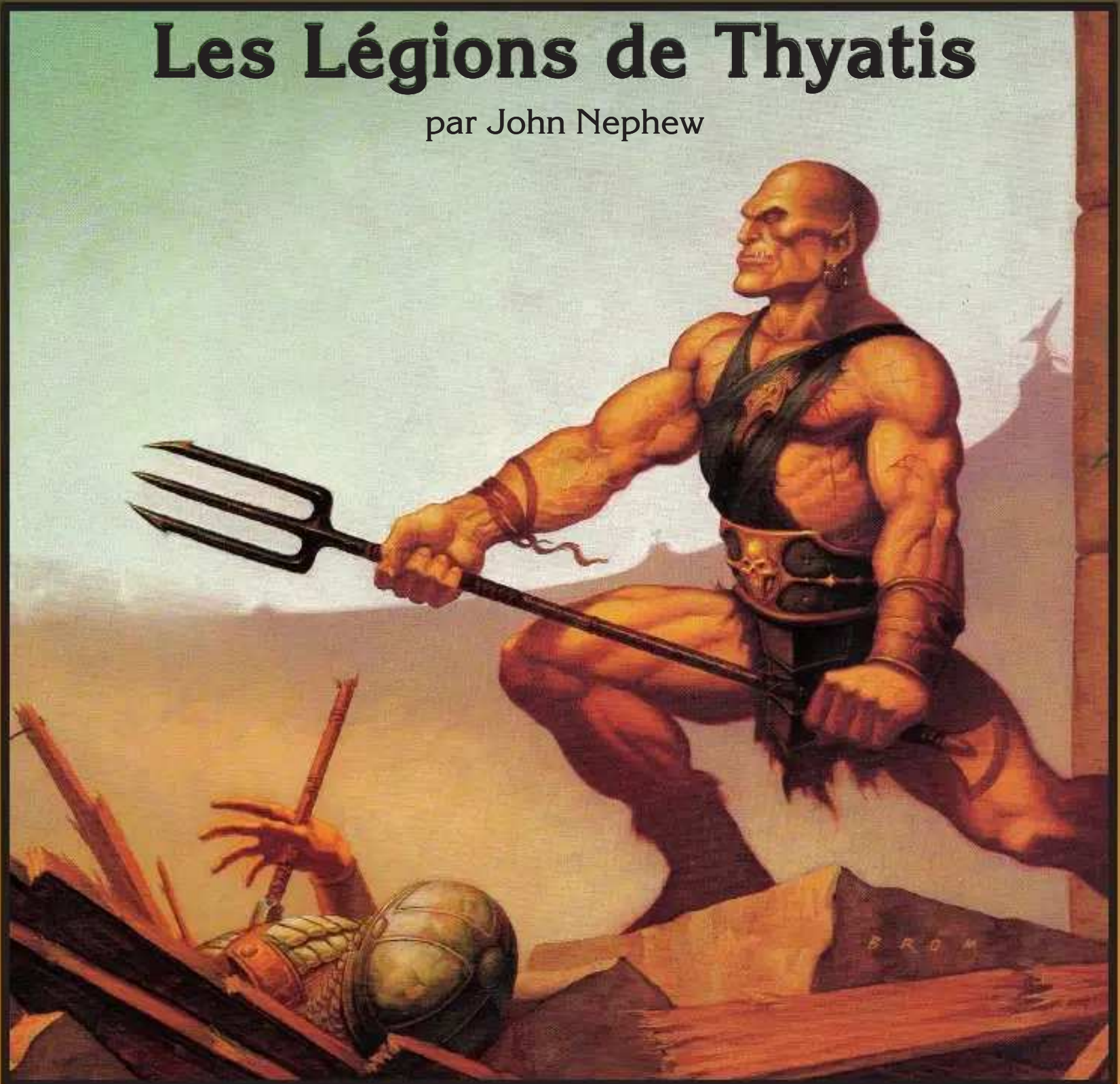


DONJONS & DRAGONS®

Module de jeu officiel

Les Légions de Thyatis

par John Nephew



TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™



Aventure pour les règles de base

Les Légions de Thyatis

par John Nephew



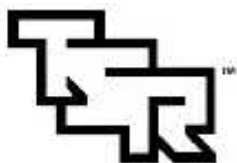
Maquette : John Nephew
Éditeur : John Pickens
Chef de produit: Bruce Heard
Illustration de couverture: Gerald Brom
Mise en page : Gaye O'Keefe
Remerciements : Aaron Allston, Karen Boomgarden, la bibliothèque universitaire de Carleton, Bruce Heard, et Jon Pickens.

Traduction : Bogla
Relecture : Jerem, Yzgar

Mise en page : Yeenoghu
Donjons & Dragons, D&D, Produits de votre Imagination
et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc.

© 1990 TSR, Inc. tous droits réservés.

Ce module est protégé par les lois sur le copyright des États-Unis d'Amérique. Toute reproduction ou utilisation non autorisée du matériel ci-inclus est interdite sans le consentement exprès et écrit de TSR, Inc.



TSR, Inc.
TSR, Inc. Produits de votre imagination™

Ce module est une **traduction non officielle** réalisée par les membres du Donjon du Dragon, à but non lucratif, et **ne peut en aucun cas être vendu**. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs et à Wizards of the Coast / Hasbro.

Jamais imprimé en français - V1-2

Table des matières

Introduction.....	2
Comment diriger l'aventure.....	2
Résumé de l'aventure.....	2
Première partie : le contexte	6
Le décor : la cité de Thyatis.....	6
Informations pour le MD	7
Informations pour les joueurs	8
Improviser en tant que MD	9
Deuxième partie : l'aventure.....	10
I. La bataille	10
II. La fuite dans les catacombes.....	12
III. Le procès.....	21
Conclusion.....	25
Annexes	26
<i>Dramatis personae</i>	26
Les ordres combattants	30
Les Immortels	30
Les armées de Thyatis.....	32
Cartes	
Carte 1 : la cité de Thyatis.....	33
Carte 2 : le sous-sol du colisée.....	34
Carte 3 : les catacombes (document indépendant)	

introduction



Les *Légions de Thyatis* est une aventure de D&D® conçue pour quatre à six personnages de niveaux 3-4. Le niveau cumulé du groupe doit donc se situer entre 15 et 20 ; l'idéal étant probablement 17.

Ce module est la suite du DDA1, *l'Arène de Thyatis*. Vous pouvez les jouer

indépendamment, ou les enchaîner dans le cadre d'une campagne. Quel que soit votre choix, vous trouverez ici toutes les informations nécessaires.

Pour cette aventure, vous aurez besoin des *règles de Base* et *Expert de Donjons et Dragons®*. La boîte des chroniques de Thyatis et Alphatia, *l'Aube des empereurs*, peut aussi vous aider à mettre en place le décor.

Si vous vous apprêtez à vivre ce module en tant que joueur, veuillez interrompre votre lecture ici. Lire la suite gâcherait tout le plaisir du jeu, qui repose sur la surprise et la découverte. Si vous souhaitez officier comme Maître du Donjon, poursuivez et initiez-vous aux intrigues secrètes irriguant la capitale impériale de Thyatis !

Comment diriger l'aventure

Présenter sous le format traditionnel une aventure fondée sur l'intrigue, la duperie et les affrontements psychologiques est difficile ; or c'est précisément sur ces principes que repose *les Légions de Thyatis*. Le concepteur du module a souhaité valoriser

le libre arbitre et les possibilités de jeu de rôle que permet le scénario, sans rester trop vague ; et fournir des informations concrètes et précises, sans enfermer joueurs et MD dans un carcan. Gardez cela en tête pour appréhender au mieux l'aventure et savoir comment la diriger.

Le résultat de cette démarche est le module que vous avez entre les mains. Il se divise en trois grandes parties : le *contexte* (pour la préparation), l'*aventure* (pour jouer), et les *annexes* (pour les références).

En tant que MD, nous vous conseillons de commencer par le lire entièrement, d'une couverture à l'autre. Cela vous donnera une vue globale de tout ce qui se trame. Accordez une importance particulière au *contexte*, et révisiez-le avant chaque session de jeu, pour avoir les informations bien en tête et ne pas vous contredire durant une partie.

Pendant le jeu, vous pouvez suivre la section *aventure* comme un metteur-en-scène suit le scénario d'une pièce ou d'un film, tel qu'il a été répété ; et intervenir au moyen de signes, d'indications, de conseils et de commentaires. Parfois nous vous suggérerons (ou vous éprouverez vous-même le besoin) de vous référer aux *annexes*. Elles

contiennent des informations pertinentes pour l'ensemble du module, comme les PNJ d'importance compilés au même endroit. Ainsi, vous n'aurez pas à feuilleter le livret à la recherche des caractéristiques d'un PNJ récurrent, par exemple.

Résumé de l'aventure

Le sénateur Hélénitès Ostéropolis, que les personnages ont peut-être rencontré lors d'aventures précédentes (à savoir, *l'Arène de Thyatis*), est au centre d'un nouveau complot maléfique – ou bien n'est-il cette fois qu'un simple pion ?

L'aventure débute lorsque Yalag, l'entraîneur des gladiateurs, demande au groupe de l'aider, lui et ses combattants, qui se plaignent d'être de plus en plus souvent utilisés en dépit du bon sens et maltraités.

Les PJ se rendent dans les quartiers de Yalag, au colisée, pour évoquer l'affaire et voir comment ils peuvent être utiles.

Alors qu'ils discutent, les jeux du jour doivent débiter dans l'arène au-dessus. Mais les événements prennent rapidement une mauvaise tournure. Carolus Anthémion, un autre gladiateur que les

personnages dans la pièce peut-être que les gladiateurs ont refusé de combattre, pour protester contre les abus qu'on leur fait subir. Puis quelqu'un a lâché tous les monstres dans l'arène, provoquant une émeute d'envergure. Le temps que les PJ sortent voir ce qui se passe, un nouveau rapport arrive : la XIV^e légion impériale a investi le colisée et s'attaque à la fois aux monstres, aux gladiateurs et à tous les spectateurs qui ne sont pas déjà dispersés !

Les personnages-joueurs peuvent tenter de combattre, mais les sorties normales sont bloquées et le groupe ne peut évidemment pas s'attaquer à une légion impériale. « Vous n'êtes pas tenus de vous battre à nos côtés », avertit Yalag. « Fuyez par les catacombes, vous pourrez peut-être en sortir sains et saufs, au lieu d'être injustement capturés avec nous. Ou pire encore, vous voir condamnés à mort sous un motif mensonger d'insurrection ».

Le groupe peut affronter quelques légionnaires, mais comprend vite qu'il est plus sage de suivre les conseils de Yalag.

Dans les catacombes, les personnages-joueurs rencontrent nombre de périls et de choses étranges. Ils rencontrent aussi des personnages importants, qui leur permettent de comprendre qu'Hélénitès

si les PJ ne le savent pas, les PNJ leurs suggèrent qu'ils peuvent défendre et venger leurs amis, et voir justice rendue, s'ils traînent Hélénitès au tribunal pour démontrer sa trahison et ses intentions pernicieuses.

En émergeant des catacombes, les personnages peuvent effectivement s'atteler à cette tâche. L'empereur est de retour après une rencontre diplomatique sur une île méridionale, et il a donné ordre de ne pas exécuter les gladiateurs avant qu'il ait pu personnellement examiner leur cas. Les personnages peuvent plaider leur cause à condition d'obtenir préalablement une audience. Après les avoir entendus, l'empereur (lui-même un ancien gladiateur, et fin connaisseur de la vie sur les sables des arènes) accepte de porter l'affaire en justice. Hélénitès est arrêté et inculpé des crimes dont l'accusent les PJ. L'empereur fixe le

procès au lendemain, et nomme trois juges pour décider de son issue.

Afin d'assurer leur sécurité, on loge les plaignants et les témoins importants dans un endroit tenu « secret » : le temple de Tarastia. Bien sûr, un ennemi de la trempe d'Hélénitès a des informateurs pour trouver où sont cachés ces individus, et les moyens

d'éliminer la menace qu'ils représentent repousser trois tentatives d'assassinat.

Si les PJ et leurs témoins survivent, ils passent la journée au tribunal où ils devraient parvenir à prouver leurs accusations, malgré une défense acharnée de l'avocat d'Hélénitès. S'ils sont astucieux, les PJ auront préparé des dépositions signées la veille par les témoins, en prévision de funestes événements comme ceux de la nuit.

Si Hélénitès est jugé coupable de trahison (parmi d'autres charges éventuelles), il est condamné à mort. Pour son dernier mécénat envers l'arène, il constituera l'attraction principale, jeté en pâture aux bêtes sauvages du colisée.

Cependant, le véritable ennemi parvient à s'échapper dans l'ombre, conscient qu'il peut utiliser d'autres pions et d'autres contrées pour faire aboutir son projet. Et qui sait, peut-être retrouvera-t-il un jour ces fâcheux qui ont contrecarré ses plans...

Le visiteur nocturne

Un coup sec frappé à la porte arracha le sénateur impérial à son sommeil. Il se leva et se dirigea vers la porte en criant : « Friedrich, c'est toi ? Au nom de Vanya,

qu'est ce qui te prend de me déranger à une heure pareille ? »

Mais lorsqu'il ouvrit la porte, ce ne fut pas son régisseur, Friedrich Lagmann, qui tomba vers lui. Ce fut en fait un corps ensanglanté : le cadavre de son messenger, espion et parasite, Mustafa le Rat, brisé et mutilé au point d'être presque méconnaissable.

« Lorsque je demande à rencontrer un homme personnellement, je n'apprécie pas qu'on m'envoie un laquais au petit-pied à sa place. » Hélénitès se mit à trembler et, relevant la tête, vit une silhouette humaine.

« Hélénitès Ostéropolis, je présume ? » L'inconnu tendit la main.

« Qui êtes-vous ? Comment êtes-vous entré ? »

« Je suis désolé, Sénateur, mais vos gardes ne représentent pas vraiment un

obstacle infranchissable. Je m'appelle Wastoure. J'ai cru comprendre par votre défunt serviteur que vous aviez bien reçu ma missive... »

« Oui, » admit le sénateur en se redressant, « mais je n'ai pas pour habitude d'honorer des rendez-vous réclamés par de parfaits inconnus, qui plus est dans des circonstances suspectes. »

Wastoure sourit. « Cela ne m'a pas surpris. De fait, j'ai été heureux de recevoir une réponse de votre part » - il eut un geste de mépris envers le cadavre de Mustafa - « si pitoyable fût-elle. Cela m'a permis de venir ici en personne et de vous prouver le sérieux de mes intentions. »

« Et quelles sont-elles exactement ? »

Wastoure esquissa un sourire. « Ah, Sénateur, je vois d'ores et déjà que nous allons bien travailler ensemble. »

Thyatis traverse une période de troubles. Ils sont difficiles à percevoir ; votre sénat et l'empereur n'en ont pas conscience, vous-même probablement pas davantage, même

si vous en êtes tout près du cœur ; mais des signes alarmants indiquent qu'une tempête couve, une vague de contestation montant des profondeurs de la cité.

Sénateur, je suis venu vous proposer de tirer profit du tumulte à venir. Je connais votre cupidité, votre absence de scrupules, mais mon offre porte bien plus loin que les médiocres richesses que vous laissez voir jusqu'à présent. Même le trône impérial pâlirait de la comparaison... »

Hélénitès porta son regard sur le corps souillant de son sang les dalles au sol. Il l'écarta dédaigneusement du pied. Il regarda de nouveau Wastoure et sourit. « Eh bien, mon nouvel ami, », s'exclama-t-il avec un geste plein d'emphase, « donnez-vous la peine d'entrer. Je pense que votre offre mérite d'être exposée en détail. »

« Oui, » pensa Wastoure. « Nous travaillerons bien ensemble. Tu me serviras utilement. »



La métaphore divine

Dans l'œuvre d'Homère, les pièces de théâtre de la Grèce antique, ou les recueils de littérature latine classique (tels que l'Énéide de Virgile), les immortels s'affrontent souvent par mortels interposés, leur prêtent assistance, les guident ; et parfois les trompent ou les corrompent. Comme l'empire de Thyatis s'inspire des cultures byzantine et (par filiation) grecque, la tradition de l'intervention d'immortels est particulièrement pertinente pour un module tel que *les Légions de Thyatis*.

Les PJ vont en quelque sorte jouer un rôle central dans la réalisation d'un mythe, sans forcément s'en apercevoir.

Quatre Immortels entrent en jeu. Tout d'abord **Vanya** et **Korotiku**, qui représentent

les diverses origines de l'empire thyatien. Vanya est issue des premiers ancêtres du peuple thyatien. Elle est la patronne de la guerre et des conquérants, fière à juste titre de l'empire bâti depuis par son peuple. Korotiku, « l'Araignée », un être qui pourrait bien n'avoir jamais été vraiment mortel, apparut dans les croyances thyatiennes après la conquête des Îles Perlées. Il représente l'autre aspect de la culture thyatienne : les coquins, les escrocs, les marchands et les voleurs, et surtout, tous les étrangers, qui ont contribué à la grandeur de Thyatis par des voies plus subtiles que la guerre et la conquête.

Le troisième Immortel, à l'origine des problèmes, est **Lokar** (également connu sous le nom de Loki). Comme Korotiku, Lokar est le patron de la ruse, mais de la ruse malveillante ainsi que de la duperie et de la trahison. C'est lui qui, ayant pris

l'apparence de Korotiku, sème la discorde entre les Immortels et Vanya.

La tromperie et la trahison de Lokar sont doubles. Tout d'abord, il fait croire à Vanya qu'elle a été trahie par Korotiku. Sur le plan des mortels, cela se matérialise par ce qui semble être une révolte des gladiateurs (probablement sous une influence néfaste venue de l'étranger : chacun sait bien que la plupart des gladiateurs sont eux aussi des étrangers). En réalité, les gladiateurs sont parfaitement loyaux envers Vanya, en tant que combattants résolus. Leur « révolte » est une ruse, une illusion destinée à couvrir la seconde fourberie, plus profonde et plus près du cœur de Vanya. Son défenseur déclaré, Hélénitès Ostéropolus, dont la famille rend hommage à Vanya depuis si longtemps, semble la défendre en

envoyant les légions impériales écraser les gladiateurs (l'arme ultime de la guerre et de la conquête). Mais le sénateur est en réalité un traître, un agent de Lokar, qui tente de saper toutes les victoires passées de Thyatis.

Les PJ entrent dans ce conflit comme agents de la quatrième Immortelle, **Tarastia**, patronne de la justice et de la revanche. Beaucoup l'ignorent, mais en tant que mortelle, elle fut l'impératrice Valencia la Justicière. Son héritage (thyatien et alphatien) et son rôle en font l'incarnation de la synthèse thyatienne : la fusion de l'étranger et du thyatien, de l'épée et de la magie, de la ruse et de la conquête. En quête de vengeance pour les torts personnels causés par Hélénitès Ostéropolus, les personnages seront confrontés à l'autre aspect de Tarastia, la justice, et poussés à examiner

la situation au-delà des apparences. Au lieu de chercher à se venger à tout prix (ce qui reviendrait à attaquer Vanya, sans considérer la confusion dans laquelle elle se trouve ; ou

Korotiku s'ils portent le blâme sur lui), ils peuvent se mettre en quête de la vérité. La tension entre les désirs de vengeance et de justice doit représenter un défi pour les PJ, comme elle représente un conflit intérieur pour Tarastia. Au final, les personnages pourraient comprendre et révéler la vérité, et Tarastia démasquer Lokar et le punir comme il se doit.

Tout au long de ces péripéties, les autres Immortels ayant un intérêt potentiel dans l'affaire observent avec attention le sort de Thyatis (et peut-être au-delà) osciller entre justice et vengeance.

Pour aider les joueurs à prendre

conscience du conflit entre Immortels, vous pouvez faire apparaître signes et présages. Par exemple, une araignée pourrait suggérer l'influence de Korotiku ; ou un objet rappelant une hache (symbole de Tarastia) pourrait indiquer le chemin vers la justice. Vous pouvez aussi utiliser des révélations plus directes, comme les songes, pour guider les personnages.

Bien sûr, il se peut que les joueurs aient du mal à interpréter de tels signes. C'est même probable, et c'est le côté amusant des signes et de leur ambiguïté. Toujours est-il que s'ils ne connaissent rien des Immortels, les joueurs éprouveront de grandes difficultés pour déchiffrer ces indices (mais ce n'est pas impossible !).

L'annexe III fournit des descriptions plus complètes de ces quatre Immortels pour vous servir de référence.

Les légions de Thyatis

Dans une nation de conquérants honorant le combat avant tout, la logique veut que l'armée soit importante et respectée, et tel est le cas à Thyatis. Voici brièvement décrites

de la composition, terme des caractéristiques thyatiennes dans son ensemble.

À proprement parler, l'armée thyatienne comprend plusieurs légions actives, ainsi que nombre d'autres unités. Chaque noble est tenu d'entretenir piétaille et cavalerie à proportion de son rang, afin de protéger son fief. L'empereur peut faire appel à ces auxiliaires (c'est le terme employé) en temps de guerre. Les unités auxiliaires effectuent aussi des entraînements collectifs sous les ordres d'autres nobles ou de l'empereur, pour s'habituer à différentes configurations.

L'armée régulière permanente est divisée en légions. Chaque légion est désignée par un nombre (par exemple, la VIII^e légion), et ce nombre évolue parfois avec le temps, les légions pouvant être créées ou dissoutes sur ordre impérial.

La cavalerie kerendienne et l'infanterie hatienne sont deux unités prestigieuses, directement sous les ordres de l'empereur. Ces troupes sont composées de guerriers de troisième niveau au moins.

Les forces militaires peuvent être déployées dans tout l'empire selon la volonté de l'empereur, et sont donc surtout utilisées pour défendre le territoire et écraser toute rébellion. L'empereur n'est

pas habilité à les engager contre d'autres pays sans l'accord du sénat.

Une légion compte habituellement 4-6 cohortes de 800 hommes et un détachement de cavalerie comptant 200-300 hommes. Un sénateur portant le titre de préfet commande chaque légion. Dans cette aventure, par exemple, Hélénitès Ostéropolis est le préfet de la XIV^e légion.

Une cohorte est composée de 400-500 hommes d'infanterie lourde, 100-200 hommes d'infanterie légère et 200 archers. Chaque cohorte est sous le commandement d'un tribun, tout comme la cavalerie. Chaque groupe de 100 hommes est dirigé

par un centurion (équivalent d'un capitaine) de 10 hommes aux ordres d'un sergent. Les officiers disposent tous de plusieurs aides et subordonnés.

Chaque légion est dotée d'un emblème, un aigle d'or tenu à bout de perche, au bas duquel sont accrochés divers insignes, récompenses, décorations et trophées. Il résume l'histoire de la légion, toutes les glorieuses batailles qu'elle a menées avec courage. Un porte-emblème, vêtu d'une peau de grand fauve, le brandit au combat, accompagné d'une garde d'honneur qui lui est spécifiquement affectée. L'emblème revêt une importance capitale pour la légion ; le perdre est un terrible déshonneur, une défaite pire encore que l'anéantissement de tous les soldats. La perte d'un emblème peut entraîner la dissolution d'une légion, au moins jusqu'à ce qu'il soit repris (quête qui pourrait faire l'objet d'une aventure).

La dotation habituelle d'un légionnaire comprend l'équipement suivant : une cotte de mailles, un bouclier, un javelot, une épée et une dague. Le légionnaire utilise d'abord son javelot lorsque son unité s'engage dans une bataille. Celui-ci a une portée d'environ 27 mètres. Ensuite, les troupes se rapprochent de l'ennemi pour le

corps à corps à l'épée. Si la cavalerie est disponible, les commandants thyatiens aiment la déployer sur les ailes du principal corps d'infanterie, afin de protéger les fantassins et déborder les forces ennemies. D'autres unités auxiliaires précieuses au combat sont les frondeurs, archers, et spécialistes des engins de siège capables d'actionner les

catapultes, balistes et béliers.

Lorsque les auxiliaires sont appelés au service de l'empereur, ils sont organisés en cohortes de 400 à 1000 fantassins ou cavaliers. Les officiers de réserve des légions sont appelés pour commander ces unités.

Mentionons pour finir le corps médical chargé de soigner les blessés au combat. Beaucoup parmi ces soignants sont des membres itinérants des Ailes de Vanya (voir annexe II).

Les hommes comme les femmes servent dans l'armée thyatienne. Cependant, en-deçà du grade de centurion, les unités sont ségréguées. Une femme centurion commande donc une cohorte de femmes soldats alors qu'un centurion a sous ses ordres des hommes. Tribuns et légats sont indifféremment de l'un ou l'autre sexe, et commandent des centurions et unités d'hommes comme de femmes.

Il existe des uniformes standards dans l'armée thyatienne qui servent de tenues réglementaires lorsque les soldats ne portent ni armes ni armures. Les hommes de l'armée thyatienne revêtent une tunique à manches longues descendant à mi-cuisses, tandis que celle des femmes atteint leurs genoux ; les deux sexes portent des pantalons, ceinturons, un baudrier d'épée (l'épée est transportée sur l'épaule), et des chaussures remontant jusqu'aux genoux. Parmi les accessoires on trouve des gants, un casque avec des garde-joues et une cape à capuche. Les insignes de grades sous la forme d'une bande de tissu sont épinglées

sur la gauche du poitrail ; en dessous se trouvent les décorations militaires.

