La cérémonie a partiellement réussi, car la fille est désormais enceinte du fils de Cthugha (ce dernier a réussi à insérer une partie de son essence), et le fils cherchera inévitablement à accomplir la volonté de son père d'ici vingt à trente ans, peut être à la faveur de la révolte des gladiateurs conduits par Spartacus. En attendant, les aventuriers (du moins les survivants) sont victorieux, et dûment récompensés par la République, qui leur attribue charges et honneurs. Les menaces éventuelles sur la République seront qui sait écartées par les fils et filles de nos présents aventuriers.

PARTIE III : LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Voici, les caractéristiques pour quelques PNJ principaux. Pour les autres, vous n'aurez qu'à improviser en fonction des circonstances et de la logique. De même, toutes les compétences des pnj ne sont pas indiquées, à vous d'improviser selon les circonstances. Par exemple, Scoras est très compétent en Marchandage, Histoire et Ecouter.

Flavius Licinius, Publius Septer Optimus

FOR 14 CON 14 TAI 15 DEX 13 APP 14 INT 18 POU 14 EDU 18 SAN 70 PdV 15

Conduire Char 80 %, Ecouter 65 %, Eloquence 68 %, Esquiver 48 %, Histoire 78 %, Lire/Ecrire/Parler Latin 90 %, Lire/Ecrire Grec 35 %, Persuasion 58 %, Religion 45 %

Armure moyenne 5 points, Glaive 78 % 1D6+1+1D4

Quintus Aemilius, le prétendant étrusque

FOR 16 CON 16 TAI 16 DEX 14 APP 17 INT 18 POU 18 EDU 20 SAN 45 PDV 16

Latin 90 % Grec 85 % Punique 95 % Etrusque 95 % Baratin 45 % Bibliothèque 40 % Discrétion 70 % Ecouter 55 % Marchandage 40 % Histoire 85 % Esquiver 60 % Grimper 50 % Mythe de Cthulhu 35 % Occultisme 35 % Se Cacher 75 % Suivre Piste 50 % TOC 80 %

Glaive 70 % 1D6+1D4, Coup de Poing 40 % 1D3+1D4

Armure moyenne 5 Points

Sortilèges : Appeler Yog Sothoth, Appeler Nyarlathotep, **Appeler Moloch Baal** (le rituel pratiqué !), **Flétrissement**, Signe de Voor, **Envoyer des Rêves**, **Cauchemar**, **Déflagration Mentale**, **Domination**, **Immunisation**, **Mains de Colubra**, Signe des Anciens, Poigne de Nyoghta, Etreinte de Cthulhu, Atrophie d'un membre + d'autres sorts au choix du Gardien.

Fulvius

FOR 10 CON 12 TAI 14 DEX 13 APP 12 INT 16 POU 12 EDU 12 SAN 60 PdV 13

Ecouter 85 %, Eloquence 28 %, Esquiver 28 %, Histoire 38 %, Lire/Parler Latin 80 %, Religion 70 %

Armure légère 3 points, Glaive 38 % 1D6+1+1D4

Horodès

FOR 13 CON 16 TAI 17 DEX 16 APP 12 INT 18 POU 14 EDU 19 SAN 70 PdV 17

Arts 78 %, Bibliothèque 58 %, Comptabilité 89 %, Discrétion 70 %, Dissimulation 75 %, Ecouter 65 %, Esquiver 36 %, Grec 90 % Latin 75 % Punique 60 %, Nager 68 %, Navigation 45 %, Religion 41 %

Armure légère 3 points, Glaive 63 % 1D6+1+1D4

Sempronia

FOR 14 CON 12 TAI 14 DEX 17 APP 17 INT 13 POU 13 EDU 16 SAN 65 PdV 13

Déguisement 68 %, Discrétion 75 %, Dissimulation 72 %, Ecouter 58 %, Esquiver 48 %, Se Cacher 68 %, Latin 65 %

Armure légère 3 points, Petite dague 58 % 2D4+1+poison

Gladiateurs

FOR 15 CON 14 TAI 18 INT 14 POU 13 DEX 13 PdV15 Bonus +1D4

Arme utilisée Glaive, Trident, Filet ou Lacet 45 %

[voir avec profit aide de jeu sur les gladiateurs, dans les annexes, ou dans Casus Belli 3]

Hommes de Main (Incendiaires, Carthaginois, Brigands, Sectateurs de G'harne, etc ...)

FOR 12 INT 12 CON 13 POU 9 TAI 12 DEX 14 PdV 13

Poignard (45 % 1D4+2) ou Glaive (40 % 1D6+1)

Soldats de la Légion ou Hommes de Main de Flavius Licinius

FOR 14 INT 14 CON 15 POU 14 TAI 15 DEX 14 PdV 14

Glaive (40 % 1D6+1), Bouclier

Armure moyenne 5 points

Profonds

FOR 15 CON 14 TAI 18 INT 14 POU 13 DEX 13 PdV15

Griffes 45 % Dégâts 1D6+1D4, Trident 30 % 1D6+1+1D4, Armure 1 point d'écailles, SAN 0/1D6

Marhabal Barca, la réincarnation de la reine Nitocris

FOR 16 CON 16 TAI 14 DEX 14 APP 15 INT 19 POU 16 EDU 18 SAN 30 PDV 15

Punique 95 % Latin 90 % Etrusque 75 % Baratin 60 % Bibliothèque 80 % Discrétion 70 % Ecouter 50 % Esquiver 70 % Grimper 80 % Histoire 90 % Mythe de Cthulhu 60 % Occultisme 45 % Psychologie 35 % Se Cacher 75 % Suivre Piste 50 % TOC 80 % Marchandage 70 %

Glaive 70 % 1D6+1D4, Coup de Poing 40 % 1D3+1D4

Sortilèges : sorts invocation, contrôle, contact, Contacter Nyarlathotep, **Appeler Moloch Baal** (le rituel pratiqué !), Résurrection, Terrible Malédiction d'Azathoth, Signe des Anciens, Déflagration Mentale + d'autres sorts au choix du Gardien.

Hasdrubal Onirique

FOR 12 CON 14 TAI 15 DEX 13 APP 11 INT 18 POU 19 EDU 20 SAN 0 PDV 15

Bonus aux dommages +1D4, Glaive 60 % 1D6+1D4

Sortilèges : Déflagration Mentale, Flétrissement, Domination, Signe de Voor + d'autres sorts au choix du Gardien.

Armure moyenne 5 Points

Prêtres secondant Marhabal Barca et Quintus Aemilius

FOR 10 CON 14 TAI 12 DEX 12 APP 12 INT 14 POU 14 EDU 12 SAN 0 PDV 13

Glaive 70 % 1D6+1D4, Coup de Poing 40 % 1D3+1D4

Sortilèges : Déflagration Mentale, Flétrissement, Domination, Signe de Voor + d'autres sorts au choix du Gardien.

Armure moyenne 5 Points

Habitants dégénérés de G'harne

Se Cacher 65 % Se déplacer furtivement 55 % TOC 55 % 2 attaques de griffes par round

DEX 13 POU 12 Armure 3 Points de vie 14 Griffes de 30 % à 60 %