La tunique des officiers, hommes ou femmes, possède une double rangée de boutons sur la poitrine, et des insignes de grades sur les épaules. Les officiers portent des chapeaux à larges bords plutôt que des casques.

Classe thyatienne optionnelle : le coquin

Cette classe s'est développée parmi le peuple des Îles Perlées, dont la culture rejette catégoriquement le vol, mais admire la ruse, l'agilité et l'ingéniosité. Les coquins ont les mêmes capacités et limitations que

les voleurs, à l'exception du vol à la tire et de l'attaque dans le dos. Ils ne reçoivent aucune compensation pour ces capacités perdues (si ce n'est une confiance accrue de leurs camarades).

Au fil des siècles, cette conception du coquin s'est répandue à travers l'empire. Elle est particulièrement populaire auprès des familles nobles ou sénatoriales, dont

les membres, par honneur, s'estiment au-dessus des larcins de bas-étage et des coups de poignard dans le dos (du moins au sens littéral). Toutefois, l'escroquerie à grande échelle, la corruption et la tricherie sont paradoxalement tout-à-fait acceptables pour certains d'entre eux.

Les joueurs peuvent, avec l'accord du MD, incarner des coquins.

Première partie : Le contexte

Le décor : la cité de Thyatis

Cette aventure se déroule dans la cité de Thyatis, capitale du puissant Empire

thyatien. Nous la honorons au nom des MD à lire afin de se familiariser davantage avec Thyatis, et de parcourir l'aventure DDAI l'arène de Thyatis. Le chapitre ci-dessous peut servir d'introduction aux joueurs ne possédant pas ces produits, ou de référence pratique pour ceux qui les ont.

Construite sur l'embouchure de la rivière Mésonienne dans la mer du Levant, la cité de Thyatis est le centre de l'empire, sa plus grande ville, son principal port et son centre d'activités commerciales le plus influent, abritant ses marines militaire et marchande.

Ceux qui y vivent n'utilisent pas l'expression « cité de Thyatis » : pour eux, la ville s'appelle simplement Thyatis, et la nation elle-même n'étant qu'une extension de la cité, ils la désignent par le même nom.

Les quartiers aisés de Thyatis sont faits de murs de pierre élancés, de larges rues bétonnées, d'immenses bâtiments et édifices publics, (tels les aqueducs alimentant la cité en eau, les égouts évacuant les déchets, les thermes, les tribunaux et le magnifique colisée) ainsi que de villas somptueuses.

Au centre de Thyatis se trouve le Cœur, un vaste quartier commerçant où s'achètent et se vendent des marchandises en provenance de tout le Monde Connu.

Dans les quartiers les plus pauvres, on trouve d'immenses zones où se succèdent les immeubles d'habitation de trois à cinq étages, appelés *insulae* (*insula* au singulier). Les gens y vivent entassés dans la crasse, la maladie et parfois la violence. Ces quartiers sont aussi sujets aux incendies et même aux effondrements d'immeubles, souvent mal construits. Le chômage y est élevé, mais les gens parviennent à survivre car le gouvernement distribue gracieusement du pain pour tous.

La distraction la plus populaire à Thyatis est d'assister aux jeux du colisée (voir plus bas pour plus d'informations). L'entrée est gratuite ; les jeux sont financés par de riches mécènes tels que des commerçants, des généraux victorieux (et enrichis du butin de leurs campagnes), des sénateurs et même l'empereur en personne.

La politique « du pain et des jeux » gratuits est l'une des principales raisons pour lesquelles la population thyatienne reste majoritairement paisible, malgré des

conditions de vie souvent très dégradées.

Les habitants de Thyatis

Comme on peut s'y attendre dans une métropole cosmopolite, on trouve littéralement à Thyatis des représentants de toutes les races du Monde Connu (voire venus de contrées inexplorées). La majorité sont des Thyatiens, suivis par les sujets de l'empire (originaires des Îles Perlées, Ochaléens, Hinterlandais, Alasyens de Tel Akbir et Alphatiens de l'Île du Levant). On croise aussi des citoyens d'autres nations venus dans l'imposante capitale pour les affaires, le plaisir, ou pour y chercher fortune.

Argent

L'empire de Thyatis frappe quatre pièces : l'**Empereur** de platine (valant 5 po), le **Lucin** d'or (équivalent à 1 po), l'**Astérius** d'argent (qui vaut 1 pa) et le **Dénarius** de cuivre (d'une valeur d'1 pc). Aucune pièce d'électrum n'est produite.

Chacun est supposé utiliser la monnaie impériale dans la cité de Thyatis ; des agents de change en fourniront contre les autres monnaies moyennant une commission de 10-15 %. Beaucoup de marchands acceptent cependant volontiers les pièces étrangères à

valeur égale, car nombreux sont les étrangers de passage qui dépensent leur or sur place.

Dans ce module, nous appellerons les pièces par leur nom thyatien à moins qu'elles ne proviennent d'ailleurs.

Paris

Les paris de toutes sortes sont non seulement légaux, mais populaires. Les paris favoris, comme on peut s'y attendre (et qui sont particulièrement sujets aux fraudes et arnaques, comme l'illustre le module *l'arène de Thyatis*), sont ceux portant sur les combats dans l'arène.

Défis et duels

Lorsqu'un Thyatien est offensé par un autre, il le provoque généralement en

duel. La personne provoquée dicte les termes du duel (combien de combattants, quelles armes, le lieu et l'heure, si l'on combat jusqu'au premier sang ou à mort)

plus le personnage ayant lancé le défi peut

Bien sûr, les duels entre célébrités attirent les foules, sauf s'ils sont organisés dans le plus grand secret. Les duels opposent des rivaux qui se détestent, des individus qui veulent juste savoir qui est le meilleur duelliste, des officiers militaires souhaitant régler un désaccord, des inconnus qui se bousculent dans la rue et refusent ensuite de s'excuser, des gens qui ont des contentieux de longue date, etc. La plupart s'arrêtent au premier sang, mais certains vont jusqu'à la mort, ou deviennent involontairement mortels.

S'il se déroule dans les règles, un duel est parfaitement légal, voire prescrit par certains magistrats pour régler les querelles. En revanche, un duel hors-la-loi peut valoir une inculpation pour meurtre.

Les jeux

Lorsque les Alphatiens conquièrent Thyatis il y a 1 200 ans, ils cherchèrent à dissuader les Thyatiens de commettre des meurtres sur leur communauté. Un gouverneur suggéra que les criminels condamnés à mort soient jetés dans des fosses avec des animaux, équipés d'un bouclier et d'une épée et que ceux parvenant à tuer les bêtes gagnent leur liberté. Les combats furent désespérés et

sanglants, et les Thyatiens adorèrent.

Avec le temps, des arènes spéciales furent construites pour ce type de combat. Puis le format évolua : on fit s'affronter des hommes entre eux, en duel ou en groupes, en plus des monstres. Et progressivement, des hommes libres purent aussi combattre dans les arènes, contre l'espoir de récompenses promises aux vainqueurs.

Aujourd'hui, plus de mille ans après, le colisée est encore le centre névralgique du divertissement à Thyatis. L'entrée est gratuite ; de riches mécènes financent les combats, les gladiateurs et même des équipes de gladiateurs. Les exécutions n'ont plus lieu ici. Certains gladiateurs sont des hommes libres, payés en fonction de leurs victoires ; d'autres sont des esclaves et sont obligés de combattre. On continue d'utiliser des animaux et des monstres dans l'arène.

Informations pour le MD

La planète où se déroulent les aventures de *Donjons et Dragons*® est creuse : elle abrite tout un monde intérieur, presque totalement inconnu du monde extérieur ! L'un des peuples indigènes de ce monde

peuple est celui des Antaliens. Blancs et belliqueux sont apparentés aux peuplades des royaumes nordiques du Monde Connu extérieur (le Vestland, l'Ostland, et les jarldoms de Soderfjord). Ils habitent des terres désolées dans la toundra gelée, où abondent les rennes géants et les loups ; ainsi que les fjords entre ces terres et l'océan glacial. Les Antaliens passent leur vie à chasser, pêcher, s'adonner à la piraterie, et se battre.

Un enfant nommé Wastoure vint au monde parmi ces âmes froides. Wastoure naquit avec un don inhabituel, un sixième sens empathique lui permettant de ressentir les émotions, non d'individus isolés, mais de communautés entières. En grandissant, tourmenté par son don, le garçon vit sa personnalité submergée (ou peut-être tordue et déformée) par les sentiments massifs de violence, de frustration et d'hostilité qui l'entouraient et inondaient son esprit jour et nuit. Il en vint à détester son peuple, à détester le monde entier, car il était incapable d'échapper à leurs tourments.

Wastoure commença à révéler en secret l'Immortel Lokar, le Grand Imposteur. Peut-être souhaitait-il lui-même être abusé, ressentir ne fût-ce qu'une fois les gens

autour de lui heureux ou paisibles. Ou peut-être voulut-il seulement infliger tout le mal possible à ses tourmenteurs involontaires. Wastoure commença aussi à étudier la magie, pourtant interdite à son peuple. Il fut ravi lorsque les siens le bannirent du village, et se lança dans une vie d'errance.

Cette capacité spéciale qui lui avait toujours semblé une malédiction se révéla un atout alors que Wastoure voyageait dans le Monde Creux. Là, les cultures et les communautés étaient nettement plus raffinées et tranquilles. Lorsqu'il arrivait quelque part, son talent lui permettait de jauger immédiatement le tempérament local, et son esprit vif lui indiquait comment tirer le meilleur parti des habitants.

Après des années de nomadisme, Wastoure trouva un lieu où s'installer, en marge de la civilisation Azcane. Cette culture possédait

le côté sauvage auquel il était habitué depuis toujours, mais c'était une cruauté plus intelligente, plus consciente – et plus conforme à ses aspirations que la rude survie à tout prix des Antaliens. Wastoure se bâtit une forteresse.

Le lieu où se trouvait cette tour s'avéra

d'une importance capitale. À l'instar de son concepteur, elle était construite juste au-dessus d'un fousseur endormi. Les fousseurs étaient une race de monstres horribles engendrés par les Immortels de l'Entropie. Ils possédaient de grandes capacités mentales, et leur pouvoir comme leur ruse rivalisaient presque avec ceux des Immortels. Creusant leurs galeries à travers la terre, invisibles aux yeux des mortels comme des Immortels, ils poursuivirent leur entreprise maléfique, semant la corruption et la folie parmi les races intelligentes du Monde Creux.

Les Immortels protecteurs du Monde Creux finirent par lancer le sort de *préservation*, qui, entre autres choses, plongea les fousseurs dans une paralysie proche de la stase. Ces derniers, à peine conscients, ne conservèrent que la capacité d'affecter certains esprits mortels particulièrement sensibles.

L'esprit de Wastoure était précisément de cette nature. Alors que le magicien était plongé dans ses recherches, le fousseur l'approcha, s'adressa à lui au moyen d'atroces cauchemars, profondément dérangeants, et le poussa à entreprendre d'étranges recherches. Grâce à l'esprit extraordinairement réceptif de Wastoure, le fousseur parvint bientôt à communiquer

directement avec lui durant son sommeil sans l'artifice de symboles ou d'images sibyllines. Le fousseur assigna à son nouveau serviteur l'ambitieux devoir de l'affranchir du sort de *préservation*.

Ce projet poussa Wastoure à s'aventurer dans le Monde Connu extérieur, car il avait compris que le sort de *préservation* n'y affecterait pas le fousseur.

Lorsque commence cette aventure, Wastoure a étudié Thyatis. Il perçoit le profond tourment dans la cité, qu'il espère amplifier et utiliser à son avantage. À la faveur d'un soulèvement social, Wastoure pourrait gagner suffisamment de pouvoir et de serviteurs pour faire venir son maître fousseur jusqu'à Thyatis et le sortir de son sommeil séculaire.

En étudiant les perturbations de la cité, Wastoure a découvert qu'elles rayonnent

en grande partie autour d'un certain sénateur, Hélénitès Ostéropolus. Devinant les ambitions d'Hélénitès, il en a conclu que s'il pouvait s'allier avec lui, le sénateur ferait en réalité un esclave extrêmement utile, un instrument au service de ses plans et de ceux de son maître fousseur.

Hélénitès sur exarène, une manipulation des gladiateurs et leurs combats. Ces manœuvres ont bien servi sa cupidité (grâce aux paris truqués), mais il commence à s'en lasser. Il est prêt à passer à autre chose ; et Wastoure lui a proposé l'offre parfaite pour cela.

Le sénateur Ostéropolus est derrière l'émeute de l'arène. Son réseau de relations permet de mettre en place très facilement les conditions d'une insurrection, sous l'apparence d'une révolte de gladiateurs. Cependant son but à long terme n'est pas de mettre Thyatis à sac, mais de saper le pouvoir de l'empereur Thincol et de s'emparer du trône. Sachant que l'empereur a été autrefois un gladiateur (et qu'il est au fait des secrets du colisée), Hélénitès espère utiliser ses origines pour prouver que Thincol est en fin de compte tout sauf thyatien : étranger par son sang, subversif par ses intentions, aussi amoral que les cruels maîtres alphiatiens de jadis.

L'influence d'Hélénitès ne se limite pas à l'arène. En tant que sénateur, il est aussi le préfet de la XIV^e légion (hattienne). Au fil des années, il a beaucoup œuvré pour endoctriner cette légion (les officiers tout particulièrement) afin qu'elle lui soit

d'une parfaite loyauté. Il a encouragé les militaires à se mêler des étrangers et à faire l'éloge du sang thyatien « pur ».

Les conditions sont réunies. Jamais Hélénitès n'avait exercé un tel contrôle sur les jeux, sa XIV^e légion est stationnée dans la capitale, et l'empereur Thincol est parti à la rencontre d'ambassadeurs alphiatiens dans le sud.

Mais il existe un grain de sable qu'Hélénitès n'avait absolument pas prévu : les personnages-joueurs. Ils vont se trouver dans une position unique pour déjouer les projets d'Hélénitès, de Wastoure, du fousseur et de l'Immortel maléfique Lokar lui-même.

Le destin de Thyatis pourrait bien être entre leurs mains.

Informations pour les joueurs

Les joueurs peuvent aborder cette aventure de deux façons : comme un module indépendant ou en tant que suite du DDA1, *L'Arène de Thyatis*. L'introduction diffère légèrement selon

la façon choisie. Les joueurs ayant participé à l'aventure précédente seront un peu avantagés par leur connaissance de certains lieux et personnages qu'ils rencontreront, mais ils subiront aussi les rancœurs de PNJ, et leurs propres préjugés peuvent leur jouer des tours.

Option I : la suite du DDA1

Voici un bref résumé du module *L'Arène de Thyatis*. Vous pouvez le lire aux joueurs (pour leur rafraîchir la mémoire) si la première aventure s'est déroulée il y a quelque temps ou si certains d'entre eux ne l'ont pas jouée.

Les aventuriers, nouveaux venus à Thyatis, cité de la splendeur impériale, furent invités à une fête luxueuse donnée par le riche sénateur Hélénitès Ostéropoulos. Durant cette soirée, un dénommé Maximitus Chrystatarius les drogua et les enrôla de force comme gladiateurs.

Leur premier défi de gladiateurs fut leur initiation. Ils purent apprendre le secret du colisée : en-dessous se trouvent des cavernes naturelles de dimensions inconnues. Des rumeurs évoquent de fabuleux royaumes souterrains encore inexplorés, mais selon les gladiateurs les

plus sceptiques, les monstres errant dans ces grottes sont simplement des créatures évadées de l'arène au fil des années, ou leur descendance. Quoiqu'il en soit, le devoir secret des gladiateurs est de surveiller les profondeurs, en gardant l'entrée des cavernes afin de préserver la cité florissante au-dessus.

Les combattants de l'arène devaient cependant affronter divers problèmes : la drogue alphasienne, le *zzonga* (voir *L'Aube des empereurs* ou *L'Arène de Thyatis* pour une description complète), avait fait son apparition dans l'arène, rendant les gladiateurs et les gardes dégénérés, faibles et apathiques. En outre, les incursions de monstres venus d'en-dessous se faisaient de plus en plus nombreuses.

Finalement, les personnages s'échappèrent de l'arène (à moins que cette

évasion n'ait été arrangée par quelqu'un d'autre ?), pour tomber dans une embuscade tendue par des gros bras.

L'enquête du groupe (quelle que soit la piste suivie) finit par le mener à une confrontation au *domus Chrystatarius*, domicile de Maximitus, l'homme qui

les avait fait enfermer dans l'arène. Ils affrontèrent lors d'un combat épique Maximitus et Elemaledai, la sorcière alphasienne pourvoyeuse de *zzonga*. Elle-même toxicomane, Elemaledai mourut brutalement, apparemment empoisonnée par sa propre drogue. L'identité de son assassin demeure mystérieuse, encore au début de ce module. Toujours est-il que les distributions de *zzonga* se poursuivent et que la situation continue à empirer.

Au moment où commence cette aventure (probablement entre un mois et un an après le DDA1), l'ancien entraîneur des personnages, un orque hors du commun nommé Yalag, les invite par message à venir le voir. Si certains personnages combattent toujours dans l'arène, désormais de leur plein gré, ils peuvent déjà connaître ce que sait Yalag et appuyer sa demande de conseil aux autres PJ.

Lorsque s'ouvre le premier chapitre, les personnages répondent à la requête de Yalag et lui rendent visite à l'heure dite...

Option II : l'aventure indépendante

Vous devrez préparer une situation permettant d'impliquer les personnages. Ils n'ont pas joué *L'Arène de Thyatis*. Le début de cette aventure nécessite simplement de rendre plausible la requête de Yalag pour que les PJ lui prodiguent leur aide ou leurs conseils.

Les personnages peuvent s'intéresser à l'arène, auquel cas ils évoqueront l'entraînement avec Yalag ; ils peuvent même s'essayer à quelques combats sur les sables avant le véritable début de l'aventure. Yalag évoque alors les problèmes du colisée pour les informer ou pour solliciter leur aide lorsque l'émeute éclate.

Ou bien les PJ peuvent, lors de précédentes aventures, s'être bâti une réputation d'altruisme. Yalag a entendu parler d'eux et les invite pour discuter des problèmes de l'arène.

Dans tous les cas, l'essentiel est d'amener le groupe à rencontrer Yalag. Il leur fournit alors toutes les informations d'arrière-plan dont ils auront besoin (mais jouer quelques scènes anodines pour leur permettre de découvrir la ville peut aider à mettre en place le décor).

Vous remarquerez que ces deux possibilités proposent les personnages directement dans l'action. Vous pouvez leur préférer une approche différente, surtout si vous souhaitez intégrer ce module dans une campagne au long cours. Vous pourriez semer quelques informations liées aux plans d'Hélénitès, par exemple que les gladiateurs de Thyatis sont de plus en plus maltraités, ou que l'empereur s'est absenté pour rencontrer les ambassadeurs alphasiens. Les personnages gagnant leur vie dans l'arène pourraient même directement connaître certains de ces éléments. Ils pourraient aussi avoir vent de diverses rumeurs, dont quelques fragments d'informations destinées au MD, noyées parmi de nombreuses fausses pistes.

Si les PJ ont joué *L'Arène de Thyatis*, ils peuvent, lorsqu'ils ne partent pas à l'aventure, travailler comme agents pour l'Ordre des sables. Cette organisation (voir annexe II) est composée de gladiateurs, et son but est de servir les intérêts de la profession, la plupart des membres ne combattent donc pas (ou plus). En tant qu'agents de l'Ordre, les PJ peuvent être chargés d'enquêter sur les cas d'abus envers les gladiateurs, voire de défendre leur cause devant les tribunaux. Ce type d'arrière-plan

mènerait en plein dans l'intrigue de notre module, et permettrait aux personnages de gagner de l'expérience entre les aventures.

Improviser en tant que MD

Cette aventure est nettement plus ouverte que les parties habituelles de *Donjons et Dragons*®. Même durant la portion « souterraine » de ce module (le chapitre II, *la fuite dans les catacombes*), vous devrez

explorer toute la créativité de l'aventure. Vous disposez de la somme d'informations nécessaires et d'un plan général indiquant la direction que doit prendre l'intrigue ; le reste dépend de vous. Une multitude de possibilités s'offrent à vous, favorisées par le décor urbain, pour créer, avec vos joueurs, votre épopée.

On peut, entre autres, appeler la façon dont vous allez diriger cette aventure : jeu ouvert, improvisé ou spontané. Des conseils pour vous aider à jouer hors d'un cadre strict figurent dans *L'Arène de Thyatis*. Voici quelques idées supplémentaires et de quoi guider ceux qui ne possèdent pas le DDA1.

Les deux clés pour bien improviser en tant que MD sont : 1) de bien connaître les informations d'arrière-plan, et 2) d'être capable de les combiner rapidement avec les actions des joueurs pour développer l'intrigue.

Identifiez les principaux points d'inflexion du scénario ; nous avons essayé de vous faciliter cette tâche. Conservez à l'intrigue principale un caractère suffisamment fort et intéressant pour que les joueurs souhaitent la suivre et voir où elle mène. Lorsque vous avez décelé un tournant, vous pouvez utiliser des événements d'apparence

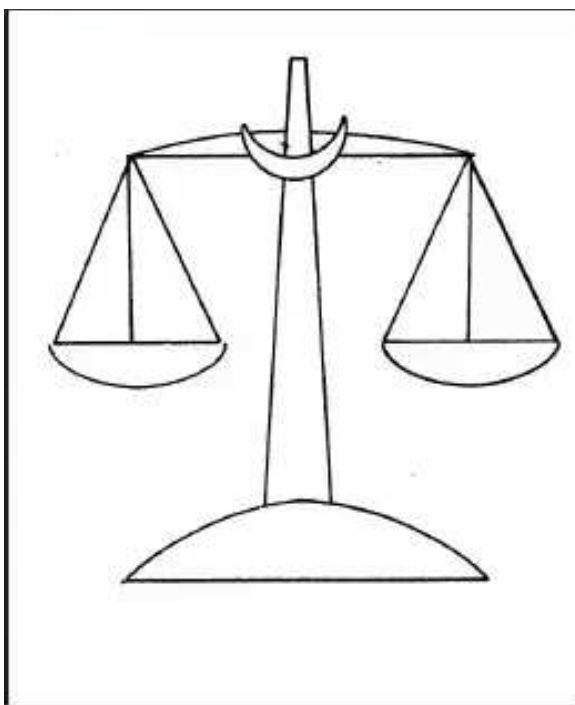
fortuite, des présages (voir plus haut, « *La métaphore divine* »), des accidents, ainsi que les plans secrets des PNJ pour mener le groupe dans la bonne direction.

Gardez tout de même en tête que les éléments les plus importants de l'aventure sont ses objectifs et le plaisir des joueurs à les atteindre. Vous en conclurez probablement que la règle principale de l'improvisation est : maintenir le rythme de la partie.

L'improvisation réussie repose sur une bonne communication entre joueurs et MD. Assurez-vous de bien clarifier à quel titre chacun s'exprime : en tant que joueur ou MD, ou en tant que personnage. De nombreux groupes pratiquent un certain humour avec leurs personnages, et font mine d'agir ou parler en dépit de tout bon sens. Si c'est dans vos habitudes, indiquez sans ambiguïté les moments où vous plaisantez.

Développez les personnalités des PNJ, afin que les joueurs puissent reconnaître facilement ceux qu'ils ont déjà rencontrés auparavant. Vous pouvez leur donner une voix particulière, de petites manies, ou des traits physiques mémorables. Par exemple, la PNJ Salarasu Nuar se distingue par sa peau noire,

Thyatis, est certainement plus original et facile à mémoriser qu'un trait banal comme sa taille. Une astuce pour donner du caractère à un personnage est de l'imaginer en animal, et d'avoir cet animal en tête lorsque vous le décrivez ou le jouez. Ainsi, l'auteur visualise Hélénitès Ostéropolus comme un grand ours : faussement indolent mais dissimulant en réalité un cœur très fourbe et un insatiable appétit.



Vous pouvez préparer à l'avance des situations « prêtes à jouer » pour occuper le groupe lorsque vous improvisez. La bagarre dans une taverne, le concours public (de tir à l'arc, poésie, ou tout autre domaine), le défilé officiel, un PNJ en proie à des poursuivants qui passe devant le groupe, la nomade diseuse de bonne aventure, les rumeurs, le camelot qui marchande théâtralement ses prix ; tout ceci peut non seulement divertir les joueurs, mais aussi permettre de subtilement glisser quelques indices dans le jeu. Ne vous inquiétez pas si au début, ces rencontres éloignent le groupe de la trame principale, vous pouvez vous exercer à les ramener dans le droit chemin !

Les joueurs dépendent de vous pour les guider au moyen d'indices, et ils peuvent facilement s'égarer s'ils passent à côté d'un élément important. Ne paniquez pas ; si vos premiers indices ont été trop difficiles à comprendre, continuez à leur donner des chances de rattraper le fil principal jusqu'à

parviennent toujours pas, décidez après la session de jeu si vous souhaitez les ramener à ce qui était prévu, ou si vous préférez infléchir l'aventure dans leur direction.

Pour ramener les personnages vers le fil initial, vous devrez sûrement concevoir vous-même beaucoup de détails inédits. Bien connaître le décor de l'aventure vous aidera à improviser ces détails. Des connaissances sur des lieux du monde réel semblables à ceux de l'aventure peuvent également s'avérer utiles. Par exemple, la cité de Thyatis est similaire à Byzance. Si vous lisez un ouvrage sur la Byzance antique, n'hésitez pas à incorporer ces informations pour décrire Thyatis et la vie de ses citoyens.

En élaborant ce nouveau matériau, ajoutez vos notes aux informations d'arrière-plan que vous possédez déjà. Il est important de ne pas vous contredire : si cela arrive devant vos joueurs, vous risquez de briser la cohérence de l'illusion, fondamentale pour un jeu ancré dans le fantastique. N'hésitez pas à faire le point après chaque session, avec vos joueurs si besoin, pour évaluer ce qui a fonctionné ou non.

Si les personnages-joueurs se dispersent, réfléchissez au prochain tournant d'intrigue susceptible de les rassembler. Faites-le aussi

souvent que possible, il est crucial de faire jouer tous vos joueurs ensemble, car leur ennui tuerait à coup sûr le plaisir du jeu.

Si un PNJ de première importance est tué avant d'avoir rempli sa fonction, substituez-lui un autre PNJ. Lors de cette aventure, par exemple, si Hélénitès est tué, Wastoure peut tenter de poursuivre l'opération, pourquoi pas en prenant l'apparence du défunt sénateur. À vous de décider s'il dispose des ressources suffisantes pour continuer, s'il abandonne ses projets mais cherche à se venger, ou même s'il tente de recruter les personnages !

De telles situations peuvent vous emmener très loin de vos plans initiaux, mais si vous les jouez bien, ce n'est pas un problème. Ce caractère imprévisible est l'un des plaisirs du jeu de rôles !

Deuxième partie : L'aventure

Chapitre I : la bataille

Nous vous encourageons à préparer, en préambule, quelques situations et

rencontres propices au jeu de rôles dans la cité de Thyatis. Par exemple, une journée à regarder les jeux dans l'arène. Ces événements aideront les joueurs à entrer dans leurs personnages et à se familiariser avec le décor ; vous pouvez aussi en profiter pour donner des informations ou des indices importants pour la suite.

La visite à Yalag

Comme précisé dans les informations situant le contexte, les PJ se rendent au colisée en début d'aventure afin d'y rencontrer l'orque gladiateur à la retraite et entraîneur, Yalag. Les files d'attente s'allongent devant les portes du colisée ; la foule espère un spectacle particulièrement extravagant. Si un membre du groupe demande qui finance le spectacle et pourquoi, on lui répond que cet après-midi, le seul mécène des jeux est le sénateur Hélénitès Ostéropolis. Il les offre en hommage à la XIV^e légion, dont il est le préfet, actuellement stationnée à Thyatis.

Les personnages doivent jouer des coudes à travers la foule. Une fois qu'ils se sont frayé un chemin jusqu'à l'entrée, le garde les laisse passer s'ils expliquent avoir rendez-vous avec Yalag, l'entraîneur. On leur indique le chemin s'ils ne le connaissent pas.

Lorsqu'ils parviennent aux quartiers,

plutôt spartiates, de Yalag, celui-ci ne perd pas de temps pour leur exposer la situation. Ne vous contentez pas d'un monologue, jouez plutôt la conversation entre l'orque et les personnages-joueurs. Mettez à profit les conseils de la partie *Improviser en tant que MD* pour rendre Yalag plus vivant.

Les gladiateurs sont mécontents et divisés, affirme l'orque. Beaucoup sont sous l'emprise du zsonga ; et ceux qui ne s'y adonnent pas éprouvent de la rancœur envers leurs pairs toxicomanes qui ne se présentent pas à leurs combats, négligent leurs engagements, combattent piètrement, et d'une façon générale, sapent le bon déroulement des jeux.

Les rouages les plus puissants du système (mécènes, propriétaires d'écuries d'esclaves gladiateurs, etc.) sont également sources de problèmes. De nombreux gladiateurs n'ont

toujours pas été payés pour des combats disputés il y a un mois, alors qu'on s'engraisse sur leur dos. Les gains des esclaves ne leur sont pas distribués et on les prive des cadeaux

de la foule ; en outre on les fouette sévèrement pour avoir perdu un combat, voire pour toute erreur, si insignifiante soit-elle.

Certains gladiateurs s'étant plaints ont été drogués à leur insu avant des matches cruciaux.

Que doivent faire les gladiateurs ? Ils ont protesté de vive voix. Ils ont tenté de faire jouer l'influence de l'Ordre des sables (voir annexe II), mais sans succès. L'Ordre est submergé de demandes venant de toutes parts, et très peu de cas particuliers ont pu être pris en compte et traités avec succès. Les retards des tribunaux, qui prennent une ampleur jusqu'alors inédite à Thyatis, empêchent la tenue de procès. Les gladiateurs voudraient envoyer une pétition à l'empereur Thincol, qui, en tant qu'ancien combattant des arènes, a toujours soutenu leur cause, mais celui-ci assiste dans le sud à une rencontre au sommet avec des ambassadeurs alphatiens.

Laissez aux joueurs du temps pour que leurs personnages puissent échanger avec Yalag, afin de bien comprendre la situation et commencer à envisager des solutions possibles. Puis passez à la suite...

L'émeute

Alors que la discussion suit son cours depuis un moment, on frappe à la porte.

« C'est ouvert », rugit Yalag, et Carolus Anthémion fait son entrée.

Les personnages-joueurs connaissent peut-être Carolus depuis le DDA1 ; si tel est le cas, ce dernier met du temps à les saluer car il est essoufflé. Si les PJ ne connaissent pas personnellement Carolus, Yalag fait les présentations ; peut-être ont-ils déjà eu vent de la réputation du jeune et populaire gladiateur.

Carolus est venu en toute hâte prévenir que la situation au-dessus d'eux, dans le colisée, vire au chaos. Les gladiateurs, pour protester contre les problèmes et les mauvais traitements qu'on leur inflige, ont publiquement refusé de combattre ; quelqu'un a alors libéré tous les monstres, y compris certains dont Carolus ignorait la présence au sein du colisée. Une véritable émeute s'en est suivie, impliquant

gladiateurs, monstres et gardes mécontents, alors que les spectateurs commençaient à se battre à mains nues où à s'enfuir comme ils pouvaient.

Rien sûr, le groupe entend monter pour rétablir l'ordre. Mais a peine a-t-il franchi la porte qu'un grand félin, que Yalag et Carolus n'avaient jamais vu dans le colisée, lui fonce dessus depuis l'autre bout du couloir !

Chat de la jungle (voir boîte *Le Monde Creux*) : CA 4 ; DE 63 m (21 m), DV 4 ; pv 18 ; AT 3 ; D 1d4/1d4/1d8 ; JP G2 ; Mo 8 ; AL N.

L'assaut

Une fois débarrassés du chat de la jungle, les personnages peuvent reprendre leur progression vers la surface. Ils croisent toutefois un groupe de gladiateurs en armes, avec à sa tête Marcus, le dresseur. « Que le dieu-araignée nous vienne en aide ! », jure Marcus. « D'où viennent ces monstres ? »

« Aux armes, camarades ! » hurle un autre gladiateur, qui arrive en courant du niveau supérieur. « Nous sommes attaqués ! »

« Bon sang ! Tu crois que ça nous a échappé, imbécile ? Je les ai vus, évidemment. »

« Pas les monstres », s'écrie le gladiateur essoufflé, « la LÉGION ! La XIV^e légion est là ! Ils s'en prennent aux monstres, aux gladiateurs, et même aux spectateurs qui ne se sont pas dispersés ! C'est un massacre ! »

Et tous les gladiateurs se précipitent au cri

de « mort aux porcs hattiens ! » (en référence à la réputation de chauvinisme exacerbé de la XIV^e légion : nombre de ses soldats sont hattiens, et ne cachent guère leur mépris envers les citoyens dont le sang n'est pas « purement » thyatien, kerendien ou hattiien).

Yalag et Carolus échangent un regard méfiant, puis dégainent leurs armes. Accordez aux personnages le temps de réagir à ce qui s'est dit plus haut et d'évaluer leurs possibilités d'action. Puis Yalag s'adresse à eux : « Vous n'êtes pas tenus de vous battre à nos côtés », prévient-il. Désignant l'entrée des souterrains, il conseille : « Fuyez par les catacombes, vous pourrez peut-être en sortir sains et saufs, sans vous faire injustement capturer avec nous. Ou pire encore, vous voir condamnés à mort sous un motif mensonger d'insurrection. Je ne pense pas que nous, gladiateurs, soyons coupables de quoi que

ce soit ; mais cela fait déjà un moment que le colisée est sous pression. Nous aurions dû prévoir cette explosion. » Carolus approuve le conseil ; puis les deux gladiateurs se précipitent pour rejoindre leurs camarades.

Et ensuite ?

Le groupe ne sera peut-être pas très pressé de s'enfuir. Parfait, donnez-leur quelques combats à mener, d'abord faciles, puis face à des adversaires de plus en plus nombreux et vigoureux. Ils comprendront rapidement qu'il est inutile de se battre et que la fuite représente leur seule chance de survie.

Voici une liste de rencontres de difficulté croissante. Faites-les survenir jusqu'à ce que les PJ prennent conscience du danger à s'attarder. Essayez toutefois de rester mesuré, pour ne pas trop affaiblir le groupe avant les défis des catacombes.

1. **Légionnaires** (2) : CA 4 (cotte de mailles, bouclier) ; G1 ; pv 5 chacun ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; TAC0 19 ; D 1d6 (javelot), 1d8 (épée), ou 1d4 (dague) ; JP G1 ; Mo 10 ; AL L. Ces deux soldats hattiens ont été séparés de leur unité lors d'un combat il y a quelques minutes. Ils sont féroces et déterminés, ils ne se rendront jamais. S'ils échouent au test de moral, ils tentent une retraite.

2. **Cerbères** (1-2) : CA 4 ; DV 3** ; pv 14 chacun ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; TAC0 17 ; D 1d6 ou souffle (3d6 pv de dégâts) ; JP G3 ; Mo 9 ; AL C.

3. **Ours-hipou** (1) : CA 5 ; DV 5* ; pv 23 ; DE 36 m (12 m) ; AT 3 ; TAC0 15 ; D 1d8 + étreinte ; JP G3 ; Mo 9 ; AL N. Si les deux pattes touchent, la créature étreint l'adversaire et lui inflige 2-16 pv de dégâts supplémentaires.

4. **Scorpion géant** (1) : CA 2 ; DV 4* ; pv 18 ; DE 45 m (15 m) ; TAC0 16 ; D 1d10/1d10/1d4 + poison ; JP G2 ; Mo 11 ; AL N. Si une pince touche, l'attaque au dard bénéficie d'un bonus de + 2.

5. **Escouade de légionnaires** : ces troupes, comme tous les membres de la XIV^e légion durant cette attaque, ont pour consigne stricte de ne parlementer avec rien ni personne dans le colisée. Tout ce qu'ils trouvent doit périr, point final. Si les soldats échouent à leur test de moral,

ils tentent une retraite ; si celle-ci s'avère impossible, ils combattent bravement jusqu'à la mort.

Légionnaires (6) : CA 3 (cotte de mailles, bouclier, bonus de Dextérité) ; G1 ; pv 6 chacun ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; TAC0 18 ;

D 1d6 (javelot), 1d8 (épée), ou 1d4 (dague) ; JP G1 ; Mo 11 ; AL L.

Sergent : CA 3 (cotte de mailles, bouclier + 1) ; G4 ; pv 22 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; TAC0 15 ou 16 ; D 1d6 + 1 (javelot, bonus de Force), 1d8 (épée + 1), ou 1d4 + 1 (dague, bonus de Force) ; JP G4 ; Mo 11 ; AL L.

6. **Manticore** (1) : CA 4 ; DV 6 + 1* ; pv 28 ; DE 36 m (12 m), en vol 54 m (18 m) ; AT 3 (griffes/morsure) ou 6 (dards, 24 disponibles) ; TAC0 13 ; D 1d4/1d4/2d4 ou 1d6 chacun ; JP G6 ; Mo 9 ; AL C.

7. **Chimère** (1) : CA 4 ; DV 9** ; pv 41 ; DE 36 m (12 m), en vol 54 m (18 m) ; AT 5 + souffle (utilisable 3/jour) ; TAC0 11 ; D 1-3/1-3/2d4/1d10/3d4 + 3d6 ; JP G9 ; Mo 9 ; AL C.

Même après toutes ces rencontres, et peut-être d'autres encore, certains joueurs peuvent persister dans leur refus de pénétrer dans les catacombes. Que peut faire le MD ? Improviser ! Si vos possibilités se limitent à contrarier les joueurs en les forçant à emprunter les souterrains, les prier de le faire, ou adapter l'intrigue à leurs actes, pourquoi ne pas opter pour cette dernière ?

Voici quelques suggestions pour vous aider :

Entrée retardée : les PJ peuvent se cacher ailleurs sous le colisée, par exemple dans les cavernes avec Yalag et Carolus. Lorsque le calme est revenu, ils peuvent tenter une sortie, mais en surface, de nombreux gardes vigilants sont postés précisément pour prévenir ce genre de tentative. Même si elles sont aussi gardées (avec un dispositif beaucoup plus léger qui ne devrait pas poser trop de problèmes au groupe), les catacombes demeurent la meilleure échappatoire. Les PJ peuvent ainsi entamer le chapitre II, mais seulement après quelques heures, pour que les nombreux PNJ qui y figurent aient eu connaissance de l'émeute du colisée et du massacre qui l'a suivie (ils pourront aussi se montrer suspicieux envers les gladiateurs, car

Hélénitès a pris soin de ternir la réputation des combattants).

Capture : les PJ peuvent être capturés comme de nombreux gladiateurs, et jetés en prison pour insurrection. Donnez-leur alors les moyens de s'évader (un garde

distrain, un ami capable de corrompre le protecteur au bras suffisamment long pour influencer la police locale ?). Ils pourront alors rassembler des preuves contre le sénateur et le traîner en justice (voir chapitre III). Pour les y aider, vous devrez adapter les rencontres avec les divers PNJ, initialement prévues dans les catacombes.

Intrigue totalement détournée : les personnages peuvent décider de ne pas simplement se cacher dans les cavernes, mais d'y mener à la hussarde une chasse systématique aux monstres et aux trésors. Cette dérive outrepasserait certainement vos possibilités, même si vous possédez le DDA1. À moins que vous ne souhaitiez concevoir un vaste donjon, n'hésitez pas à dire à vos joueurs que vous n'êtes pas prêt à les suivre dans cette direction, s'ils ne le déduisent pas eux-mêmes des obstacles placés sur leur chemin. Si en revanche vous vous sentez capable de gérer cet écart de scénario, vous pouvez faire ressortir le groupe à proximité de la cité, et les encourager à poursuivre avec le chapitre III.

Quoi d'autre ?

Alors que les personnages parviennent à fuir sains et saufs vers les catacombes, près de 90 % des gladiateurs sont tués ou capturés. Quelques-uns réussissent à se cacher dans les cavernes sous le colisée (voir DDA1) ; d'autres, à l'instar des PJ, peuvent s'échapper par les catacombes. Nul ne parvient à passer entre les mailles du filet tendu en surface (si ce n'est, peut-être, en se faisant passer pour un civil désorienté) : la XIV^e légion, encore mieux préparée qu'ordinairement, a bloqué toutes les sorties.

Yalag et Carolus se sont enfuis dans les cavernes. Grâce à l'infravision (Carolus est, secrètement, un loup-garou) et la familiarité, longtemps inexploitée, de Yalag avec le monde souterrain, ils s'en sortent à bon compte. Ils pourront retrouver les PJ lors de la troisième partie de cette aventure.

Chapitre II : la fuite dans les catacombes



Chapitre II : la fuite dans les catacombes

Durant cette partie, le groupe fuit à travers les catacombes pour échapper à une mort certaine ou une humiliante capture par la XIV^e légion. En essayant de trouver la sortie du labyrinthe, ils croisent nombre de curiosités et de défis, détaillés ci-dessous.

Ils rencontrent également Salarasu Nuar, autrefois concubine d'Hélénites Ostéropolus et désormais adepte de Korotiku. Les aventuriers l'ont peut-être déjà rencontrée ; quoiqu'il en soit elle les reconnaît. Si les aventuriers n'ont pas joué *l'Arène de Thyatis*, elle les identifie parce que, leurs exploits étant parvenus aux oreilles d'Hélénites, celui-ci avait envisagé de leur offrir du travail (comme gladiateurs ou pour des activités criminelles : beaucoup d'aristocrates thyatiens considèrent que les aventuriers ont par définition un penchant criminel).

Saralasu est heureuse d'offrir toute l'aide dont elle est capable. Au final, si le groupe fait preuve de la volonté et de la débrouillardise nécessaires, cette assistance peut les mener au procès du sénateur Ostéropolus durant la troisième partie.

Les catacombes

Les catacombes furent creusées sous la cité de Thyatis lors du siècle précédant le couronnement du premier empereur, alors que les Thyatiens subissaient le joug inique des conquérants alpathiens (selon les termes consacrés).

Elles ne servaient pas seulement de tombes, mais aussi de lieux de rencontres secrètes pour tous ceux qui n'avaient pas la faveur de leurs suzerains alpathiens. Selon le folklore, le mouvement qui renversa la tyrannie alpathienne commença dans ces modestes catacombes jouxtant Thyatis, alors qu'en inhumant les victimes de la cruauté des oppresseurs, les survivants juraient d'accomplir une juste vengeance. Tout ceci confère aux catacombes un caractère particulièrement sacré aux yeux des fidèles de Tarastia.

Les Alpathiens furent chassés de Thyatis il y a un millier d'années. Pendant et après les luttes d'indépendance, des foules furieuses mirent à sac la presque totalité de leurs magnifiques tombes. Mais les catacombes demeurèrent intactes, et plutôt que d'imiter leurs anciens maîtres, les Thyatiens continuèrent fièrement à creuser

des tombeaux souterrains. En fait, ils poursuivirent cette entreprise jusque sous les murs de la cité, de sorte qu'aujourd'hui, une grande partie du sol sur lequel est bâtie Thyatis est criblée de tunnels.

L'architecture des catacombes est fruste. Elles sont constituées de passages assez rectilignes, se coupant à angles droits. Lorsque les *fossore*s (ainsi nomme-t-on

ceux qui creusent ces galeries) rencontrent une roche particulièrement dure, ils peuvent creuser vers le haut ou le bas, selon ce que permet le terrain. Il en résulte une sorte de fourmière étendue sur plusieurs niveaux. Des explorateurs d'anciennes catacombes en ont dénombré pas moins de cinq. Outre les tunnels et les *loculi* (sépultures creusées dans les parois des galeries) qui les bordent, on trouve des chambres funéraires, les *cubicula*, où des familles sont inhumées, et des sanctuaires dédiés à divers Immortels, où sont donnés les services funéraires, ainsi que nombre d'autres constructions que les PJ découvriront dans leur fuite. Des dizaines de catacombes se trouvent sous Thyatis, voire davantage si l'on compte séparément celles qui, par hasard ou volontairement, ont été reliées par les *fossore*s. Personne ne sait avec certitude

si certaines catacombes sont connectées (par des voies de communication secrètes ou simplement inconnues) à d'autres catacombes, aux égouts, voire à d'autres grottes naturelles creusées dans la croûte terrestre (voir le module DDA1, *L'Arène de*

Thyatis, pour davantage d'informations sur les cavernes situées sous le conseil, et les suppléments GAZ 13, *Les Elfes-ombres*, ainsi que la boîte *Le Monde Creux* pour en savoir plus sur les cavités menant au monde intérieur).

Les catacombes peuvent héberger quelques créatures. Cependant, celles situées sous la cité de Thyatis ne sont

Rencontres

Les catacombes ne forment pas un ensemble totalement figé. Des humains et des créatures y circulent, et le groupe d'aventuriers va probablement en croiser plusieurs. Ne les considérez pas comme des rencontres aléatoires, mais comme des rencontres souples, non attribuées à des lieux fixes, que vous garderez sous le coude pour les utiliser aux moments opportuns.

Quand et comment jouer ces rencontres est une décision qui vous revient. Cela vous permettra d'éprouver vos compétences de MD et de forger votre propre style de meneur de jeu. Votre but est de créer une ambiance tendue et pleine de suspense : après tout, le groupe essaie d'échapper aux légions impériales, et cherche son salut dans un cimetière

souterrain ! Si vous choisissez de mener cette partie à une cadence rapide, ne laissez jamais souffler les personnages jusqu'à ce qu'ils soient en sécurité (ou pensent l'être pour un bref instant, avant que vous ne les exposiez à de nouveaux dangers). Vous pouvez préférer un tempo plus lent, et commencer par mener les aventuriers vers la caverne, calme en apparence. Mettez alors en scène les rencontres de façon à faire monter suspense et angoisse. « Cet écho dans le passage, c'est celui de bottes de légionnaires ? Sommes-nous vraiment en sécurité, ici, dans cette salle isolée

et inconnue ? » **Éprouez l'adrénaline !** Utilisez ces techniques pour rythmer les rencontres prévues à l'avance comme les rencontres flexibles évoquées plus haut !

habituellement pas aussi peuplées qu'un donjon classique ; après tout, elles se trouvent juste sous une ville animée et prospère. Les monstres les plus puissants ne peuvent donc pas simplement arriver et repartir comme dans la nature. La plupart des

catacombes peuplées de créatures vraiment fantastiques sont rarement visitées ; elles mènent vers d'autres réseaux de cavernes, ou abritent un nexus débouchant sur un autre plan. Les habitants typiques des catacombes sont les vermines (normales et géantes), les créatures non-intelligentes (champignons, limons, moisissures, vases, etc.), les monstres capables de creuser, les

Ici comme ailleurs, l'approche panachée peut s'avérer la meilleure. Faites courir désespérément les personnages un moment, laissez-les reprendre leur souffle (et transpirer un peu face au suspense que vous entretenez), puis pour faire bonne mesure, incluez quelques événements teintés d'humour.

Lisez les rencontres ci-dessous pour vous en imprégner. Cela vous facilitera la tâche lorsque vous sélectionnerez, dans le feu de l'action, la mieux adaptée pour pimenter l'aventure. Vous pouvez également mettre à profit les rencontres détaillées en fin de premier chapitre, car ces monstres et gladiateurs ont pu pénétrer dans les catacombes au même titre que les PJ. N'hésitez pas à solliciter votre imagination ou à adapter des rencontres issues d'autres aventures pour enrichir cette liste.

Gladiateurs en fuite (1d4) : CA 5 ; DE 27 m (9 m) ; GP 1 ; pv 5 chacun ; AT 1 ; TAC0 18 ; D 1-6 (épée courte) ; JP G2 ; Mo 10 ; AL N.

Ces gladiateurs ont décidé que les catacombes représentaient leur meilleure échappatoire. S'ils considèrent les PJ comme des amis, ils peuvent souhaiter rester auprès d'eux pour plus de sécurité.

Mille-pattes géants (2d4) : CA 9 ; DV ½ ; pv 2 ; AT 1 ; TAC0 19 ; D poison (cause une forte fièvre pendant 10 jours ; la victime ne peut se déplacer qu'à demi-vitesse, est incapable de combattre, etc.) ; JP HN ;

Mo 7 ; AL N.

Rats normaux (1d4 meutes de 5) : CA 9 ; DV 1 ; pv 1 chacun ; DE 18 m (6 m), en nageant 9 m (3 m) ; AT 1 morsure par

bannis de la ville en surface (tels que les rats-garous), et les morts-vivants (sortis des tombes, bien sûr). Certaines parties servent de caches aux bandits, ou d'abris aux vagabonds et mendiants.

Le complexe décrit ci-dessous agrège

plusieurs catacombes : chacune possède sa propre entrée, mais elles ont fini par se rejoindre au fil des siècles. C'est un ensemble « vivant », toujours utilisé pour de nouvelles inhumations, et qui continue à s'agrandir sous la direction du mensor Glubius (chargé de planifier et d'entretenir les catacombes).

meute ; TAC0 19 ; D 1-6 + maladie ; JP HN ; Mo 5 ; AL N. Ces rats attaquent en « meutes » de 5 individus (arrondissez les fractions à l'entier supérieur). Les morsures ont 1 chance sur 20 de transmettre une maladie, sauf si la victime réussit un JP contre le poison.

Les rats pullulent dans cet environnement, se nourrissant, comme les goules, des cadavres qu'ils parviennent à dénicher (et servent aussi parfois de nourriture aux goules). Le couinement des rats accompagne les aventuriers durant l'essentiel de leur progression, et leurs yeux renvoient une sinistre lueur rouge lorsqu'on les éclaire. Utilisez les rats normaux pour rehausser une rencontre un peu terne. Comment combattent les PJ avec des rongeurs qui leur courent sur les pieds ? Ou bien, peut-être s'habituent-ils tellement à la présence déplaisante de ces vermines, qu'ils baissent

leur garde et, moins vigilants, ne voient pas venir d'autres dangers ?

Rats géants (2d6) : CA 7 ; DV ½ ; pv 3 chacun ; AT 1 ; TAC0 19 ; D 1-3 + maladie ; JP HN ; Mo 8 ; AL N.

Lorsque les personnages deviennent moins vigilants parce qu'ils se sont accoutumés aux rats normaux, mettez sur leur chemin quelques spécimens géants et agressifs.

Utilisez les monstres et PNJ ci-dessous, prévus pour des rencontres préparées, comme vous l'entendez. Assurez-vous cependant que les PJ rencontrent au moins

un PNJ (le *Spécialiste des Catacombes*, à Rullgar contre Héléritès.

Légende de la carte

Certains éléments, figurant sur la carte 2 : *Les catacombes*, sont peut-être mal connus du lecteur, c'est pourquoi nous les décrivons ici.

Puits de lumière (également appelés *lucernaria* ou *luminaria*) : ce sont des conduits circulaires remontant jusqu'à la surface. Ils furent construits, à l'origine, pour faciliter l'évacuation des roches lors du creusement des catacombes.

Loculi (singulier : *loculus*) : ce sont des cavités creusées dans les murs des couloirs de circulation. Elles sont généralement disposées parallèlement au passage. Lors de funérailles, on y place un corps enveloppé dans un drap, parfois embaumé ou parfumé (selon la fortune et le statut du défunt). Puis on scelle l'ouverture au moyen de dalles carrées de pierre ou de marbre, sur lesquelles on a gravé l'épithaphe du disparu. Certains *loculi* plus spacieux sont conçus pour accueillir deux ou trois corps, et parfois plus (poussée à l'extrême, cette logique aboutit aux *polyandri*, ou fosses communes, signes habituels de morts nombreuses suite à des guerres ou des épidémies ; voir par exemple la rencontre 8 ci-dessous).

Desceller un *loculus*, est assez facile mais sans grand intérêt. Le seul objet de valeur qui se trouve dans la plupart des tombes est la traditionnelle pièce de cuivre placée sur la langue du défunt, à

l'intention du passeur qui mène les morts vers l'au-delà. La violation de sépulture (qui consiste à en desceller l'entrée) constitue un délit mineur. Piller une tombe est également considéré comme un vol plus ou moins grave, selon la valeur de ce qui est dérobé. Bien sûr, les goules des catacombes ont profané divers *loculi* (en particulier au voisinage de la rencontre 3).

Solia (singulier : *solium*) : il s'agit de cercueils de pierre. On en trouve rarement et ils sont signe de richesse. Ceux qui sont ici ont été profanés et dépouillés des

pièces de valeur qu'ils contiennent, ce qui a peut-être déclenché les pièges le protégeant.

LÉGENDE DE LA CARTE 2 : LES CATACOMBES

1. Intersection

Tous les *loculi* disposés le long des passages au nord de cette intersection, jusqu'à la rencontre 3, ont été pillés par les

goules rencontrées en 2.

2. Repaire des goules

Dans les profondeurs des catacombes, une petite enclave sert de repaire aux goules. Le groupe en a peut-être déjà rencontré et tué certaines, auquel cas le MD doit diminuer d'autant le nombre indiqué ici. Huit goules habitent cette catacombe ; on peut donc y trouver entre deux et huit de ces créatures, moins celles rencontrées et tuées plus tôt (par exemple, si les aventuriers ont tué deux goules ailleurs, il en reste au plus six dans leur repaire).

Goules (2-8) : CA 6 ; DV 2* ; pv 9 ; DE 27 m (9 m) ; AT 3 ; D 1-3/1-3/1-3 + paralysie ; JP G2 ; Mo 9 ; AL C.

Les goules ont amassé un trésor en provenance des sépultures qu'elles ont profanées : 542 *denarii*, 212 *asterii*, 97 *lucins*, et quelques menus bijoux : trois boucles d'oreille en argent (2 *lucins* chacune), un pendentif en or orné de quatre perles (412 *lucins*), quatre bracelets de cuivre incrustés d'argent (4 *lucins* chacun), et un collier en or (120 *lucins*).

3. Zone encombrée de gravats

Au fil des siècles, les familles s'éteignent et disparaissent : il en va de même pour les sections des catacombes où elles sont inhumées. C'est le cas de cette chambre et des couloirs attenants, laissés à l'abandon depuis longtemps. Afin de s'éviter la corvée de remonter en surface les gravats générés en creusant ailleurs, les *fossores* les ont simplement entassés ici. Auparavant, bien sûr, les tombes ont été (assez mystérieusement) pillées de tout contenu de valeur.

4. Cubiculum

Un peu partout dans les catacombes, on trouve des salles similaires à celle-ci, généralement rectangulaires, présentant

parfois des tombes dans les murs, appelées *formae*, remplies des restes de générations entières.

Celle-ci ne renferme rien de particulier.

5. Cubiculum circulaire

Cette chambre est dotée d'un dôme élevé. Elle ne contient rien d'intéressant.

6. Cubiculum de la famille Ostéropolus

Cette salle particulière appartient à la famille

Ostéropolus, les ancêtres du sénateur Hélémites y reposent. Certains *loculi* sont vides : ils accueilleront Hélémites, son épouse Fabia et leur descendance.

Les tombes occupées portent chacune le nom d'un défunt, avec son épithaphe, et sont ornées de reliefs composés de deux lances verticales avec, au-dessus, deux épées horizontales se croisant (il s'agit du symbole de Vanya, sainte-patronne de la famille Ostéropolus).

Les personnages examinant les *loculi* vides et sans noms remarqueront que l'un d'entre eux (destiné à Hélémites) contient une formation naturelle – de toute évidence, il ne s'agit pas d'une sculpture – évoquant fortement l'aspect d'un gobelet, symbole de Lokar.

7. Chambre octogonale

On peut sentir dans cette chambre un léger courant d'air circulant de l'est au nord.

8. Polyandri

L'entrée est scellée et on ne peut pénétrer dans ces tombes qu'en forçant l'ouverture. Cette salle, et celle qui lui est attenante au nord, sont des sépultures appelées *polyandri*. Elles sont, à n'en pas douter, les stigmates de périodes troubles dans l'histoire thyatienne. La plus ancienne (située au nord) date d'une

année marquée par une terrible épidémie de peste, alors que le *polyandrus* au sud, plus récent, est un vestige de la guerre contre l'Alphatia, qui a abouti à l'ascension de l'actuel empereur, Thincol.

Pendant cette guerre, lorsque les Alphatiens ont attaqué la cité de Thyatis, de nombreux gladiateurs partisans de Thincol, qui était l'un d'entre eux, ont utilisé cette catacombe parmi d'autres, comme lieu de rassemblement pour planifier leurs attaques contre les envahisseurs. Les catacombes dotées de points d'entrée multiples furent également précieuses pour échapper aux

attaques surprises depuis l'un des rangs ennemis.

Le *polyandrus* le plus récent est obstrué par une mince plaque de marbre, sur

dans l'opulence
votre famille s'est

Vous êtes le digne représentant de votre lignée. Après avoir accepté un poste ministériel subalterne à l'âge de 21 ans, vous aviez déjà amassé à 25 ans une fortune considérable en pots-de-vin et autres commissions douteuses. À 30 ans (il y a de cela deux décennies), vous avez été élu à l'un des deux postes de sénateur de la cité de Thyatis, poste que vous n'avez jamais quitté.

des gratifications de groupes d'influence,
pour voter au sénat selon leurs intérêts,

Vous ne vous considérez pas comme
quelqu'un de maléfique ; corrompu,

menace, s'il est condamné à mort ou emprisonné à vie.

La vraie question, pour vous, dans ce procès, n'est pas celle de la « culpabilité » ou de « l'innocence » (après tout, selon vous, tout le monde est sûrement coupable de quelque chose, à Thyatis). La bonne décision à prendre, c'est celle qui s'avèrera la meilleure pour Thyatis, ou du moins pour vos intérêts personnels, à long terme. Vous souhaitez trouver une solution concrète, qui pourra satisfaire le peuple, asseoir votre réputation d'homme de pouvoir, et préserver la stabilité de la cité afin de continuer à profiter de la belle vie.

La situation vous met fort mal-à-l'aise. Vous ne comprenez pas pourquoi l'empereur vous a mandaté pour cette affaire judiciaire : en fait, vous êtes même surpris qu'il connaisse votre nom, car vous n'attirez que très peu l'attention publique, comparé à des sénateurs riches et ostentatoires comme Angelarian (l'un de vos collègues, lui aussi convoqué pour le procès) et Hélénitès. Mais

Ses fêtes obscènes données à longueur de nuit vous repugnent. Vous n'éprouvez de surcroît aucun respect pour les spectacles sanguinolents de l'arène, dont raffole Hélénitès. Vous êtes d'ailleurs surpris que des individus comme les gladiateurs montrent assez de vertu pour s'opposer à ce sénateur malfaisant (même si vous n'oubliez pas que votre empereur bien-aimé fut lui-même gladiateur, autrefois). Il y a sans doute quelque noblesse à combattre. Mais Hélénitès, lui, ne livre jamais bataille. Il fait mine de commander la XIV^e légion, ce bastion de bigots, qu'il faut avoir vus à l'œuvre lorsqu'ils étaient stationnés dans

Vous priez Korotiku, l'Araignée, Immortel préféré de votre peuple, pour qu'il vous accorde l'ingéniosité dont vous aurez besoin. En ces heures graves où tant de choses vont se jouer, vous devez tout considérer avec

réaliser les tâches et avoir combien ils sont en

soient dédoublés et jusqu'à ce qu'il ne se sente en danger
ressent et prend conscience du moindre
mouvement sur sa toile.

Lois en vigueur

Toute personne arrêtée à Thyatis pour un crime a droit à un procès. Cependant, la justice est si expéditive qu'elle présente un risque d'arbitraire (cela aurait certainement été le cas pour les gladiateurs accusés de révolte, si l'empereur ne s'était pas, de façon très inhabituelle, saisi de l'affaire). Entre la décision judiciaire de poursuivre quelqu'un et de le placer en détention provisoire, et la tenue du procès, il se passe parfois

moins d'une semaine. Un bon avocat peut espérer allonger le délai de deux semaines supplémentaires, à condition de faire valoir des arguments convaincants devant le juge.

Les chefs d'accusation sont qualifiés de mineurs ou majeurs, et la peine est prononcée par le juge selon l'intentionnalité. Plus l'intention de nuire est caractérisée, plus sévère est la sentence.

Les flagellations ont lieu en public. Si l'accusé a endommagé ou détruit des biens, il doit compenser financièrement les pertes. Lorsqu'il est dans l'incapacité de s'acquitter d'une amende, il doit opter pour le châtiment corporel ou l'incarcération. Les juges prononcent parfois des peines financières bien plus élevées que d'ordinaire pour les condamnés fortunés.

Les crimes mineurs comprennent : agression, trouble à l'ordre public, délit de fuite pour échapper à une arrestation, marronnage (délict s'appliquant aux esclaves), mensonge envers une personne dépositaire de l'autorité publique, chapardage (pour une valeur allant jusqu'à 100 *lucins*), vagabondage, violation de la législation du port d'arme, et autres crimes similaires.

Les peines prononcées varient. Voici quelques exemples :

Accidentel/involontaire : aucune ou amende d'1d6 *lucins*.

Bonnes intentions : aucune ; amende de 1d6 *lucins* ; ou cinq coups de fouet.

Erreur de jugement : amende de 2-12 *lucins* ; ou 5-10 coups de fouet.

Démence passagère : un à six mois de mise à l'épreuve sous supervision d'un officiel du tribunal ; plus amende de 3-18 *lucins* ou 5-20 coups de fouet.

Intérêt personnel/asociabilité : une semaine de prison ; plus amende de 3-18 *lucins* ou 5-20 coups de fouet.

Intérêt personnel/asociabilité chronique : un mois de travaux forcés, amende de 3-18 *lucins*, et 5-20 coups de fouet.

Cruauté : incarcération d'une année sur l'île de Borydos (une colonie-prison).

Les crimes majeurs comprennent : vol de grande envergure (pour une valeur excédant 100 *lucins*), meurtre, parjure, évasion fiscale, trahison, et autres crimes similaires.

Accidentel/involontaire : pas de sanction ; amende de 10 à 100 *lucins* ; ou une semaine d'emprisonnement.

Bonnes intentions : amende de 10-100 *lucins* ; ou une semaine de prison.

Erreur de jugement : amende de 50-500 *lucins* ; ou cinq coups de fouet plus un

mois de travaux forcés ; à la discrétion du juge : déchéance des titres de noblesse et des terres afférentes.

Démence passagère : amende de 50-500 *lucins* plus incarcération jusqu'à ce que la cour soit sûre que la folie ne se manifesterait plus.

Intérêt personnel/asociabilité : incarcération à Borydos (île-prison) de 5-10 ans ; ou peine de mort.

Intérêt personnel/asociabilité chronique : incarcération à perpétuité sur l'île de Borydos ; ou déchéance au statut d'esclave ; ou peine de mort ; dans tous les cas, biens saisis par l'Empire.

Cruauté : déchéance au statut d'esclave, biens saisis par l'Empire, et peine de mort.

Lois en vigueur

Toute personne arrêtée à Thyatis pour un crime a droit à un procès. Cependant, la justice est si expéditive qu'elle présente un risque d'arbitraire (cela aurait certainement été le cas pour les gladiateurs accusés de révolte, si l'empereur ne s'était pas, de façon très inhabituelle, saisi de l'affaire). Entre la décision judiciaire de poursuivre quelqu'un

et de le placer en détention provisoire, et la tenue du procès, il se passe parfois moins d'une semaine. Un bon avocat peut espérer allonger le délai de deux semaines supplémentaires, à condition de faire valoir des arguments convaincants devant le juge.

Les chefs d'accusation sont qualifiés de mineurs ou majeurs, et la peine est prononcée par le juge selon l'intentionnalité. Plus l'intention de nuire est caractérisée, plus sévère est la sentence.

Les flagellations ont lieu en public. Si l'accusé a endommagé ou détruit des biens, il doit compenser financièrement les pertes. Lorsqu'il est dans l'incapacité de

le châtiment corporel qu'il doit opter pour. Les juges prononcent parfois des peines financières bien plus élevées que d'ordinaire pour les condamnés fortunés.

Les crimes mineurs comprennent : agression, trouble à l'ordre public, délit de fuite pour échapper à une arrestation, marronnage (délict s'appliquant aux esclaves), mensonge envers une personne dépositaire de l'autorité publique, chapardage (pour une valeur allant jusqu'à 100 *lucins*), vagabondage, violation de la législation du port d'arme, et autres crimes similaires.

Les peines prononcées varient. Voici quelques exemples :

Accidentel/involontaire : aucune ou amende d'1d6 *lucins*.

Bonnes intentions : aucune ; amende de 1d6 *lucins* ; ou cinq coups de fouet.

Erreur de jugement : amende de 2-12 *lucins* ; ou 5-10 coups de fouet.

Démence passagère : un à six mois de mise à l'épreuve sous supervision d'un officiel du tribunal ; plus amende de 3-18 *lucins* ou 5-20 coups de fouet.

Intérêt personnel/asociabilité : une semaine de prison ; plus amende de 3-18 *lucins* ou 5-20 coups de fouet.

Intérêt personnel/asociabilité chronique : un mois de travaux forcés, amende de 3-18 *lucins*, et 5-20 coups de fouet. Cruauté : incarcération d'une année sur l'île de Borydos (une colonie-prison).

Les crimes majeurs comprennent : vol de grande envergure (pour une valeur excédant 100 *lucins*), meurtre, parjure, évasion fiscale, trahison, et autres crimes similaires.

Accidentel/involontaire : pas de sanction ; amende de 10 à 100 *lucins* ; ou une semaine d'emprisonnement.

Bonnes intentions : amende de 10-100 *lucins* ; ou une semaine de prison.

Erreur de jugement : amende de 50-500 *lucins* ; ou cinq coups de fouet plus un mois de travaux forcés ; à la discrétion du juge : déchéance des titres de noblesse et des terres afférentes.

Démence passagère : amende de 50-500 *lucins* plus incarcération jusqu'à ce que la cour soit sûre que la folie ne se manifesterait plus.

Intérêt personnel/asociabilité : incarcération à Borydos (île-prison) de 5-10 ans ; ou peine de mort.

Intérêt personnel/asociabilité chronique : incarcération à perpétuité sur l'île de Borydos ; ou déchéance au statut d'es-

clave, biens saisis par l'Empire, et peine de mort. Cruauté : déchéance au statut d'esclave, biens saisis par l'Empire, et peine de mort.

Juge n°3 : Flavia Métonenzes



Vous êtes une des rares femmes parvenues au rang de sénatrice, et cela vous remplit de fierté. La vie n'est

pas facile, à Thyatis, pour une femme ambitieuse. Les hommes vous préjugent faible et émotive, alors que les femmes vous craignent et vous rejettent pour votre audace. Malgré tout, vous êtes parvenue, et même plutôt bien, à vous préserver une vie équilibrée. Jadis, vous avez offert votre totale loyauté à Tarastia, l'Immortelle patronne de la justice et de la revanche ; et de votre vivant, vous avez précisément obtenu la plus douce des revanches – par votre réussite, malgré vos maigres chances initiales et tous vos opposants. Mais vous vous êtes efforcée de laisser toute amertume derrière vous et y êtes presque parvenue. Avec le temps, de plus en plus de personnes

viennent vous trouver, reconnaissant votre sagesse et votre expérience, pour solliciter votre aide et obtenir justice.

Le dernier en date est l'Empereur, qui vous demande de juger le cas d'Hélénitès Ostéropolus, l'un de vos confrères sénateurs, accusé de trahison.

Vous réalisez bien qu'il s'agit d'une

affaire difficile. Hélénitès est corrompu, mais c'est le cas de la plupart des sénateurs – et aussi de la majeure partie des officiels du gouvernement. Vous-même avez parfois commis quelques indécidables, selon votre expression. Bien sûr, rien d'aussi grave ni d'aussi fréquent qu'Hélénitès et ses semblables...

Les derniers événements vous laissent surtout en colère et perplexe. Les faits ne vous apparaissent pas clairement, trop d'éléments restent inexplicables. Pourquoi le massacre du colisée ? Tellement de témoins attestent du sentiment de révolte palpable parmi les gladiateurs avant les émeutes ; qu'ont-ils à dire à ce propos ? Tout ceci apparaît comme une horrible tragédie.

L'idée qu'Hélénitès pourrait bien être aussi détestable que l'accusation le dépeint vous remplit d'amertume. Mais elle ne vous surprend guère, connaissant le personnage. Vous connaissez de réputation la XIV^e légion, dont Hélénitès est le préfet : vous savez comment il y a insinué la haine et la bigoterie. Certains estiment que la

xénophobie de cette légion vaut bien celle des soldats de la temple natien.

Servir la justice : tel est le véritable enjeu de cette affaire. Certes, les résultats peuvent s'avérer dangereux. Si vous êtes convaincue de l'innocence d'Hélénitès, alors il doit repartir libre, même si cela doit gonfler encore un peu plus son arrogance (pourtant, Vanya seule sait à quel point elle est déjà boursoufflée). De même, s'il est coupable, il doit être puni à hauteur de ses crimes. Vous ne devez ni le laisser s'en sortir à bon compte, ni succomber à la tentation de le châtier plus qu'il ne mérite, même si une sentence sévère pourrait dissuader les autres de suivre son exemple.

Gabrita Nicéphorothus



Vous êtes une avocate, prêtresse de Vanya et membre des Ailes de Vanya, spécialisée dans l'assistance juridique aux autres

membres. Hélénitès n'est pas adhérent, mais ses généreuses contributions financières, qui ont bien rempli les coffres des Ailes au fil des ans, vous incitent, en tant que leur principale avocate, à le défendre devant la cour. Une victoire dans ce procès vous assurerait une grande renommée, et des bénéfices inavouables pour votre réputation.

L'affaire est difficile. Vous soupçonnez votre client d'être coupable sur toute la ligne ou presque ; toutefois vous savez qu'Angelarian Canolocarius, l'un des juges, s'adonne à des grenouillages du même ordre. Vous avez l'intention de

mettre en place un piège pour vérifier ses intentions d'Hélénitès étaient bonnes.

Hélénitès vous a prodigué le conseil suivant : avant tout, essayer de démontrer

son innocence. L'accusation pourrait se montrer incapable d'établir quoi que ce soit si vous parvenez à détruire la crédibilité des témoins, comme Pulcher, le rejeton bon à rien de votre client ; ou son ancienne esclave, Saralasu Nuar.

Un élément sur lequel il insiste lourdement peut s'avérer utile. Hélénitès affirme que des monstres se trouvent

sous le colisée – dans un immense réseau souterrain de profondeur insondable. Les gladiateurs le savent depuis des siècles, mais ont juré de garder pour eux ce secret, plutôt que de le révéler à tout Thyatis. Leur serment s'accompagne de rites d'initiation étranges et contre-nature. Peut-être sont-ils les adorateurs secrets de cultes maléfiques interdits. Les Alphatiens sont sûrement derrière tout cela ; après tout, c'est sur leur impulsion que les arènes furent construites.

Si vous réussissez à mettre en évidence cette conspiration, ou au moins la possibilité qu'elle existe, vous pouvez espérer obtenir

Hélénitès, grâce à ses nombreux amis des charges, a appris que les gladiateurs projetaient de prendre la cité. Il les a soupçonnés de vouloir agir le jour des jeux, avec toute la

foule venue y assister, et c'est pourquoi il tenait la XIV^e légion prête à l'action.

Hélénitès va même plus loin : il suggère que l'empereur, un ancien gladiateur, est impliqué. C'est de là que son ancien *major domo*, Friedrich Lagmann, tient son histoire de «conspiration» pour s'emparer du trône. Même si vous n'avez nulle intention d'appuyer la théorie insensée d'Hélénitès,

ne fût-ce que pour ne pas vous voir accusée à votre tour de trahison, vous pourriez la mettre en avant pour prouver que ses intentions étaient bonnes, voire, en dernier ressort, pour plaider la démence passagère.

Enfin, il y a aussi l'histoire de cet étranger blond et dégingandé, auquel fait référence Lagmann, et qui, selon Hélénitès, a aidé à mettre au point tout le plan. Où se trouve cet homme ? Hélénitès, au comble de l'absurde, prétend qu'il vient du centre de la terre ! Le témoignage de Lagmann confirme que ce «Wastoure», comme l'appelle Hélénitès, n'était pourtant pas une simple hallucination. Peut-être pourriez-vous

dissuader ou convaincre le jury qu'il s'agissait de tourmenter Hélénitès jusqu'à le rendre fou.

Oui, ce procès s'annonce difficile, mais vous l'attendez avec impatience et délectation.

Lois en vigueur

Toute personne arrêtée à Thyatis pour un crime a droit à un procès. Cependant, la justice est si expéditive qu'elle présente un risque d'arbitraire (cela aurait certainement été le cas pour les gladiateurs accusés de révolte, si lempereur ne s'était pas, de façon très inhabituelle, saisi de l'affaire). Entre la décision judiciaire de poursuivre quelqu'un et de le placer en détention provisoire, et la tenue du procès, il se passe parfois

moins d'une semaine. Un bon avocat peut espérer allonger le délai de deux semaines supplémentaires, à condition de faire valoir des arguments convaincants devant le juge.

Les chefs d'accusation sont qualifiés de mineurs ou majeurs, et la peine est prononcée par le juge selon l'intentionnalité. Plus l'intention de nuire est caractérisée, plus sévère est la sentence.

Les flagellations ont lieu en public. Si l'accusé a endommagé ou détruit des biens, il doit compenser financièrement les pertes. Lorsqu'il est dans l'incapacité de s'acquitter d'une amende, il doit opter pour le châtiment corporel ou l'incarcération. Les juges prononcent parfois des peines financières bien plus élevées que d'ordinaire pour les condamnés fortunés.

Les crimes mineurs comprennent : agression, trouble à l'ordre public, délit de fuite pour échapper à une arrestation, marronnage (délict s'appliquant aux esclaves), mensonge envers une personne dépositaire de l'autorité publique, chapardage (pour une valeur allant jusqu'à 100 *lucins*), vagabondage, violation de la législation du port d'arme, et autres crimes similaires.

Les peines prononcées varient. Voici quelques exemples :

Accidentel/involontaire : aucune ou amende d'1d6 *lucins*.

Bonnes intentions : aucune ; amende de 1d6 *lucins* ; ou cinq coups de fouet.

Erreur de jugement : amende de 2-12 *lucins* ; ou 5-10 coups de fouet.

Démence passagère : un à six mois de mise à l'épreuve sous supervision d'un officiel du tribunal ; plus amende de 3-18 *lucins* ou 5-20 coups de fouet.

Intérêt personnel/asociabilité : une semaine de prison ; plus amende de 3-18 *lucins* ou 5-20 coups de fouet.

Intérêt personnel/asociabilité chronique : un mois de travaux forcés, amende de 3-18 *lucins*, et 5-20 coups de fouet.

Cruauté : incarcération d'une année sur l'île de Borydos (une colonie-prison).

Les crimes majeurs comprennent : vol de grande envergure (pour une valeur excédant 100 *lucins*), meurtre, parjure, évasion fiscale, trahison, et autres crimes similaires.

Accidentel/involontaire : pas de sanction ; amende de 10 à 100 *lucins* ; ou une semaine d'emprisonnement.

Bonnes intentions : amende de 10-100 *lucins* ; ou une semaine de prison.

Erreur de jugement : amende de 50-500 *lucins* ; ou cinq coups de fouet plus un

mois de travaux forcés ; à la discrétion du juge : déchéance des titres de noblesse et des terres afférentes.

Démence passagère : amende de 50-500 *lucins* plus incarcération jusqu'à ce que la cour soit sûre que la folie ne se manifesterà plus.

Intérêt personnel/asociabilité : incarcération à Borydos (île-prison) de 5-10 ans ; ou peine de mort.

Intérêt personnel/asociabilité chronique : incarcération à perpétuité sur l'île de Borydos ; ou déchéance au statut d'esclave ; ou peine de mort ; dans tous les cas, biens saisis par l'Empire.

Cruauté : déchéance au statut d'esclave, biens saisis par l'Empire, et peine de mort.

Lois en vigueur

Toute personne arrêtée à Thyatis pour un crime a droit à un procès. Cependant, la justice est si expéditive qu'elle présente un risque d'arbitraire (cela aurait certainement été le cas pour les gladiateurs accusés de révolte, si lempereur ne s'était pas, de façon très inhabituelle, saisi de l'affaire). Entre la décision judiciaire de poursuivre quelqu'un

et de le placer en détention provisoire, et la tenue du procès, il se passe parfois moins d'une semaine. Un bon avocat peut espérer allonger le délai de deux semaines supplémentaires, à condition de faire valoir des arguments convaincants devant le juge.

Les chefs d'accusation sont qualifiés de mineurs ou majeurs, et la peine est prononcée par le juge selon l'intentionnalité. Plus l'intention de nuire est caractérisée, plus sévère est la sentence.

Les flagellations ont lieu en public. Si l'accusé a endommagé ou détruit des biens, il doit compenser financièrement les pertes. Lorsqu'il est dans l'incapacité de

s'acquitter d'une amende, il doit opter pour

le châtiment corporel ou l'incarcération. Les juges prononcent parfois des peines financières bien plus élevées que d'ordinaire pour les condamnés fortunés.

Les crimes mineurs comprennent : agression, trouble à l'ordre public, délit de fuite pour échapper à une arrestation, marronnage (délict s'appliquant aux esclaves), mensonge envers une personne dépositaire de l'autorité publique, chapardage (pour une valeur allant jusqu'à 100 *lucins*), vagabondage, violation de la législation du port d'arme, et autres crimes similaires.

Les peines prononcées varient. Voici quelques exemples :

Accidentel/involontaire : aucune ou amende d'1d6 *lucins*.

Bonnes intentions : aucune ; amende de 1d6 *lucins* ; ou cinq coups de fouet.

Erreur de jugement : amende de 2-12 *lucins* ; ou 5-10 coups de fouet.

Démence passagère : un à six mois de mise à l'épreuve sous supervision d'un officiel du tribunal ; plus amende de 3-18 *lucins* ou 5-20 coups de fouet.

Intérêt personnel/asociabilité : une semaine de prison ; plus amende de 3-18 *lucins* ou 5-20 coups de fouet.

Intérêt personnel/asociabilité chronique : un mois de travaux forcés, amende de

3-18 *lucins*, et 5-20 coups de fouet. Cruauté : incarcération d'une année sur l'île de Borydos (une colonie-prison).

Les crimes majeurs comprennent : vol de grande envergure (pour une valeur excédant 100 *lucins*), meurtre, parjure, évasion fiscale, trahison, et autres crimes similaires.

Accidentel/involontaire : pas de sanction ; amende de 10 à 100 *lucins* ; ou une semaine d'emprisonnement.

Bonnes intentions : amende de 10-100 *lucins* ; ou une semaine de prison.

Erreur de jugement : amende de 50-500 *lucins* ; ou cinq coups de fouet plus un mois de travaux forcés ; à la discrétion du juge : déchéance des titres de noblesse et des terres afférentes.

Démence passagère : amende de 50-500 *lucins* plus incarcération jusqu'à ce que la cour soit sûre que la folie ne se manifesterà plus.

Intérêt personnel/asociabilité : incarcération à Borydos (île-prison) de 5-10 ans ; ou peine de mort.

Intérêt personnel/asociabilité chronique : incarcération à perpétuité sur l'île de Borydos ; ou déchéance au statut d'es-

clave, biens saisis par l'Empire, et

peine de mort. Cruauté : déchéance au statut d'esclave, biens saisis par l'Empire, et peine de mort.

laquelle est apposé le sceau impérial. On y lit un avertissement selon lequel Vanya et les Immortels lanceront à coup sûr une malédiction destructrice sur quiconque oserait troubler le repos des courageux Thyatiens morts en défendant leur cité. À l'intérieur reposent les squelettes d'environ

150 humains.

9. Chambre inondée

L'eau d'une source voisine s'infiltré peu à peu dans cette salle. Le lent mais constant ruissellement a formé une mare stagnante profonde d'environ 60 centimètres, qui recouvre le sol de la salle et du court passage au sud-est. Depuis qu'ils ont découvert ce problème d'infiltration, les *fossores* ont cessé de creuser cette galerie.

Tous les *loculi* ont été ouverts par les goules (voir plus bas, chambre 4). Les cadavres, ou morceaux de cadavres, qui n'ont pas été entièrement dévorés par les morts-vivants ou les rats ont été dispersés à même le sol, sous l'eau. Trébucher sur un membre humain alors qu'on explore la salle peut être désagréable...

... surtout s'il est animé. Or, il se trouve que la source inondant ce *polyandrus* est enchantée, et que sa magie a transformé les restes humains (qui y baignent depuis plus de dix ans) en une variété de zombie particulièrement sinistre.

À la différence des zombies habituels, constitués de corps entiers, ceux-ci sont des *morceaux de zombies*. Chaque bout de cadavre est littéralement animé d'une vie (ou plutôt, d'une non-vie) propre. Certains segments ne peuvent rien

faire d'autre que gigoter sans effet (à part flanquer la frousse), mais d'autres (les mains, et éventuellement ce à quoi elles sont encore attachées) peuvent parfaitement attaquer pour griffer ou étrangler. Ces zombies entiers ou parcellaires peuvent être détruits comme les zombies classiques ; ils ne continuent pas à « vivre » une fois découpés en morceaux ou réduits en bouillie, comme par exemple un troll qui se régénère. Leur nature particulière vient uniquement de l'eau magique qui les a animés.

Mains zombies (7) : CA 8 ; DV 1/2 ;

DE 30 m (90 cm) ; AT 1 ; TAC 0 18 ; D 1-8 ; JP G1 ; Mo 12 ; AL C ;

Autres morceaux de zombies (15) : CA 9 ; DV inférieur à 1 ; DE 90 cm (30 cm) ;

pv 1 chacun ; AT aucune ; JP HN ; Mo 12 ; AL C.

Zombies entiers (2) : CA 8 ; DV 2 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; TAC 0 18 ; D 1-8 ; JP G1 ; Mo 12 ; AL C.

Ces zombies attaquent tout ce qui pénètre dans leur chambre. Ils ne possèdent pas de trésor.

10. Cubiculum

Si on pousse la plaque sur laquelle est posée le *solium* (ce qui nécessite une force combinée de 30), on découvre un compartiment secret abritant un coffre rempli de 200 *asterii*.

11. Enterré vivant !

Les personnages s'approchant de cette zone entendent des bruits de raclement et des cris étouffés, comme si quelqu'un enfermé dans un *loculus* essayait d'en sortir. Les aventuriers penseront d'abord probablement qu'il s'agit d'une goule ou autre mort-vivant, qu'il vaut mieux laisser tranquille ; mais c'est en fait un humain parfaitement normal, enterré vivant.

Cet homme est Friedrich Lagmann (voir Annexe I, *Dramatis personae*), ancien *major domo* de la villa Ostéropolis, l'opulente demeure d'Hélénitès. Après avoir surpris Friedrich en train d'épier une de ses conversations avec Wastoure, le sénateur a décidé qu'il serait trop risqué de garder à ses côtés un majordome indiscret. Il a drogué Friedrich et l'a fait enterrer vivant.

Friedrich est un bigot pur et dur, mais il est prêt à faire tout ce qui est en son pouvoir pour nuire à son ancien employeur. Son témoignage peut s'avérer vital pour confondre le sénateur, car il a entendu tous les plans d'Hélénitès et Wastoure.

12-14. Nouvelle construction

Il s'agit de chambres où personne n'a encore été inhumé. Elles ne présentent rien de notable.

15. Cubiculum

Tout habitant de la cité reconnaîtra le nom de famille inscrit ici : Kariolestes, celui

d'un armateur de premier plan.

16. Cubiculum

Tous les *solia* de ce secteur sont ornés d'un symbole gravé, une lance sous deux

épées croisées. Curieusement, les noms de famille varient (ce sont les tombes de prêtres de Vanya).

17. Chapelle de Vanya

Il s'agit d'une chapelle mortuaire, bâtie pour assurer les services funéraires dans

ces catacombes. On n'y donne actuellement aucune cérémonie, pourtant une prêtresse de Vanya, Phaedra Daphnorakenzes (voir *Dramatis personae*), est en train de prier pour les âmes des morts, mais aussi et surtout pour demander conseil à sa déesse de tutelle.

Phaedra a appris des faits terribles plus tôt dans la journée. Elle a de bonnes raisons de croire que son employeur, le sénateur Hélénitès Ostéropolis, a commandité le meurtre d'un homme, puis soudoyé un juge pour qu'il libère l'assassin (voir *Dramatis personae* pour plus de détails).

Bien sûr, ce n'est qu'un des innombrables méfaits d'Hélénitès, et pas le pire. Phaedra ignore tout des désordres de la journée. Mais lorsqu'on lui en parle, elle rassemble tous les éléments en sa connaissance (notamment l'implication d'Hélénitès dans tellement d'aspects de cette horrible affaire), et elle peut raconter aux PJ ce qu'elle pense leur être utile.

Il faudra que les PJ empêchent Phaedra de retourner à la villa d'Hélénitès, sinon le sénateur pourrait faire une nouvelle victime.

18. Chapelle abandonnée

Cette chapelle, désaffectée depuis des décennies, était consacrée à l'Immortelle Tarastia. Pulcher Ostéropolis, le fils du

sénateur, qui s'est brouillé avec lui, est en train d'y prier. Pulcher s'est tourné vers Tarastia, patronne de la vengeance, car sa vie part à vau-l'eau sans le soutien financier de ses parents.

Comme Phaedra, Pulcher connaît assez son père pour penser que les événements de la journée ont été volontairement provoqués, et il le déteste suffisamment pour l'affirmer publiquement. Il se joindrait volontiers au groupe, car une vie d'aventurier lui permettrait de s'enrichir. Cette envie impérieuse de faire fortune pourrait cependant devenir agaçante à la longue, tout comme ses sempiternelles

pleurnicheries envers ses parents indignes.

19. Toile d'araignée

Les couloirs menant à cette intersection sont remplis de toiles d'araignées, de plus

Chapitre II : la fuite dans les catacombes

en plus denses. Il s'agit du repaire d'une veuve noire géante, exceptionnellement puissante et dangereuse.

Veuve noire géante (1) : CA 6 ; DV 6* ; pv 27 ; AT 1 ; TAC0 14 ; D 2d6 + poison ; JP G3 : Mo 8 ; AL N.

De nombreuses victimes sont encore enveloppées dans les toiles de l'araignée. Cette dernière survit principalement grâce aux rats et autres vermines qui fréquentent le passage. On peut aussi voir, recouvert de toile, le corps d'un jeune pickpocket humain assez stupide pour avoir exploré seul cette partie des catacombes, peut-être en fuyant des gens mécontents de ses larcins. Sa main sans vie est encore refermée sur une broche d'argent sertie de perles, d'une valeur de 335 *lucins*.

20. Cubiculum

Un courant d'air frais peut circuler ici, en provenance soit du nord, soit de l'ouest. Le passage nord descend légèrement, selon une pente indétectable par l'œil humain.

21. Entrées/sorties

Outre le tunnel en provenance du sous-sol du colisée, trois points d'entrée mènent à ces catacombes, portant le numéro 21 sur la carte. Celle située au nord mène à la place Catagenthus, qui accueille régulièrement un marché. Celle située à l'est débouche dans une rue, près d'une boulangerie. La sortie sud donne sur une allée remplie de déchets, derrière une poissonnerie. Pour des raisons évidentes, ce passage est peu utilisé.

22. Cubiculum

Le passage à l'est de cette salle constitue le nid de nombreux rats agressifs. Si moins de dix personnages entrent ici, en se déplaçant précautionneusement, ils ont 2 chances sur 6 d'être attaqués par 2-8 meutes de 5 rats présentant les mêmes caractéristiques que ceux de la table de rencontres aléatoires plus haut. Ils ne quitteront pas la pièce pour poursuivre une proie, et s'ils fuient, ils disparaîtront par des trous dans les murs du passage est.

23. Cubiculum

Le *solium* central de cette chambre ne

porte aucun nom ; seulement l'inscription : « Maudit soit celui qui trouble mon repos... ». On a rogné la suite de la phrase, mais le *solium* n'a pas été ouvert.

24. Mausolée de Korotiku

Un groupe d'acolytes s'entraîne ici au

moment où arrivent les personnages ; chaque membre répétant, sous le regard critique des autres, les rituels prévus par le culte de l'Araignée pour les inhumations. Saralasu Nuar (voir *Dramatis personae*), ancienne maîtresse d'Hélénitès Ostéropolus, est parmi eux. On la remarque facilement en raison de sa peau noire ; les personnages ayant assisté à la fête d'Hélénitès (dans le module *L'Arène de Thyatis*) se souviendront peut-être d'elle, à moins que ce ne soit elle qui les reconnaisse.

L'arrivée des personnages provoque la panique. Qui sont-ils ? Que veulent-ils ? S'agit-il de voleurs venus piller le mausolée ? La plupart des acolytes s'enfuient dans les tunnels, mais Saralasu vient à leur rencontre et s'enquiert des raisons de leur présence et de leur désespoir apparent (en supposant qu'ils n'arrivent pas indemnes et détendus suite aux précédents incidents).

Jouez cette rencontre avec soin. En fin de compte, Saralasu est suffisamment intriguée par les mésaventures des personnages pour leur dire qu'elle possède des informations utiles à leur cause. Elle peut notamment leur révéler ce qu'elle sait du trafic de *zzonga*, organisé par Hélénitès et la sorcière alphasienne aujourd'hui décédée, Elemaledai.

Acolytes (7) : CA 9 ; C 1 ; pv 4 chacun ; AT 0 (non armés/ne combattent pas) ; JP C1 ; Mo 4 ; AL L ou N.

Saralasu et les acolytes ne possèdent pas grand-chose ; peut-être 0-3 (1d4-1) *lucins* chacun, et l'appareil cérémonial qu'ils utilisent est de facture modeste, fait de bois sculpté et de métaux ordinaires.

25. Cubiculum

Entre les *solia* se trouve un petit brasero dans lequel se consume un bâton

d'épilation. Le capot du simplet posé (et c'est le cas). Toute tentative pour

le toucher ou le déplacer, hormis par un voleur utilisant ses compétences de *désamorçage des pièges*, le fait chuter au sol dans un grand fracas. Saralasu et les acolytes peuvent l'entendre depuis la salle 24, et décideront sans doute de venir voir ce qui se passe.

26. Cubiculum

Une porte grossière posée à l'entrée de cette chambre funéraire porte l'inscription « Danger ! Entrée interdite » peinte à la hâte en rouge vif. C'est le *mentor* (chargé de planifier et d'entretenir les catacombes) qui a ordonné l'installation de cette porte et la signalisation.

Les personnages qui cherchent les ennuis et brisent ou forcent la porte aperçoivent une chambre ancienne et somptueusement décorée. Ce *cubiculum* appartenait à une riche famille aristocratique, dont le dernier représentant est décédé il y a près de trois siècles. Ils peuvent aussi voir le pourquoi de la porte et de l'avertissement : une énorme plaque de moisissure jaune (chaque « moisissure » n'est pas, en soi, une entité, mais une surface d'environ un mètre carré recouverte du champignon).

Moisissure jaune (8) : CA peut-être touchée systématiquement ; DV 2* ; pv 9 chacune ; DE 0 ; AT 1 (spores) ; D 1-6 + étouffement (réussir un JP contre rayon mortel ou mourir par étouffement en six rounds maximum) ; JP G2 ; Mo sans ; AL N. Tout contact déclenche la redoutable projection de spores. On ne peut tuer la

moisissure jaune que par le feu : une torche lui inflige 1-4 points de dégâts par round.

Des trésors de valeur ont été inhumés ici autrefois avec leurs défunts propriétaires, mais tous ont été emportés depuis longtemps par des pilleurs de tombes.



Chapitre III : Le procès



Le procès

Durant cette partie, l'intrigue s'ouvre totalement : tout peut arriver, et il appartient vraiment aux PJ de décider quoi faire et comment.

Tout d'abord, ils doivent quitter les catacombes. Leur sécurité personnelle

n'est pas directement menacée. Mais ils ignorent ce qui peut arriver à leurs amis gladiateurs, et s'ils peuvent aller devant les tribunaux. Ne reculez devant aucune manipulation pour leur faire comprendre le terrible destin qui attend les malheureux gladiateurs, et à quel point l'éthique leur impose de faire appliquer la justice.

Ils voudront naturellement savoir comment a évolué la situation. Ils entreprendront sûrement une visite à la taverne locale ; préparez quelques PNJ intéressants pour mettre à jour leur connaissance des derniers événements. L'un des PNJ susceptibles de convenir, s'ils ne l'ont pas déjà

On se rappelle que dans les catacombes, on a pu entendre quelques remarques pleines de fiel sur son père renié, qui a organisé les jeux du jour et commandé la légion.

Une nouvelle intéressante est que l'empereur, troublé par la révolte, a décrété (en communiquant par voie magique) qu'aucun gladiateur ne sera exécuté pour le crime d'insurrection ou tout autre délit en relation avec l'émeute, avant qu'il ne revienne de sa mission diplomatique, d'ici trois jours. Il examinera personnellement

la situation avant que la machine judiciaire, ou du moins la bureaucratie légale de Thyatis, se mette en branle.

Cela laisse un peu de temps au groupe pour s'organiser. Les personnages doivent, d'une façon ou d'une autre, approcher l'empereur afin de plaider la cause des gladiateurs et accuser Hélénitès.

Lancez d'abord les joueurs dans un marathon bureaucratique. Puis les sollicitations des personnages finissent par arriver aux oreilles du conseiller de confiance de l'empereur, son magiste Démétrion Karagatéropolis (voir *l'Aube des empereurs*). Celui-ci estime que leur requête est justi-

fiée, et fait en sorte que le groupe se retrouve à-tête avec l'empereur en personne.

Rencontrer l'empereur, surtout dans ces circonstances, engendre une grande

nervosité : donnez des sueurs froides à vos joueurs !! Thincol tient à s'assurer qu'il n'a pas affaire à une bande de fanfarons soucieux de faire parler d'eux. Après leur avoir tiré les vers du nez sur les moindres aspects de leur affaire, il est convaincu de leur sérieux et ordonne la suspension immédiate de toutes les

procédures en cours concernant les gladiateurs accusés. Il annonce en outre l'inculpation d'Hélénitès Ostéropolis. Sa garde personnelle, ou police secrète, est dépêchée pour arrêter le sénateur.

Afin d'agir au plus vite, et de ne pas trop exposer PJ et témoins (au cas où le sénateur serait aussi lâche qu'ils l'affirment), l'empereur décrète que le procès se tiendra le lendemain.

Tout ce qui survient durant la nuit

Pour leur protection, les plaignants, c'est-à-dire les PJ, et les témoins sont mis au secret dans un lieu sûr, durant la

Tout se passe dans la nuit, et les personnages sont appelés à bien entendu, les individus tels qu'Hélénitès ont les ressources nécessaires pour trouver la cachette des personnages et tenter de les

Le procès

éliminer. Après tout : pas de plaignants, pas de témoins, pas de procès.

Si vous souhaitez faire monter la tension avant le passage au tribunal, libre à vous de rendre la nuit très agitée. Jusqu'à trois tentatives d'assassinat peuvent être

lancées :

1. Valentin Acrocuzritos est le fils d'un sénateur ; il a mal tourné et doit des faveurs à Hélénitès. En échange, il a reçu l'ordre d'éliminer les PJ.

Coquin de 7^e niveau : CA 5 (armure de cuir, Dextérité) ; pv 25 ; AT 1 ; TAC0 14 (épée) ou 16 (dague) ; D 1d8 + 3 (épée) ou 1d4 + poison (dague) ; JP V7 ; Mo 8 ; AL C ; CS 45 ; DP 40/38 ; DS 48 ; E 93 ; DO 35 ; PA 58 ; F 13 ; I 10 ; S 8 ; D 16 ; C 13, Ch 14. Valentin porte une *épée* + 2 et une dague enduite de poison (effectuer un jet de protection contre le poison pour ne pas mourir en 1d6 rounds ; en cas de réussite, la victime souffre tout de même de muscles endoloris et partiellement paralysés, engendrant un malus de 1 à sa classe d'armure et à ses jets pour toucher). Il n'y a assez de poison que pour une seule attaque.

Valentin est un coquin furtif, mais pas un assassin très résolu. Il n'a aucune intention de mourir pour son employeur...

Si les personnages tentent de le désarmer et de le capturer au lieu de le tuer ou de le faire fuir, ils peuvent espérer le retourner pour qu'il témoigne contre Hélénitès.

L'ennui est que ce dernier, doutant de la fiabilité de Valentin (qui était sa meilleure option disponible dans l'urgence), a anticipé cette manœuvre des PJ. Il a déjà empoisonné le malheureux à son insu. Ce poison est très semblable à celui administré à Elemaledai dans le DDA1. Lui aussi peut faire effet à un moment crucial, par exemple lorsqu'on appelle Valentin à la barre. Le poison contient un composant spécial qui agit après un certain temps, en cas de stress. Or, rien ne peut être plus stressant pour Valentin que d'avoir à témoigner contre Hélénitès...

Valentin peut invoquer son artéfact magique, comme un chasseur invisible, lors d'une ultime tentative, à quitte ou double, pour défendre son « allié ».

Chasseur invisible : CA 3 ; DV 8* ; pv 36 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; TAC0 12 ; D 4d4 ; JP G8 ; Mo 12 ; AL N.

3. Un autre assassin porte la troisième attaque. Cet homme inconnu appartient à une frange particulièrement fanatique

et raciste des Soldats de la tempête (voir le chapitre « Confréries combattantes » de *l'Aube des empereurs*). Inspiré par les croyances hattiennes sur la pureté raciale et la haine des étrangers, ce tueur dérangé s' imagine investi d'une mission divine : protéger le sénateur en éliminant ses ennemis. Il est prêt à mourir, y compris en se suicidant, plutôt que d'abandonner sa mission, de voir son identité, ses motifs ou son employeur révélés. Il ne craint pas la mort ; il est convaincu que Vanya veillera sur son âme dans l'au-delà s'il fait tout son possible pour débarrasser le monde de ces pourritures étrangères impies ! Et peu importe si, au final, Vanya n'agira sans doute pas ainsi : ce groupe est en réalité probablement manipulé par Thanatos, l'Immortel entropique de la Mort.

Assassin fanatique : CA 3 (*cotte de mailles* + 1, Dextérité) ; DE 27 m (9 m) ; G8 ; pv 44 ; AT 1 ; TAC0 12 ; D 1-8 + 3 (épée, bonus de Force) ; JP G8 ; Mo 12 ; AL C ; F 18 ; I 9 ; S 7 ; D 14 ; C 13 ; Ch 5. Il est doté pour cette mission d'une *potion d'invisibilité* et d'un *anneau d'accumulation de sorts* avec deux charges de *silence* sur 5 m.

Si ces attaques vous semblent trop musclées, n'oubliez pas que les personnages ont l'appui des gardes et des clercs de Tarastia, ainsi que celui des témoins : des individus tels que Friedrich Lagmann ne sont pas totalement impotents !

Un jour au tribunal

Le lendemain se tient le procès, dans l'enceinte-même du sénat.

Le pouvoir judiciaire est une des cinq branches du pouvoir thyatien, avec le trône (l'empereur), le sénat, les ministères et les forces armées. L'empereur désigne tous les juges. Dans

certaines circonstances exceptionnelles, il convoque des juges temporaires pour un procès. En l'occurrence, l'empereur a sollicité des pairs d'Hélénitès, tous

sénateurs, pour prononcer le jugement. Nommer trois juges est une procédure inhabituelle : Thincol souhaite que personne ne puisse remettre en question l'équité du verdict.

Note : le procès, tel qu'il est présenté ci-

dessous, remplira au moins une session de jeu pour la plupart des groupes de joueurs. Le tempo et l'ambiance y contrastent fortement avec le reste de l'aventure. Si votre groupe vient de jouer les chapitres précédents, accordez-lui une pause avant d'entamer cette section. Mieux encore, faites en sorte de terminer votre dernière séance juste avant la tenue du procès. Pour préparer la suite, expliquez comment va se dérouler l'audience, puis distribuez les fiches d'informations aux joueurs. Si chacun se prépare convenablement, le jeu de rôles que nécessite ce chapitre s'en trouvera amélioré, pour le plaisir de tous.

Adaptez la mise en scène du procès aux goûts et capacités de votre groupe. Si un long débat au tribunal ne convient pas à leur tempérament, ne vous attardez pas inutilement ; donnez simplement au sénateur le verdict qu'il mérite.

Toutefois, cette scène vous offre une excellente occasion d'expérimenter une situation de jeu de rôles excitante et véritablement différente. Voici comment procéder.

Tout d'abord, ne limitez pas vos joueurs à leurs personnages habituels. En un sens, l'aventure est déjà finie : les PJ sont en sûreté, et le désordre engendré par

l'affaire est tel que les gladiateurs sont sans doute également hors de danger. Le procès a donc surtout pour enjeu de punir comme il se doit le sénateur malfaisant... et de passer une excellente soirée de jeu de rôles. Aussi, vous devriez autoriser les joueurs à incarner de nouveaux personnages durant cette séance, pour la rendre plus intense ; vous pourriez également inviter des joueurs n'ayant pas encore pris part à ce module et leur confier les rôles de certains intervenants.

Les parties représentées sont constituées ainsi :

Trois juges : à l'attaque, juges du sénat. Une même personne peut les jouer tous les trois, ou bien chacun peut être confié à un joueur différent.

L'accusation : comme l'affaire est portée en justice par les PJ, l'accusation doit logiquement être représentée par l'un d'entre eux. Vous pouvez aussi laisser les joueurs collaborer pour améliorer leurs chances de succès, et désigner un porte-parole exclusif. Le MD peut éventuellement

intervenir en la personne d'un clerc de Tarastia offrant ses conseils juridiques.

Avocate de la défense : si vous faites venir un nouveau joueur pour ce chapitre, donnez-lui le rôle de l'avocate d'Hélénitès, Gabrita Nicéphorothus. Sinon, vous pouvez le confier à un joueur participant au module depuis le début, en vous assurant qu'il s'impliquera sincèrement !

Témoins et spectateurs : ils devraient tous être joués par le MD.

Vous, le MD, avez pour charge, outre les personnages non échus aux joueurs, de maintenir la cohérence nécessaire au déroulement de l'audience. Vous serez globalement beaucoup moins occupé que lors d'une session classique, surtout si tous les rôles prévus ont été distribués aux joueurs. Il vous faudra seulement mettre en jeu les personnalités (et éventuelles motivations cachées) des témoins, stimuler le rythme s'il ralentit trop, ou à l'inverse le ralentir s'il accélère trop, afin de garder la main sur les événements. Vous prêterez attention à la façon dont vos joueurs incarnent leurs personnages, particulièrement les protagonistes n'appartenant pas à l'accusation. En cas d'abus manifeste, par exemple si l'avocate d'Hélénitès affirme

qu'il est coupable et doit être exécuté, vous êtes parfaitement fondé à annuler une action litigieuse. Expliquez bien aux joueurs que cette partie ne peut fonctionner que si chacun joue dans l'esprit et incarne honnêtement son personnage.

Vous pouvez photocopier les pages détachables et les distribuer aux joueurs selon les besoins. Préparez aussi des copies pour votre usage ; y jeter un coup d'œil sera plus commode que de les chercher dans ce livret durant le jeu.

- Les juges. Un profil est fourni pour chaque juge : deux figurent sur une même

page et Nicéphorothus avec la description de

- La fiche de Gabrita Nicéphoretus revient au joueur incarnant l'avocate

d'Hélénitès. Vous pouvez la découper ou la photocopier à part de celle du troisième juge (à moins que vous n'incarniez ces deux personnages).

- L'encart, « *Lois en vigueur* », doit être distribué à tous les joueurs. Il figure au

dos des fiches des PNJ à distribuer.

Aucun document spécifique n'est fourni à l'accusation : il appartient au(x) joueur(s) de bâtir le meilleur dossier possible à partir des preuves et témoignages rassemblés. Nous avons toutefois préparé à votre intention un encart, « *Le dossier Hélénitès* », résumant les différentes preuves à charge contre le sénateur qui auraient pu être glanées durant l'aventure. Bien sûr, le groupe a peut-être réussi à rassembler d'autres éléments ; dans ce cas, laissez-les présenter leurs propres découvertes s'ils disposent d'arguments solides pour les étayer.

Vous remarquerez qu'aucune caractéristique ne figure dans cette section de l'aventure. Elles n'ont pas lieu d'y être détaillées. Nul besoin de combattre ou d'utiliser la magie ici (et le magiste de l'empereur, magicien aux pouvoirs imposants, est le garant qu'aucune manipulation ou interférence magique n'a lieu). Tout ce dont vous avez besoin, ce sont les preuves, les personnalités des protagonistes, et des joueurs motivés. Les dés sont inutiles. Il s'agit de pur jeu de rôles.

Déroulement du procès

L'ordre est le suivant : l'accusation débute et la défense prend la suite. Chaque partie prononce d'abord une déclaration liminaire. Puis l'accusation introduit les témoins et présente ses preuves. La défense peut alors mener un contre-interrogatoire des témoins. Ensuite, c'est à son tour de faire venir à la barre ses propres preuves et témoins. Après que la défense a interrogé ces derniers, l'accusation peut mener un contre-interrogatoire. Pour conclure, chaque partie prononce une déclaration finale, et les juges se retirent pour délibérer.

Pour déposer plus sur le thème du procès et à l'annexe I, *Dramatis personae*.

Conclusion du procès

Diverses issues sont possibles. Il est très possible que l'accusation perde, si la défense parvient à mettre en doute chaque témoin ou pièce présentée. Le sénateur peut aussi s'en sortir avec une peine légère. Dans un

cas comme dans l'autre, les PJ feront bien de préparer leurs bagages en toute hâte : ils se sont fait de dangereux ennemis !

À l'inverse, les personnages peuvent aussi obtenir un verdict de culpabilité et une sentence sévère comme l'exécution d'Hélénitès ou son incarcération à vie sur l'île de Borydos.

Autres possibilités

Il est bien entendu envisageable qu'une fois en sécurité, les PJ ne souhaitent pas se mêler de cette situation sordide, et au diable la justice. Auquel cas ce passage au tribunal ne se justifie guère...

Si les joueurs font ce choix, vous ne pouvez (ou ne devez) pas faire grand-chose pour les influencer. Cependant, exposez clairement les funestes conséquences de leur comportement, et faites-leur comprendre qu'ils en sont responsables car ils avaient les moyens d'agir pour les éviter.

Bien que les joueurs n'aient plus leur mot à dire, vous devrez déterminer les conséquences de ces événements sur le monde dans lequel ils se déroulent. Voici quelques possibilités :

(1) Quelqu'un d'autre intervient et accomplit le travail à la place du groupe. Yalag et Carolus Anthémion, qui se sont échappés durant l'aventure, font de parfaits candidats. En raison de leurs races et parce qu'ils sont restés coincés dans les cavernes un long moment, cela leur prend plus de temps qu'il n'en aurait fallu aux PJ ; aussi de nombreux innocents sont exécutés avant qu'ils ne parviennent jusqu'à l'empereur pour essayer de le convaincre de l'innocence des gladiateurs. Ils ne sont même pas certains d'obtenir un procès contre Ostéropolus. Vous pourrez peut-être jouer les débats du chapitre III, mais le

dossier est beaucoup plus fragile de tous les renseignements auxquels les PJ ont eu accès !

Le procès

(2) Ostéropolus reste libre de ses mouvements pour l'instant. De nombreux gladiateurs capturés sont exécutés ; le sénateur et sa XIV^e légion paraden à travers la ville comme des héros. Cependant, l'empereur et ses conseillers se méfient de ce sénateur

tueur de gladiateurs, et parviennent à prévenir toute révolte ultérieure de sa part.

(3) Ostéropolus pousse son avantage. Porté par une vague de popularité, il s'offre l'audace d'accuser publiquement l'empereur de trahison envers l'état, pendant que sa XIV^e légion attaque le palais. Le coup d'état militaire peut réussir, ou pas...

(4) Si tel est le cas, cela pourrait entraîner la mise en œuvre des rêves les plus fous de Wastoure : une expédition vers le Monde Creux pour déterrer le fouisseur et l'emmener hors de portée du sort de préservation. Un terrible démon est ainsi lâché sur le Monde Connu...

Ces conséquences sont lourdes, particulièrement les deux dernières. Évaluez soigneusement la direction que vous souhaitez donner à votre campagne, et le rôle que vos PJ pourront y jouer, avant de lancer une de ces révolutions explosives sur l'empire de Thyatis. Gardez en tête que l'empire est une superpuissance mondiale : son destin ne manquera pas d'affecter en profondeur

l'histoire de tous les autres territoires connus des personnages.

Le mieux est d'essayer d'échafauder des plans de secours : d'autres possibilités pour les PJ de s'impliquer à nouveau alors que leurs carrières progressent, et que la conspiration se

déploie au sein de Thyatis. Le MD peut leur faire comprendre qu'ils ont manqué l'opportunité de la tuer dans l'œuf, mais qu'ils peuvent y remédier (plus difficilement, et à un coût supérieur).

Le dossier Hélénitès

Réservé au MD !

Les témoins que nous désignons explicitement pour intervenir dans le procès Hélénitès sont Carolus Anthémion, Phaëdra Daphnorakenzes, Théodoric Démétravarius (le tribun qui a dirigé l'assaut contre le colisée), Friedrich Lagmann, Saralasu Nuar, Pulcher Ostéropolus, et Yalag. Tous sont décrits dans l'annexe I, *Dramatis personae*.

Voici résumées les charges utilisables contre Hélénitès, ainsi que les témoins et preuves spécifiques à chacune.

Trahison (crime majeur) : le premier et le plus évident chef d'inculpation à plaider est la trahison, pour incitation à l'émeute et avoir utilisé à mauvais escient la légion lors de l'assaut sur le colisée. En expliquant le déroulement des événements (la manipulation des gladiateurs, les préparatifs de la légion, ainsi que les motifs perfides d'Hélénitès), les témoins Théodoric Démétravarius, Friedrich Lagmann, Saralasu Nuar, Pulcher Ostéropolus, et les gladiateurs (Carolus et Yalag) peuvent tous s'avérer utiles à la cause.

Tentative d'homicide (crime majeur) : Friedrich Lagmann a de bonnes raisons d'accuser Hélénitès d'avoir essayé de se débarrasser de lui. Une fouille de la villa Ostéropolus permettra de découvrir, parmi les affaires du sénateur, le poison qui a donné au *major domo* l'apparence de la mort. On trouvera aussi le poison qui a tué Elemaledai (voir DDA1), et qui pourrait aussi tuer Valentin Acrocuzritos (voir plus haut, «*Tout ce qui survient durant la nuit*»).

Homicide (crime majeur) : pour avoir commandité l'assassinat d'Eusébius Pé-

tarxit. Phaëdra possède un registre détaillant les transactions financières d'Hélénitès, telles que les pots-de-vin donnés et reçus, y compris celui octroyé à un tueur à gages. Si Valentin vient à la barre, il peut confirmer cette accusation, ainsi que la tentative d'assassiner les plaignants et les témoins. Voir la description de Phaëdra dans l'annexe *Dramatis personae*.

Vol de grande envergure / escroquerie (crime majeur) : manipulation des combats dans l'arène pour s'enrichir grâce aux paris. La déposition de Saralasu Nuar sera ici cruciale. Carolus et Yalag, les

gladiateurs, pourront l'appuyer en décrivant l'effet du zzonga sur les événements organisés dans l'arène. Les comptes financiers pourraient être examinés, révélant les bénéfices exorbitants empochés par Hélénitès depuis que le zzonga s'est répandu parmi les gladiateurs.

Évasion fiscale (crime majeur) : les registres financiers et les révélations sur les gains amassés par Hélénitès en paris et pots-de-vin, sur lesquels il n'a payé aucun impôt, peuvent lui valoir une inculpation pour évasion fiscale.

Une fois établi qu'Hélénitès a commis un ou plusieurs de ces crimes graves, l'étape suivante est d'en démontrer l'intentionnalité. Ici, Pulcher, en tant que témoin de moralité, et Friedrich, pour avoir entendu les projets du sénateur, s'avèrent précieux. On peut à tout le moins démontrer qu'il agissait pour son intérêt personnel ; et probablement, en tenant compte de la diversité et de l'étendue de ses crimes et de sa corruption, tenter d'obtenir une condamnation pour intérêt personnel chronique, voire cruauté.

Conséquences

Comment les résultats possibles du procès affectent-ils les PJ ? Ces derniers peuvent voir progresser leurs carrières et leur réputation de diverses façons après un succès au tribunal.

Tout d'abord, une récompense financière est peu probable, les récents événements ayant causé de nombreux dégâts coûteux à réparer. Les personnages se verront accorder un crédit de 250 lucins chacun pour couvrir leurs dépenses et compenser les dommages occasionnés par les incidents. Ils peuvent dépenser cette somme en nourriture, boisson et équipement (surplus militaire) ; ou bien la provisionner pour de futurs impôts (n'oubliez pas que les aventuriers thyatiens paient une taxe de 25 % sur leurs trésors). Attribuez aux PJ les points d'expérience pour cette compensation comme s'ils l'avaient gagnée sous forme de trésor dans un donjon.

Une autre récompense possible est l'octroi de la citoyenneté thyatienne ou d'un titre de noblesse. Soyez cependant conscient qu'un tel titre devrait normalement représenter le but d'une campagne au long cours. Les deux titres non-héréditaires que l'empereur peut attribuer à un personnage déjà citoyen, ayant prouvé son caractère irréprochable par sa quête de justice et en défendant le trône contre la trahison, sont ceux de seigneur et chevalier. Voici quelques explications les concernant.

Seigneur : le titre de seigneur apporte de la reconnaissance, ainsi qu'un traitement privilégié en de nombreux endroits, car

le porteur de cette distinction est de toute évidence dans les bonnes grâces d'un puissant ; toutefois il ne garantit aucun droit particulier. Le trône, le sénat, et les barons ou nobles de rang supérieur sont habilités à nommer seigneurs qui ils désirent. Même si un père est fait seigneur, son fils n'a et n'aura pas droit au même titre, sauf s'il le gagne indépendamment par ses propres mérites.

Chevalier : cette charge est elle aussi non-héréditaire ; elle est accordée à qui s'est distingué au combat, pour l'empire et en toute loyauté envers lui. Un chevalier est autorisé à porter les armes de toutes

sortes, en tout lieu de l'empire (il est compris que les lois locales les interdisent parfois, appelle cette exception le droit aux armes). On pourra tout de même exiger qu'il les remette avant d'entrer dans la demeure de

l'empereur. Seuls le trône, le sénat et les seigneurs-chevaliers peuvent accorder ce titre. Un comte, par exemple, qui n'a pas la charge de seigneur-chevalier, ne peut pas faire quelqu'un chevalier. À Thyatis, les clercs, voleurs, coquins, nains et elfes peuvent devenir chevaliers.

Notez que « seigneur-chevalier » est un titre de rang supérieur à « seigneur » et « chevalier », impliquant l'octroi d'un fief ; il ne représente pas le cumul de ces deux distinctions. Dans le cadre de cette aventure, aucun personnage ne peut accéder à un rang supérieur à celui de chevalier.

On peut proposer aux personnages passionnés par la vie militaire de s'engager dans la légion. Comme les tribuns et d'autres officiers de la XIV^e légion passent tous en cour martiale, il est probable que des places se libèrent incessamment dans les rangs des officiers ! Les places les plus en vue reviendront certainement aux officiers expérimentés issus de familles de notables, et un sénateur sera nommé préfet (sénateur qui ne sera pas de sang thyatien, cette fois), mais les PJ peuvent espérer obtenir jusqu'au grade de centurion.

La XIV^e légion doit se refaire une réputation après le scandale de son préfet condamné pour trahison et l'attaque du colisée. C'est pourquoi l'empereur souhaite vivement la faire évoluer, la rendre multi-ethnique et tolérante, et non lui conserver son caractère de bastion de l'élitisme racial, façonné par Ostéropolis. Les joueurs, particulièrement ceux qui incarnent des personnages non-thyatiens, trouveront là un formidable défi : jouer la

refondation morale d'un corps d'armée.

Pour finir, qu'advient-il de Wastoure ? Quels nouveaux plans va-t-il élaborer ? Les motifs d'Hélénitès sont restés mystérieux jusqu'au bout, et les personnages soupçonnent peut-être qu'il n'a été que le pion consentant, puis le bouc-émissaire, d'un autre agent (comme Elemaledai dans *L'Arène de Thyatis*). Wastoure peut se consacrer à d'autres pays et d'autres projets, mais demeurer un adversaire redoutable (d'abord secret, puis peut-être déclaré, lorsque les PJ seront devenus puissants) pour une campagne au long cours.

Points d'expérience

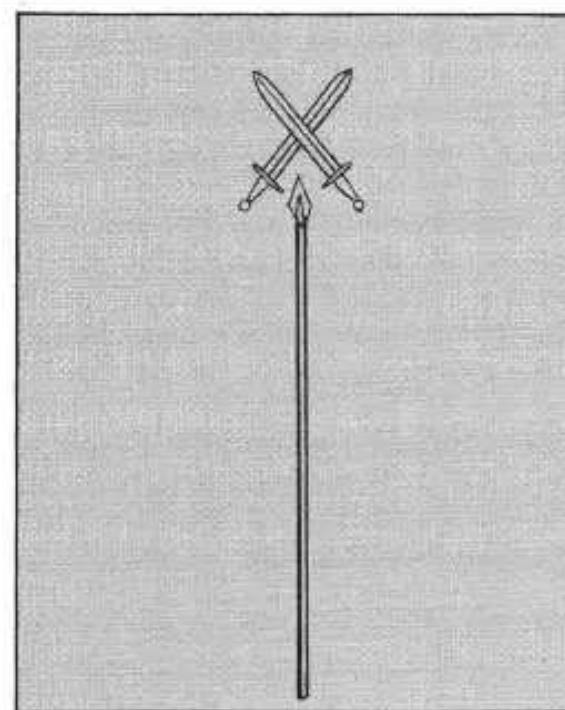
Cette aventure rapporte peu d'argent, et les monstres fabuleux à combattre pour gagner

de l'expérience y sont moins nombreux que dans un module classique. Cependant, les joueurs comme leurs personnages y apprendront énormément tout au long de l'aventure. Le MD peut donc distribuer les points d'expérience comme il le souhaite, en évaluant les mérites de

chacun pour avoir résolu les problèmes et joué convenablement son rôle. Pensez à prendre en compte, outre leurs personnages habituels, les rôles de juges ou d'avocats endossés par vos joueurs durant le procès (si celui-ci a bien eu lieu !). Si vous récompensez vos joueurs lorsqu'ils jouent bien, ils continueront à s'améliorer !

La récompense type pour cette aventure (en plus de ce que les personnages amassent par les moyens habituels) est de 1500 PX. Les joueurs particulièrement brillants peuvent voir ce nombre doublé, et ceux qui ont été médiocres n'en acquérir que la moitié. Le MD doit faire preuve de discernement en distribuant ces points : ils reposent sur une évaluation subjective, qui peut heurter des susceptibilités. Pour éviter cet écueil, vous pouvez évaluer chaque joueur individuellement, puis calculer la moyenne des points et distribuer ce montant uniformément à tous.

Quoiqu'il en soit, la restriction habituelle s'applique : un personnage ne peut pas augmenter de plus d'un niveau d'expérience en fin d'aventure. Si l'un d'entre eux gagne suffisamment de points pour monter de deux niveaux (ou plus), le MD doit arrêter le compte à 1 PX avant le seuil du deuxième niveau consécutif.



Annexe I : *dramatis personae*

Les annexes rassemblent diverses informations utiles pour les trois sessions de jeu.

Pour une consultation aisée, voici compilés les nombreux personnages qui apparaissent tout au long de l'aventure. Ils sont classés alphabétiquement (par nom de famille, pour les personnages qui en ont).

Chaque fiche de personnage comprend : une description générale (historique, personnalité), l'apparence physique, les caractéristiques de combat, et les éventuelles possessions magiques.

Carolus Anthémion

Avenant, spontané, et populaire auprès des gladiateurs comme des foules, Carolus est un gladiateur débutant. Il s'entraîne depuis quelques mois et a participé à des combats de groupes, mais probablement jamais seul face à un adversaire (selon que vous avez joué ou non *l'Arène de Thyatis*).

Carolus a une particularité : c'est un loup-garou. Si vous avez déjà joué *l'Arène de Thyatis*, les PJ le connaissent peut-être déjà et peuvent avoir découvert son affliction. Auquel cas vous avez déjà développé ce personnage durant le jeu.

Dans le cas contraire, personne ne connaît encore la maladie de Carolus. Il en a honte, mais il parvient à la canaliser jusqu'à présent. Il ne se transforme automatiquement que lors des nuits de

pleine lune, ou s'il est confronté, à un stress intense. Un duel à mort dans l'arène peut générer une telle tension ; l'attaque du colisée par la légion le fera à coup sûr ! La défense d'Hélénitès pourrait exploiter sa lycanthropie contre les gladiateurs (et les PJ qui les défendent) durant le procès : on peut en déduire que des « monstres » « infiltrent » l'arène depuis un moment.

Apparence physique : sous sa forme humaine, Carolus est grand et mince, avec une chevelure rousse. Ses yeux sont d'un bleu étincelant.

Caractéristiques de combat : CA 5 ;

PA C0*16 pvd 8 ; DE 54 m (18 m) ; AT 1 ou selon l'arme ; JP G4 ; Mo 8 ; AL C.

Phaedra Daphnorakenzes

Phaedra Daphnorakenzes est née dans les alentours de Kerendas. Très jeune, elle

s'est choisie Vanya pour déesse tutélaire, et a décidé de consacrer son existence au service de cette Immortelle. Devenue clerc, elle a rejoint les Ailes de Vanya et a vécu cloîtrée dans un couvent de Thyatis (voir carte 1) jusqu'à sa 33^e année. C'est alors que Vanya, selon elle, lui a ordonné en songe de revenir dans le monde pour y glorifier au mieux sa maîtresse immortelle. Phaedra est devenue une prêtresse itinérante, allant de village en village pour y prêcher, enseigner, et apprendre.

Il y a cinq ans, Phaedra a décidé de se poser de nouveau. Elle est devenue prêtresse attitrée du foyer Ostéropolus, en charge des besoins spirituels du sénateur, de sa famille et de ses domestiques. Elle voyait en lui un homme pieux, car ses dons au temple et aux Ailes de Vanya avaient toujours été extrêmement généreux. Phaedra fut malheureusement très déçue de constater que les contributions financières du sénateur sont en réalité motivées par des considérations politiques. Il a besoin du soutien des Ailes au sein des forces armées, et sa philanthropie améliore sa réputation.

Sérieuse sans être obtuse, Phaedra voit bien que le sénateur sollicite rarement ses conseils. Elle reste malgré tout persévérante, et agit au mieux pour instruire comme pour administrer son office spirituel. Elle est

intelligente et s'exprime avec aisance. C'est une spécialiste des mythes et des récits historiques relatifs aux divers Immortels. Elle porte bien sûr un intérêt tout particulier à Vanya. Prêtresse à la moralité irréprochable, elle est bien trop disciplinée pour laisser ses loyautés et sentiments personnels l'empêcher d'agir selon sa conscience.

Le jour où a eu lieu l'émeute du colisée, Phaedra a trouvé par hasard un livre laissé par Hélénitès dans la chapelle après un office. Elle était ravie de voir le sénateur y assister, ce qui était très rare lorsqu'il ne recevait pas d'invités. Il avait semblé perdu, distrait et pressé, ce qui explique sans doute

qu'il ait oublié le livre (on fait Hélénitès divin pour les événements à venir dans la journée ; il dut partir précipitamment pour se rendre sur place).

Le livre l'intriguait, et Hélénitès avait quitté la villa Ostéropolus. En le parcourant, elle a découvert une mine d'informations abrégées, principalement des listes de

noms et des sommes monétaires. Mais le plus accablant était l'entrée suivante : « V. Acrocuzritos (pour a/E. Petarxit) : 3500 L. » Une note griffonnée à côté précisait : « remède situation : 5000 L à M. Fabinius ; V.A. me les devra ». Phaedra connaissait Eusébius Petarxit : il avait été assassiné un mois plus tôt. Hélénitès ne l'appréciait guère, mais Phaedra avait officié à ses funérailles. Elle savait aussi que Valentin Acrocuzritos était un coquin sans le sou, inculpé pour son homicide. Et que le juge de Valentin, Marcus Fabinius, l'avait littéralement laissé repartir libre. D'après ce que Phaedra put comprendre de cette note, Hélénitès avait d'abord loué les services d'Acrocuzritos pour assassiner Petarxit. Lorsqu'Acrocuzritos fut capturé, il dut « remédier à la situation », en graissant la patte de Fabinius.

Si Phaedra avait bien conscience que son employeur n'était pas aussi pur qu'il le laissait paraître, elle n'avait pas soupçonné qu'il pouvait être aussi corrompu. Désabusée, elle s'est enfuie dans les catacombes pour trouver réconfort et lumières auprès de l'autel consacré à Vanya. C'est dans cette disposition que les personnages peuvent la rencontrer au chapitre II. Durant le chapitre III, Phaedra (avec son livre) peut devenir un témoin

crucial pour les PJ, en particulier parce que son caractère vertueux la place au-dessus de tout soupçon.

Description : Phaedra atteint la cinquantaine mais paraît plus jeune. Les nombreuses années passées cloîtrée dans un monastère, confèrent à sa peau un aspect beaucoup plus lisse et jeune que ne l'indique son âge. Elle porte habituellement en chignon sa longue chevelure argentée. La prêtresse préfère les robes unies grises et ne porte pas de bijoux, à l'exception d'une petite icône d'argent représentant sa patronne.

Caractéristiques de combat : CA 9 ; C6 ; PA 21 ; DE 36 m (12 m) ; AT sans (voir ci-dessous) ; JP C6 ; Mo 10 ; AL L ; F 9 ; I 13 ; S 17 ; D 9 ; C 9 ; Ch 14 ; sorts : soins mineurs, lumière, immobilisation

des personnes, perception de l'alignement, guérison des maladies.

Phaedra refuse de se battre pour des raisons éthiques. Si on l'attaque, elle utilisera des sorts tels que *lumière* (pour aveugler un adversaire) ou *immobilisation*

des personnes. En tout dernier ressort, elle peut aller jusqu'à inverser un sort de soins.

Objets magiques : aucun. Phaedra a renoncé aux possessions terrestres, objets magiques compris, il y a des années. Elle ne garde que le strict minimum vestimentaire et une petite amulette de dévotion envers Vanya.

Théodoric Démétravarius

Théodoric est un jeune officier, tribun de la XIV^e légion. Il a dirigé l'assaut du colisée dans le chapitre I.

Comme la plupart des tribuns, Théodoric est issu d'une famille aristocratique aisée, qui a su tisser des relations avec le sénat et la grande noblesse. Ces relations lui ont garanti un grade d'officier dès le début de sa carrière ; et son mérite propre combiné à son empressement à satisfaire ses supérieurs lui ont valu une ascension rapide. Seul demeure au-dessus de lui Hélénitès, le préfet, au sein du commandement de la XIV^e légion.

Théodoric peut être appelé à la barre en tant que témoin, puisqu'il a joué un rôle important en coordonnant l'assaut du colisée. Le fait est qu'Hélénitès lui a demandé d'attendre les ordres et de préparer sa cohorte pour la bataille (il

n'était pas nécessaire de mobiliser la totalité des 3000 hommes de la légion !). Lorsque l'émeute a commencé, les légionnaires étaient tous en place et prêts à écraser le soulèvement.

La défense espère que Théodoric dissimule la vérité pour couvrir son préfet, ou du moins qu'il minimise l'importance des instructions données à la légion pour se préparer à l'avance, afin de ne pas suggérer l'existence d'un complot. Peut-être Hélénitès avait-il de bonnes raisons de s'attendre à des troubles, car, en tant qu'important mécène, il connaissait le mécontentement de l'arène. Auquel cas,

l'ordre donné à Théodoric de préparer sa cohorte est digne de l'excellente légion, disciplinée, sur le qui-vive et prompt à l'action !

L'accusation a besoin d'obtenir de

Théodoric un témoignage prouvant, ou laissant au moins fortement penser qu'Hélénitès savait à l'évidence que les gladiateurs allaient se soulever, parce qu'il les manipulait dans ce but. La légion n'a secouru personne, pas plus qu'elle n'a ramené l'ordre : seulement massacré

des innocents pour réaliser les plans d'Hélénitès.

Théodoric, comme la presque totalité de la XIV^e légion, a été influencé par le charisme d'Hélénitès et sa doctrine sur la supériorité thyatienne. Malgré cela, il reconnaît les lois supérieures de la moralité, de l'honnêteté, et de la loyauté envers, avant tout, le trône et Vanya. Il est tout de même très conscient que sa carrière est en jeu ; aussi il tentera par son témoignage de se disculper de toute responsabilité.

Description : Théodoric est de taille moyenne, musclé, avec des cheveux noirs coupés courts et un teint hâlé. Il se tient droit, confiant, et chacun de ses gestes fait penser à un salut militaire. Ses réponses sont toujours lapidaires, et il affiche une grande assurance dans tout ce qu'il affirme ; mais son récit laisse passer quelques incohérences en raison des contradictions entre sa loyauté et ses intérêts propres. Il est âgé de 31 ans.

Caractéristiques de combat : guerrier de 11^e niveau ; CA -2 (il est vêtu d'une *cotte de mailles* + 4 et porte au combat un *bouclier* + 2) ; pv 45 ; AT 1 ; TAC0 11 (8 avec son épée magique) ; D 1d8 + 3 (*épée* + 3) ; JP G11 ; Mo 10 ; AL L ; F 16 ; I 11 ; S 12 ; D 9 ; C 12 ; Ch 14.

Friedrich Lagmann

Après des années de bons et loyaux services, cet esclave a été affranchi par son maître Hélénitès Ostéropolus. Friedrich a continué à servir le sénateur, en tant que major domo à son domicile. L'une des raisons qui rendaient Friedrich si précieux était sa discrétion, sorte de naïveté intentionnelle, envers toutes les activités douteuses du sénateur.

Mais l'intendant ne pouvait pas rester perpétuellement dans l'ignorance. Lors

des dernières semaines, la curiosité de Friedrich fut piquée par les échanges de sénateur avec un mystérieux étranger blond. Il put entendre des bribes de conversation entre Hélénitès et cet homme,

Wastoure : comment ils projetaient de fomenter une émeute dans l'arène, puis de l'écraser avec la légion ; et comment il pensait ensuite s'emparer du trône. Référez-vous au chapitre présentant le contexte ; Friedrich connaît tout le plan d'Hélénitès. En revanche il ignore tout

des actions passées du sénateur, (comme les paris de l'arène qu'il truque de longue date) et il ne sait pas qui peut bien être cet étranger répondant au nom de Wastoure. Il soupçonne, ou imagine peut être, qu'il s'agit du serviteur d'un démon.

L'écoute indélicate a connu une fin malheureuse lorsque Friedrich s'est fait prendre. Hélénitès s'est contenté de rire lorsqu'il a trouvé le major domo (tremblant, malgré sa carrure impressionnante) derrière un rideau. « N'aie crainte, mon ami », lui a-t-il dit d'un ton rassurant, pendant que Wastoure affichait un air dégoûté. « Je sais que tu es un homme loyal ; n'ai-je pas fait de toi un citoyen, tout comme moi ? J'ai confiance en toi, Friedrich. Jamais tu ne me trahirais. »

Mais Hélénitès ne s'est, de son côté, pas privé de trahir Friedrich, en droguant sa boisson pour qu'il semble mourir dans son sommeil. L'intendant fut ensuite enterré vivant, Hélénitès escomptant que même s'il se réveillait, il mourrait de soif ou par asphyxie. C'est ainsi que le groupe a pu le rencontrer, dans sa tombe, au cours du chapitre II.

Friedrich est un bigot obtus, un Hattien qui, lorsqu'il était le major domo de la villa Ostéropolus, discriminait ouvertement, voire insultait les esclaves domestiques et

les employés au service de la famille, pour peu qu'ils ne soient pas de sang thyatien. Même aujourd'hui, alors qu'il doit la vie à des étrangers, il ne peut réprimer son habituel sourire méprisant. Bien qu'il soit extrêmement loyal selon la tradition hattienne, la plupart des gens ne classeraient pas Friedrich parmi les « gentils » !

Description : Friedrich est anguleux, tant de visage que de corps. Il a des cheveux courts et noirs, avec les tempes qui commencent à grisonner et il a 39 ans.

Caractéristiques de combat : guerrier de 5^e niveau ; CA 7 (armure de cuir) ; pv 23 ;

DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; TAC0 17 ; MD 0-6 ; AL L ; F 14 ; I 10 ; S 11 ; D 9 ; C 11 ; Ch 9.

annexe I : *Dramatis personae*

Saralasu Nuar

Comme Friedrich Lagmann, Saralasu est une esclave affranchie ayant appartenu à la maison Ostéropolis. Elle est devenue esclave toute petite, lorsque ses parents, natifs des Îles Perlées, ont dû la vendre pour rembourser leurs dettes.

Jusqu'à ce qu'Hélénitès entre en affaire avec Wastoure, Saralasu était sa maîtresse. Le sénateur, qui lui avait promis sa liberté lorsqu'il se laisserait d'elle, a tenu parole. La jeune femme s'est alors empressée de quitter la villa et les coups de Fabia, l'épouse dérangée d'Ostéropolis.

Elle se consacre désormais, comme acolyte, au culte de Korotiku (un Immortel originaire, comme elle, des Îles Perlées). Elle en sait beaucoup sur les activités douteuses d'Hélénitès, notamment son implication dans le trafic de zonga et les combats truqués dans les arènes (voir DDA1).

Suite aux événements du chapitre I, Saralasu se laissera facilement convaincre de témoigner contre son ancien employeur. Elle ne porte pas Hélénitès dans son cœur (elle est consciente qu'il la traitait comme un objet), mais sa reconnaissance pour la liberté qu'il lui a accordée, conjuguée au caractère réservé façonné par ses années d'esclavage, l'ont jusqu'ici dissuadée de dénoncer le sénateur.

Saralasu a bien fait de disparaître en quittant la villa Ostéropolis, pour s'initier aux arcanes de Korotiku. Hélénitès s'est demandé à plusieurs reprises s'il ne devait

pas lui arranger une mort « accidentelle » afin de garder ses plans secrets.

Saralasu connaît Phaedra Daphnorakenzes et Friedrich Lagmann. Elle apprécie la première, avec qui elle adorait discuter de théologie lorsqu'elle vivait dans la villa ; en revanche Friedrich se montrait toujours aussi cruel qu'Hélénitès le tolérait.

Description : Saralasu a la peau foncée, presque noire. Ses traits sont doux et délicats, et elle a coupé ses cheveux, autrefois portés longs pour plaire à Hélénitès, en un carré court. Depuis qu'elle est libre, la jeune femme assume fièrement les tenues et coutumes de son peuple.

Lorsqu'elle ne revêt pas des robes élérisales consacrées au culte de Korotiku, elle porte volontiers une jupe aux couleurs vives, une veste assortie et des colliers, bracelets et chevillères de coquillages.

Caractéristiques de combat : CA 9 ; C1 ; pv 2 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; TAC0 19 ; D selon l'arme ; JP C1 ; Mo 7 ; AL L.

Hélénitès Ostéropolis

Hélénitès est devenu sénateur en prenant

la succession de son père il y a près de trente ans. Il est sociable et accessible, très convivial et généreux, le genre de politicien qui embrasse tous les bébés qu'on lui tend. Ce masque d'honnêteté et d'ouverture qu'il cultive le ferait presque passer pour un naïf, mais en réalité il en est très loin. Le véritable Hélénitès est impitoyable, calculateur et cupide (il ne fait rien qui, sous l'apparence de la générosité, ne serve en fin de compte ses intérêts supérieurs), mais même dans l'exercice de ses activités les moins avouables, il conserve cette aura presque magique d'innocence altruiste. Son charisme et son charme sont tels que même ses partenaires dans les affaires louches y succombent souvent.

Description : 1,70 m ; 106 kg ; cheveux gris commençant à se faire rares ; peau couleur olive. Âgé de 53 ans. Hélénitès porte habituellement une toge sénatoriale, à moins qu'il ne souhaite pas être reconnu comme tel (notamment lorsqu'il traite des affaires illégales).

Caractéristiques de combat : humain normal ; CA 7 (Dextérité, *anneau de protection* + 3) ; pv 3 ; DE 27 m (9 m) ; AT 1 ; TAC0 20 ; D 1d4 + 1 (*dague* + 2 avec pénalité de Force) ; JP HN ; Mo 6 ; AL C ; F 8 ; I 15 ; S 12 ; D 6 ; C 7 ;

Ch 18 ; langues : thyatien, alphatien, langue d'alignement (chaotique).

Objets magiques : *anneau de protection* + 3 et *dague* + 2.

Pulcher Ostéropolis

Pulcher, un jeune coquin enflammé et rancunier, est brouillé avec son puissant sénateur de père. La cause de leur dispute est une femme, la sorcière alphatienne Elemaledai (aujourd'hui décédée, voir DDA1), qui s'est servie de lui pour accéder à son père et ses réseaux d'influence. La liaison

d'Elemaledai avec Hélénitès leur a permis de mettre en place le trafic de zonga, prémices de la conspiration au cœur de cette aventure.

Pulcher s'est choisi Tarastia pour patronne, surtout parce qu'elle incarne

la vengeance. La rancœur de Pulcher peut fausser le jugement de ses alliés, et compromettre le déroulement du procès.

Même si sa brouille avec son père peut jeter le doute sur son témoignage, le fils Ostéropolis peut malgré tout soulever des questions sur les actions passées du

sénateur. Pulcher sait qu'Elemaledai était sous l'emprise du zonga, et que son père entretenait cette dépendance. Comme il a continué à fréquenter la sorcière après leur rupture sentimentale, il en sait suffisamment pour corroborer les révélations de Saralasu sur le trafic de stupéfiant organisé par Hélénitès et Elemaledai.

Description : 1,75 m ; 84 kg ; cheveux châains ; barbe fournie (bien entretenue) et yeux couleur noisette ; peau couleur olive ; s'habille comme un dandy à la dernière mode en cours à Thyatis ; âgé de 22 ans.

Caractéristiques de combat : coquin de niveau 4 ; CA 7 (armure de cuir, Dextérité) ; pv 6 ; DE 36 m (12 m) ; AT 1 ; TAC0 19 ; D 1d6 (*épée courte*) ou 1d4 (*dague*) ; JP V4 ; Mo 7 ; AL C ; CS 30 ; DP 25 ; DS 35 ; E 90 ; DO 25 ; PA 1-3 ; F 12 ; I 12 ; S 8 ; D 14 ; C 10 ; Ch 12.

Objets magiques : une paire de *bottes elfiques*.

Wastoure

Ce serviteur de Lokar agit dans l'ombre durant cette aventure. Vous trouverez les informations concernant son passé, sa personnalité et ses projets dans la section

présentant le contexte de l'aventure.

Les caractéristiques ci-dessous ne sont pas très détaillées, mais ce n'est pas nécessaire dans le cadre de ce module. Les PJ ne sont pas directement confrontés à Wastoure, et ils ne représenteront pas une véritable menace pour lui avant longtemps. Ces notes vous donnent une base que vous pourrez étoffer, si vous le souhaitez, durant votre campagne.

Description : Wastoure est grand et dégingandé ; son corps émacié et l'intensité de son regard bleu azur évoquent un vampire – ou peuvent aussi prêter à rire, d'une certaine façon. Ses cheveux sont fins et blonds.

Caractéristiques de combat : magicien de niveau 24 ; F 9 ; I 18 ; S 16 ; D 8 ; C 11 ; Ch 9. Wastoure n'utilise guère de magie spectaculaire, il préfère les sorts plus subtils

annexe I : dramatis personae

(particulièrement ceux qui permettent de contrôler les esprits). Il est à même de se défendre lors d'une confrontation ouverte, mais préfère toujours utiliser la ruse et la manipulation pour tourner ses ennemis les uns contre les autres.

Wastoure possède un talent inné, une forme d'empathie. Il ne peut pas l'utiliser pour deviner les pensées et sentiments d'individus en particulier, mais il peut «sonder» toute communauté croisée durant son périple, et percevoir ses goûts, aversions et peurs élémentaires. Wastoure a appris à ses dépens qu'une personne spécifique diffère toujours de cette «norme», mais son aptitude à appréhender la frustration des gladiateurs dans leur ensemble, par exemple, lui a permis d'aider à instaurer une situation explosive au début de cette aventure.

Yalag

Yalag est un orque pragmatique. Il a été capturé dans les montagnes d'Altan Tepe. Mis en esclavage dans les mines pendant trois ans, il s'est distingué comme un combattant hors du commun. Son

propriétaire l'a offert à l'arène de Markrast pour un combat, lors duquel il a vaincu le meilleur gladiateur humain du coin et, à la grande surprise de ses nouveaux acquéreurs, reçu le plébiscite de la foule.

Yalag a une personnalité étonnamment flamboyante, un charme de voyou qui lui est très utile sur les sables de combat, en dépit de sa race. Ses succès ont fini par lui valoir sa liberté et après sept ans de cicatrices récoltées dans les arènes, il a mis un terme à sa carrière de combattant. Il entraîne désormais les gladiateurs, valorisant le sens du spectacle autant que

les compétences de combat proprement dites. La plupart des gladiateurs de l'arène considèrent Yalag comme leur porte-parole.

Malgré ses liens forts avec l'arène, Yalag n'est pas membre de l'Ordre des sables. On lui a longtemps refusé l'accès

à l'Ordre par pur racisme, aussi lorsqu'on a fini par lui proposer de devenir membre, il a décliné l'offre. Personne n'est plus sensible aux droits des gladiateurs que Yalag, en particulier ceux des minorités (femmes et non-humains) parmi eux.

Caractéristiques de combat : considérez Yalag comme un orque chef de tribu (CA 6 ; DV 4 ; pv 15 ; AT 1 ; TAC0 16 ; D selon l'arme +2 ; JP G4 ; Mo 9 ; AL N) ; ou si vous possédez la Chronique 10, *Les Orques de Thar*, vous pouvez en faire un orque de niveau 5.



Annexe II : Les ordres combattants

L'Ordre des sables, les Ailes de Vanya.
Description des procédures d'adhésion, buts, avantages accordés aux membres, etc.

L'Ordre des sables

Intérêts : cet ordre de gladiateurs a pour but de faire pression sur les organisateurs de combats pour que ceux-ci demeurent justes et exempts de tricherie. Il s'assure aussi que les gladiateurs puissent acheter leur liberté. Les propriétaires qui escroquent leurs esclaves ou les privent des cadeaux lancés par la foule peuvent se voir malmenés ou subir des tentatives d'intimidation. Les organisateurs de combats qui ne prévoient pas suffisamment de clercs pour soigner les blessures ont les mêmes ennuis.

Certains membres de l'Ordre, qui combattent au colisée de Thyatis, sont

réputés défendre d'innombrables secrets

Conditions d'admission : les membres doivent normalement avoir le rang de citoyens-gladiateurs et avoir combattu au moins six mois dans l'arène de Thyatis. Ces gladiateurs peuvent être guerriers, clercs, voleurs, coquins, nains, elfes ou forestiers (une classe propre à Thyatis, réservée aux humains, mêlant compétences de combat et de magie), mais seuls les guerriers sont vraiment répandus. Les gladiatrices, bien que rares, sont autorisées à rejoindre l'Ordre.

Cotisation annuelle : 25 % du revenu du gladiateur et 5 % des revenus liés (tels que les parrainages commerciaux par

exemple). L'Ordre ne prélève rien sur les autres sources de revenus.

Avantages : sans l'Ordre, les conditions seraient nettement moins justes pour les gladiateurs. Chaque ville continentale de

l'empire de Thyatis a son colisée où les membres de l'Ordre peuvent trouver le gîte et le couvert auprès des membres locaux toujours prêts à les accueillir.

Difficultés : les nobles fortunés (tels qu'Hélénitès Ostéropolus) n'apprécient guère l'Ordre, car il diminue leurs bénéfices et amoindrit leur emprise sur les combats qu'ils financent. Les membres subissent un malus de réaction de - 2 lorsqu'ils rencontrent des personnes du rang de baron ou supérieur (à l'exception des chevaliers et anciens gladiateurs).

Les Ailes de Vanya

Intérêts : il s'agit d'une branche militante du temple de Vanya. Chaque membre choisit d'être soit assigné, soit itinérant. Les membres assignés sont répartis dans les temples de Vanya, dont ils assurent la protection (même les temples situés dans les environnements les plus paisibles bénéficient d'un ou deux assignés, pour garantir leur sécurité). Les membres itinérants, eux, sont libres d'aller et d'agir à leur guise, dans les limites de leur devoir clérical : promouvoir les valeurs du temple auprès de la population.

De nombreux itinérants des Ailes de Vanya sont liés aux légions, en tant que membres du corps médical. Ils trouvent

parmi les soldats des oreilles attentives aux préceptes de Vanya.

Conditions d'admission : tous les membres doivent être des clercs dévoués à Vanya. Les femmes sont admises.

Cotisation annuelle : 25 % du revenu global, donné au temple.

Avantages : les membres bénéficient d'un hébergement spartiate mais gratuit, ainsi que d'une place d'écurie, dans toute ville abritant un temple dédié à Vanya. Cet avantage ne s'étend pas à leurs amis non-membres. Les adhérents reçoivent une assistance juridique en cas de problèmes avec la justice : avocats gratuits, dépôts de cautions, etc. Les autorités impériales se montrent généralement coopératives à leur égard : la réaction d'officiels ou de paysans devant un membre des Ailes bénéficie d'un bonus de + 2. Les adhérents peuvent demander un crédit au

Temple pour des dépenses raisonnables. Les bandits se verra avancer de quoi s'acheter une nouvelle armure, des armes (non magiques), de l'équipement, une monture, etc. ; il remboursera la somme selon ses moyens.

Difficultés : les clercs de Koryis n'apprécient guère ceux des Ailes de Vanya ; ils réagissent avec un malus de - 4 et tentent souvent de petites manœuvres pour entraver leurs actions (sans aller jusqu'à enfreindre la loi, mais en leur mettant discrètement des bâtons dans les roues). Les membres des Ailes de Vanya doivent rester célibataires. Si l'un d'entre eux souhaite se marier, il doit quitter l'ordre, mais il peut rester au Temple et n'est pas tenu d'abandonner son statut de clerc.

Annexe III : Les Immortels

Comme mentionné en introduction (« la métaphore divine », p. 4) les Immortels jouent un rôle à la fois symbolique et pratique en arrière-plan des *Légions de Thyatis*. Ils forment également une partie importante du substrat culturel thyatien. Voici décrits à l'intention du MD quatre Immortels particulièrement importants

pour cette aventure.

Korotiku

L'Araignée ; Le Filou

Patron des guerriers rusés et des coquins, Korotiku est un Immortel populaire issu des Îles Perlées. Son culte s'est répandu dans d'autres parties de l'empire, et en particulier dans la cité de Thyatis, mélange

de tant de peuples et de croyances. Outre les immigrants en provenance des Îles Perlées, l'Araignée (ainsi qu'on le surnomme parfois, en raison de l'apparence que lui prêtent certaines légendes) est populaire

parmi les jeunes coquins et les guerriers appréciant le panache.

Bien que son culte venu d'outre-mer lui vaille dans tout l'empire un statut de divinité quelque peu provinciale, il est en fait l'un des plus anciens Immortels, et pourrait n'avoir jamais été un être mortel. C'est un filou très ingénieux, et de nombreuses

légendes racontent les mauvais tours qu'il joue aux autres Immortels. Son but, à travers l'immortalité, est de secouer les suffisants, de tourner en ridicule les pédants, de briser les illusions, de récompenser les astucieux,

et (par-dessus tout), ceux qui réfléchissent.

Ses actions semblent menées au hasard et dénuées de sens, mais elles visent en fait à stimuler la réflexion. De nombreux Immortels, en particulier les plus jeunes (par rapport à Korotiku, probablement âgé de plusieurs millénaires), ne perçoivent

ni le but ni la subtilité de son activité. Le problème, lorsqu'on force les gens à réfléchir par la ruse et la tromperie, c'est qu'ils risquent de ne plus s'arrêter : ils peuvent devenir sceptiques en permanence, ou du moins, lorsque quelque chose ne va pas, accuser trop facilement celui qui s'est déjà joué d'eux. Cela peut susciter des quiproquos, comme durant cette aventure, où l'on croit à tort que les événements sont dus à un mauvais tour de l'Araignée.

Les mauvais tours, bien entendu, sont aussi le domaine de Lokar, l'ennemi de Korotiku. Mais cette pratique commune est motivée chez Lokar par des intentions

fondamentalement différentes : la haine et

Korotiku est un Immortel Chaotique (mais pas mauvais) de la sphère de la Pensée. Ses adorateurs et ses clercs peuvent être de n'importe quel alignement. Son symbole est la silhouette d'une araignée noire.

Loki

Lokar, Farbautides

Profondément malfaisant, Loki représente les aspects sombres de la tricherie : tromperie, trahison, mensonge, etc. Il est connu dans le Monde Creux sous le nom de « Lokar » ; que nous utilisons dans ce module, car son adorateur et instrument privilégié, Wastoure, vient des royaumes intérieurs. On l'appelle aussi Loki (dans les royaumes du nord) et Farbautides (sur l'Île de l'Aube et dans d'autres lieux épars de l'empire de Thyatis).

Dans le passé, Loki a principalement concentré son attention sur les royaumes du nord (voir GAZ 7, *les Royaumes du nord*). Cependant, il a vu dans son adorateur exilé, Wastoure, une délectable occasion de semer la discorde parmi les Thyatiens. Ses actions et interventions sont peut-être d'autant plus méchantes

qu'il n'a aucun plan ou objectif sérieux en tête. Il souhaite juste créer le désordre par plaisir.

Loki a très peu de fidèles, et il ne cherche pas à en conquérir. Mais certaines

personnes, notamment les voleurs, les fauteurs de troubles, les parias, sont attirés par lui. Ils admirent sa fougue libertaire, et espèrent qu'il les utilisera comme agents de ses ruses, plutôt que d'en être les cibles.

La faiblesse de Loki est assez évidente.

Chez lui, la tricherie est si constante, la tromperie si dominante, et la ruse si omniprésente, que les Immortels ne peuvent lui reconnaître aucun but réel en quelque domaine que ce soit. En fin de compte, il n'adore que ses propres méfaits et s'acharne à les étendre à l'infini. Mais y parvenir reviendrait à se vaincre lui-même, puisqu'il ne resterait personne à tromper ou à trahir. C'est pourquoi Loki mène (comme ses fidèles admirateurs et imitateurs), d'une certaine façon, une existence profondément vide.

Loki est un Immortel Chaotique de la sphère de l'Entropie. Ses adorateurs au

Neustergempis sont éternellement égarés d'alignement Chaotique. Le symbole de Loki est un beau gobelet rempli d'un liquide toxique bouillonnant.

Tarastia

Le fait est peu connu, mais Tarastia fut autrefois une Thyatienne de premier plan, l'impératrice Valentia « la Justicière ». Cette femme hors du commun, veuve du premier empereur, prit le trône de Thyatis après sa mort. Brillante politicienne, elle parvint à préserver l'empire et jeter les bases juridiques stabilisatrices qui en sont le socle depuis un millénaire.

Vengeance est le mot-clé pour comprendre Tarastia. Le vieil adage, « œil pour œil, dent pour dent », est un conseil qu'elle prodigue souvent. Elle considère que l'on doit se venger des torts qu'on nous cause, mais que le châtement ne doit pas dépasser le préjudice initial. Déterminer la frontière entre juste revanche et vengeance excessive est cependant délicat, et c'est précisément l'un des thèmes de cette aventure.

Les individus en quête de justice peuvent recevoir, pour les guider, de subtils indices (qui peuvent même devenir

ostensibles, si l'enjeu est suffisamment important) de la part de cette Immortelle.

Tarastia est une Immortelle Loyale de la sphère de l'Énergie. Ses adorateurs peuvent être de tout alignement, mais ses

clercs doivent être Loyaux. Son symbole est une hache noire de bourreau.

Vanya

Thyatis présente un intérêt particulier pour Vanya, car elle était une princesse

guerrière parmi les ancêtres des Thyatiens. Elle est aujourd'hui leur patronne de la guerre et des conquérants. Elle considère la guerre et la conquête comme des facteurs primordiaux pour le rayonnement de l'histoire et de la culture humaines. La guerre est un moment de vérité, qui met à l'épreuve la force et la résolution des peuples et les pousse au progrès ; la conquête entraîne quant à elle le mélange des peuples et des idées, produisant de nouvelles combinaisons à partir d'éléments anciens.

Vanya est l'exemple parfait d'une personne qui va de l'avant sans craindre

les vicissitudes que elle s'est attirées. Durant la vie, elle n'a jamais eu de hésitation dans toutes sortes de guerres, quêtes, défis et relations amoureuses. En tant qu'Immortelle, elle est sensible aux héros qui vivent comme elle a vécu.

Les attributs de Vanya ont aussi des côtés moins positifs. La guerre peut fortifier, mais amène la destruction ; et si elle dure trop longtemps, les cicatrices l'emportent nettement sur les bénéfices. La conquête peut apporter des synthèses revitalisantes, mais aussi l'oppression, l'esclavage et le chauvinisme. Qui plus est, à vivre trop intensément sans jamais se poser pour réfléchir, on prête le flanc à

la tromperie, ce qui peut être dangereux. Ce sont ces périls que doit affronter Thyatis dans le cadre de cette aventure : la légion ne va-t-elle pas œuvrer à détruire la société thyatienne au lieu de la protéger ? Les conquêtes thyatiennes de pays plus petits vont-elles amener de nouveaux amalgames vivifiants, ou bien des divisions ethniques et l'oppression de minorités ? Et pour finir, des réactions inconsidérées vont-elles mener l'empire tout droit dans le piège de Loki et de Wastoure ?

Vanya est une Immortelle de la sphère du Temps. Ses fidèles comme ses

clercs peuvent être de n'importe quel alignement. Son symbole est une lance verticale surmontée de deux épées courtes horizontales croisées.

Annexe IV : Les armées de Thyatis

Les armées de Thyatis

La puissance exacte des armées de Thyatis est un secret soigneusement gardé : les forces régulières thyattiennes changent régulièrement de base et d'affectation pour déjouer les espions ennemis. C'est pourquoi les notes suivantes sur les points forts et l'organisation des diverses unités ne donnent qu'une base approximative sur l'organisation de l'armée thyattienne.

Une légion typique est composée de 4 à 6 cohortes d'environ 800 hommes. Le nombre exact de cohortes dépend du lieu de détachement de la légion et de la mission qui lui est assignée, mais il s'agit habituellement de quatre cohortes plus une cohorte de commandement. La cohorte est divisée en 8 centuries de 100 hommes, subdivisées en 10 pelotons de 10 guerriers de 1^{er} niveau, menés par un sergent de 4^e niveau, et la cohorte est dirigée par un tribun de 9^e niveau, assisté de deux officiers d'état-major de 7^e et 6^e niveaux. Une cohorte comporte généralement quatre à cinq centuries d'infanterie lourde équipées de cottes de mailles, de javelots et d'épées, une ou deux centuries d'infanterie blindée légère rompues aux tactiques de flanquement, et deux centuries d'archers manœuvrant en formation serrée.

La cohorte est l'unité militaire de base. Lors des combats en terrain découvert, l'infanterie lourde attaque habituellement de front, les archers tirant par-dessus depuis l'arrière. Une fois l'ennemi pris dans la mêlée, l'infanterie légère attaque sur les flancs. Exceptionnellement, des centuries de spécialités identiques quittent leur cohorte et sont regroupées en brigades, et des centuries spécifiques sont parfois détachées pour des missions spéciales.

Le tribunal de la légion est la cohorte de commandement par un tribun de 9^e niveau, assisté de deux officiers d'état-major de 7^e et 6^e niveaux. Une cohorte comporte généralement quatre à cinq centuries d'infanterie lourde équipées de cottes de mailles, de javelots et d'épées, une ou deux centuries d'infanterie blindée légère rompues aux tactiques de flanquement, et deux centuries d'archers manœuvrant en formation serrée.

La cohorte est l'unité militaire de base. Lors des combats en terrain découvert, l'infanterie lourde attaque habituellement de front, les archers tirant par-dessus depuis l'arrière. Une fois l'ennemi pris dans la mêlée, l'infanterie légère attaque sur les flancs. Exceptionnellement, des centuries de spécialités identiques quittent leur cohorte et sont regroupées en brigades, et des centuries spécifiques sont parfois détachées pour des missions spéciales.

Type d'unité : cohorte impériale

Classe des troupes : bonne ; IB 112 ; IBF 94

Armes : javelot, épée. Environ 25 % d'archers ; jusqu'à 25 % de forces d'infanterie légère, rapides et rompues aux tactiques de flanquement.

Chaque légion est dotée d'une cohorte spéciale, appelée cohorte de commandement.

Elle constitue le centre administratif de la légion, et regroupe aussi toutes ses troupes spéciales. Durant les combats, la cohorte de commandement est habituellement séparée en diverses unités de soutien, mais en temps

normal ses éléments constituent des troupes de réserve pour la légion, à engager sur les flancs ennemis au moment décisif. La cohorte de commandement est composée des

factions suivantes :

Cavalerie de la légion : il s'agit d'une unité de 200 à 300 éléments de cavalerie moyenne portant des cottes de mailles et armés de lances et d'arcs (ils préfèrent utiliser les lances). Elle compte un sergent (G4) pour 40 chevaux, et est dirigée par un officier de 8^e niveau assisté d'un aide de 6^e niveau. Une escouade ou deux sont généralement détachées de cette force pour fournir une escorte personnelle au préfet.

Infanterie d'élite : quatre cohortes de vétérans d'élite, comportant 40 sergents (G3), 4 centurions (G4), 1 tribun aguerri (G9) et

un légionnaire (G7) l'assistant. Le préfet, le tribun de la légion, veut que le tribun commande la légion.

Forestiers : ce sont les éclaireurs d'élite de la légion, habituellement 100 elfes. On compte un sergent de 3^e niveau pour 20 forestiers, un adjoint de 4^e niveau et un commandant de 8^e niveau.

Génie : ce sont deux centuries d'infanterie légère chargées des constructions légères et de garder le camp de la légion. Les 20 sergents (G3) sont formés à l'artillerie, et les 2 centurions (G4) et le commandant (G6) à l'artillerie ou à l'ingénierie.

Corps médical : chaque légion comporte une centurie de clercs des Ailes de Vanya ou d'autres ordres cléricaux. Un corps typique comprend 80 adeptes (C2), 4 vicaires (C5) et 1 grand prêtre (C9). Vingt acolytes effectuent les tâches subalternes.

Type d'unité : cohorte de commandement
Classe des troupes : excellente; IB 121 ; IBF 101

Armes : diverses. Légionnaires d'infanterie d'élite. Cavalerie armée de lances et d'arcs. Infanterie légère composée des forestiers et du génie.

Chaque légion est commandée par un préfet, sénateur de Thyatis. Lorsqu'il est à

son poste, on utilise son bonus d'aptitude au commandement, et non celui du tribun.

Une force expéditionnaire thyattienne ordinaire est constituée de deux à quatre légions, plus toutes les forces auxiliaires

levées par la noblesse locale. Ces dernières peuvent être pratiquement inexistantes, comme constituer un noyau presque aussi fort que celui de l'armée régulière. Ces alliés

représentent habituellement 20 à 40 % des troupes, bien que dans certaines régions frontalières, la proportion d'auxiliaires puisse être beaucoup plus élevée.

Sur le terrain, une légion peut parcourir environ 38 km par jour, 25 si un camp fortifié est installé en fin de journée. Lorsque la légion se déplace en territoire ennemi, les matériaux pour la construction d'une palissade en bois pour le camp sont transportés par les légionnaires.

Outre l'armée de campagne régulière, Thyatis possède une force de 6 à 10 légions, chargées de recruter et former de nouveaux légionnaires. Ces forces assurent également

peuvent être la capitale. Les légions de réserve ou de revers majeur sur le champ de bataille, et leur qualité est presque aussi bonne que celle des légions régulières.

En période de grand danger, Thyatis peut également lever des cohortes de milices. Ce sont des troupes de lanciers lourds, rapidement formés, sans archers ni infanterie légère. Si on les agrège en légions de milices, leurs cohortes de commandement sont uniquement constituées de lanciers normaux avec peut-être quelques éléments de cavalerie.

Enfin, mentionnons la cohorte hattienne de l'empereur et la cavalerie kerendienne. La première est une cohorte de 600 fantassins

lourds et 200 archers (G3) organisés de la manière habituelle. Cependant, tous les officiers affichent un niveau d'expérience supplémentaire à ceux des autres unités. La cavalerie kerendienne compte 500 cavaliers (G3) sur des chevaux de guerre lourds. Tous ses officiers ont également un niveau de plus que dans les autres corps. Les deux cohortes sont sous le commandement direct de l'empereur.

Type d'unité : cohorte hattienne

Classe des troupes : excellente; IB 150 ; IBF 124

Armes : javelot, épée ; 25 % d'archers

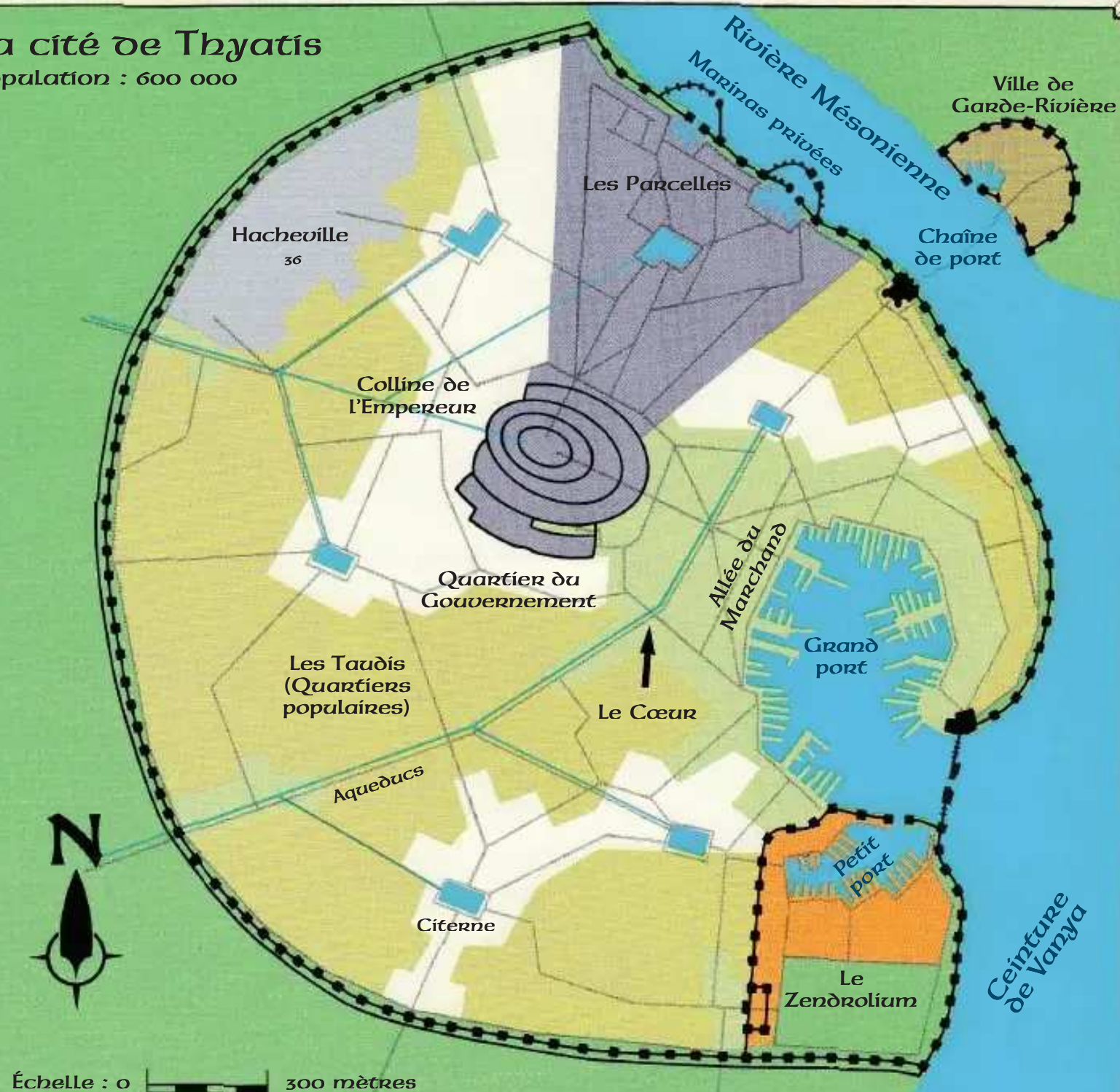
Type d'unité : cavalerie kerendienne

Classe des troupes : excellente; IB 189 ; IBF 124

Armes : lance et arc

La cité de Thyatis

Population : 600 000



Légende











- | | |
|---|---|
| 1. Palais de l'Empereur | 23. Enceinte du quartier du Gouvernement |
| 2. Enceinte du palais | 24. Marché du Gouvernement (Licheville) |
| 3. Quartier de Hautsommel | 25. Haut-temple de Vanya |
| 4. Parcelle d'Anaxibus | 26. Guilde de guerriers (Fraternité de la dame grise) |
| 5. Enceinte du quartier de Hautsommel | 27. Parcelle des moines (les Ailes de Vanya) |
| 6. Rues du quartier Doré | 28. Chevaliers de l'enclave aérienne |
| 7. Parcelle de Canolocarius | 29. Salle de récitation poétique |
| 8. Enceinte du quartier Doré | 30. Enclave des Soldats de la tempête |
| 9. Quartier de la Lumière d'Argent | 31. Temple d'Astérius (marché libre) |
| 10. Parcelle de Valinor | 32. Temple de Valérias |
| 11. Enceinte du quartier de la Lumière d'Argent | 33. Parc (enclave du Forestier) |
| 12. Colisée | 34. Église de Tarastia |
| 13. Grande Guilde (Ordre des sables) | 35. Guilde de guerriers (Sororité de l'épée) |
| 14. Thermes | 36. Guilde des voleurs de la main de l'ombre |
| 15. Grande Bibliothèque impériale | 37. Fort Zendrolium |
| 16. Collegium Arcanum | 38. Enclave de la flotte aérienne de Retebius |
| 17. Théâtre Gabionus | 39. Prison de Noirrocher |
| 18. Allée du Club | |
| 19. Boulangeries impériales | |
| 20. Sénat | |
| 21. Ministère | |
| 22. Allée de l'Ambassadeur | |

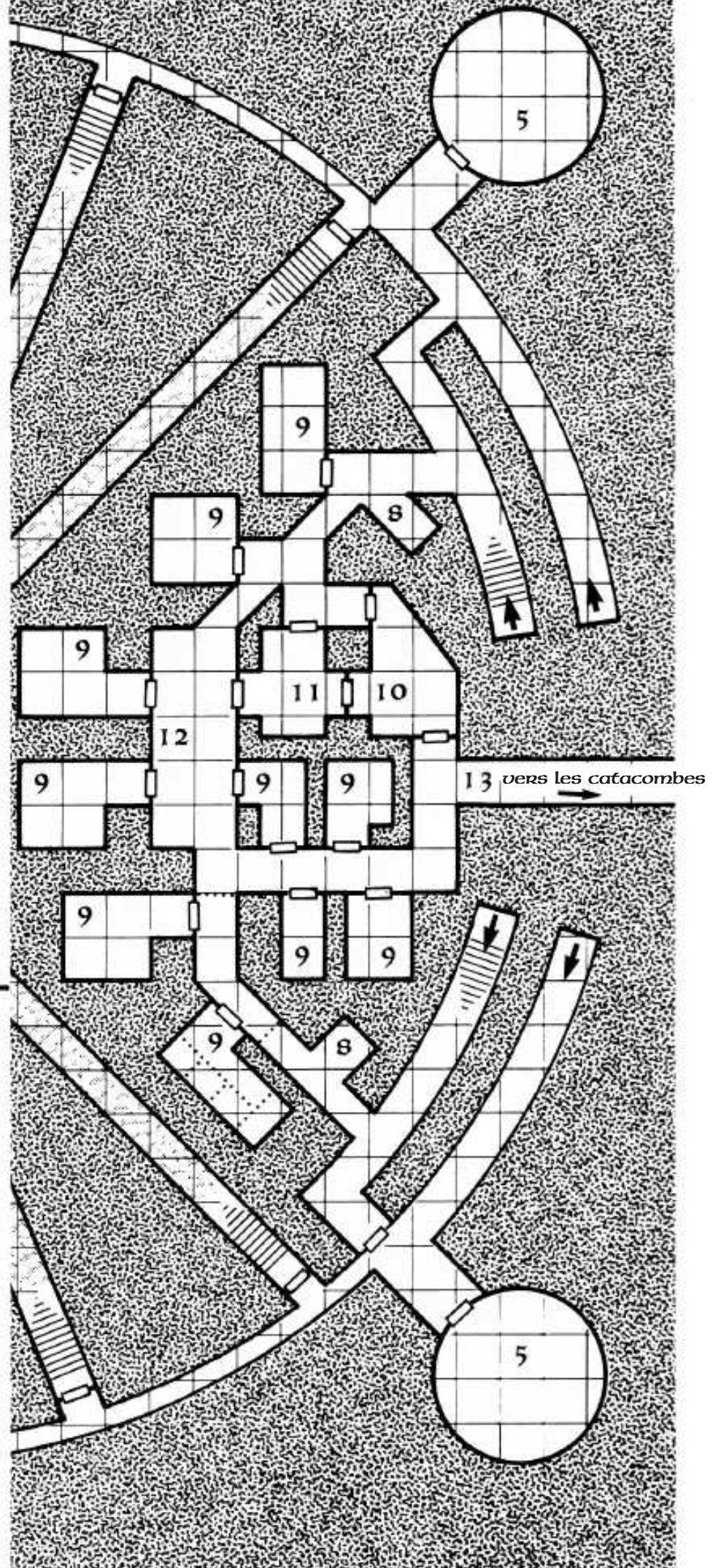
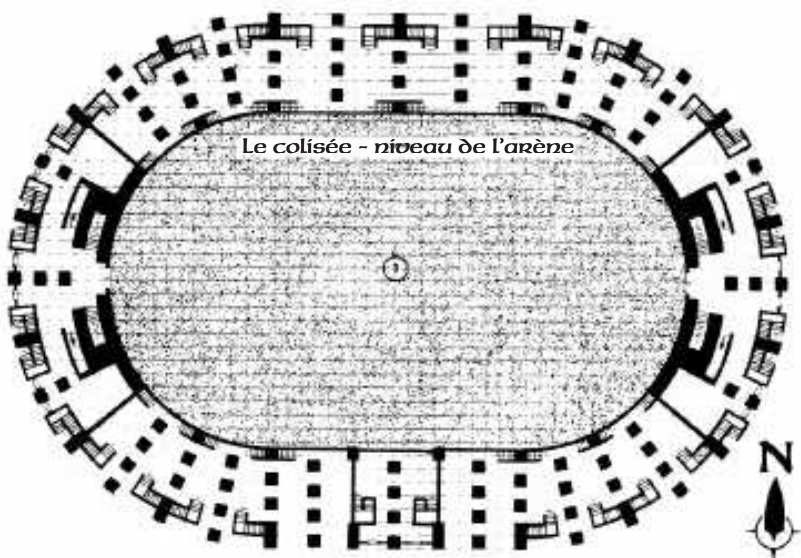
Le colisée - premier sous-sol

Salles :

- 5. Grande cellule (monstres)
- 8. Poste de garde
- 9. Quartiers des gladiateurs
- 10. Cuisine
- 11. Garde-manger
- 12. Salon

Légende :

	Porte		Statue
	Herse		Eau
	Escalier montant		Sable
	Escalier descendant		Rampe
	Pilier		Gradins



Échelle : 1 carreau = 4/5 mètres



Module de jeu officiel

Les Légions de Thyatis

par John Nephew



LA RÉVOLTE DES GLADIATEURS !

Le sénateur thyatien corrompu, *Hélénitès Ostéropolus*, dont les derniers projets ont été mis à mal par les aventuriers et leurs alliés gladiateurs, ourdit un nouveau complot pour saper l'influence de l'Ordre des sables (et peut-être même, s'attaquer à l'empereur en personne !). Mais de plus grands périls encore se préparent. Si la conspiration aboutit, plus aucun gardien ne protégera la cité des créatures rôdant dans les cavernes et catacombes du sous-sol. Les joueurs pourront-ils déjouer ce plan ? Les roues de la justice briseront-elles le coupable, ou seront-elles contrariées par la corruption politique pour sauver encore une fois le sénateur ? C'est à VOUS d'en décider, dans le chaos politique de la capitale thyatienne.

Ce module est spécialement conçu pour un MD souhaitant aiguïser sa capacité d'échange avec les joueurs.

- Recommandé pour quatre à six personnages de niveaux 3-4.
- Inclut un plan réaliste du complexe de catacombes sous la cité de Thyatis.
- Un paroxysme de role-playing unique, mettant à l'épreuve l'intégrité et les compétences des joueurs.
- De nouveaux détails sur les légions militaires de Thyatis.

Ce module est la suite du DDA1, *l'Arène de Thyatis*. Il peut aussi être joué de façon autonome.

DONJONS & DRAGONS, D&D, PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION, ainsi que le logo TSR sont des marques déposées par TSR, Inc.

© 1990 TSR Inc. Tous droits réservés.

Ce module est une traduction *non officielle* réalisé par les membres du Donjon du Dragon, à but non lucratif, et ne peut en aucun cas être vendu. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs et à Wizards of the Coast/Hasbro.

Jamais imprimé en français.