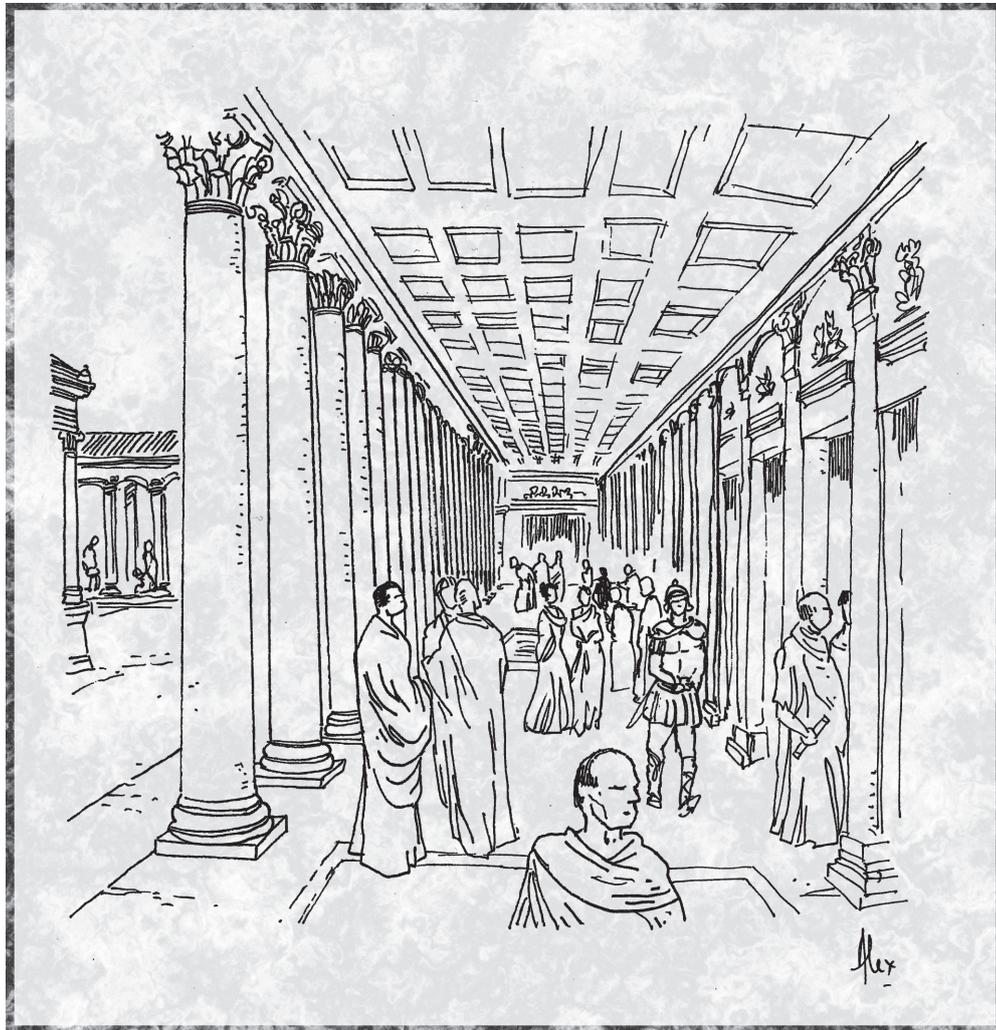


# Etherne

## LES THERMES ... DU CONTRAT

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



[www.labap.com](http://www.labap.com)

**LA BAP**  
Découvreurs officiels de talents

# **LES THERMES ... DU CONTRAT**

Scénario : Fendragon

Maquette : Pierre Saminadin

Illustrations : Portraits de Sébastien Abellan, scène d'Alexis Girodengo

Relecture et retouche : Elwin Charpentier

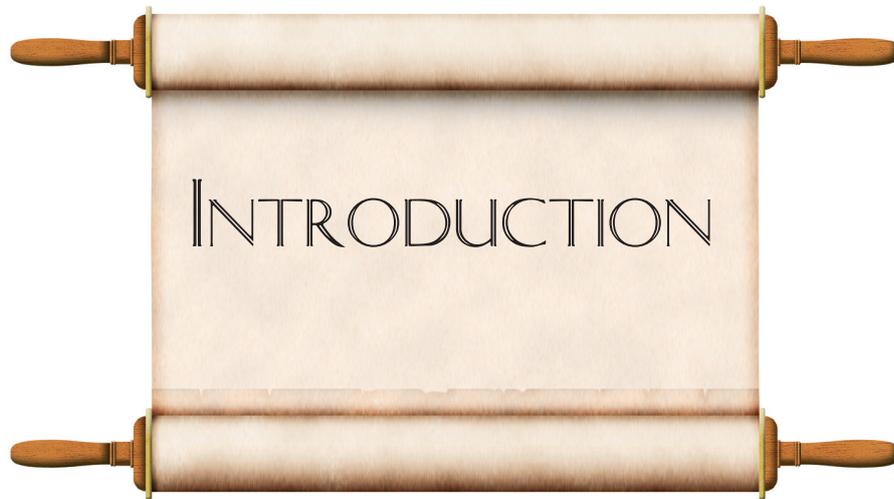
La BAP, Janvier 2007

© 2007 — Tous droits réservés



# ETHERNE

## LES THERMES ... DU CONTRAT



Ce scénario pour Etherne est destiné à un groupe de PJ clients d'un sénateur. Axé enquête, il devrait permettre au MJ de faire une approche sur l'argent, le pouvoir et les bas-fonds mais aussi des éléments sur la justice si les PJ font les mauvais choix. La fin devrait poser un choix cornélien à des PJ en mal d'argent ou de gloire...

### Intrigue

Suite à des mauvais choix, Flavius Accipiter Nereii a perdu beaucoup d'argent dans des transactions sur des terrains. Bientôt acculé à la ruine, il a décidé de vendre de luxueux thermes privés pour se renflouer et ainsi sauver sa place parmi les patriciens de la ville. Ami des Nereii et bon acheteur, le patron des PJ semble le mieux placé pour racheter l'établissement. Mais cela gêne Quintus Cestus Cestii, patriarche d'une famille parvenu récemment au sein de l'ordre sénatorial. Le chef des Cestii a vu une belle opportunité dans le rachat de cette affaire. L'endroit a déjà une bonne réputation, et pourrait rapidement devenir un rendez-vous huppé susceptible de vernir le prestige naissant de son clan. Pour cela, Quintus Cestus a mis au point un plan destiné à éliminer ses deux rivaux. Le premier physiquement car il n'a qu'une fille et cette dernière n'a pas la pointure pour reprendre les affaires de son père, et profiter de l'occasion pour faire tomber en disgrâce le deuxième, le patron des PJ, par ricochet. Quintus a réussi à s'adjoindre les services d'un sbire issu des bas-fonds de la ville qui va assassiner Flavius. Et qui va ensuite chercher à éliminer le patron des PJ grâce à un subterfuge. Ces derniers seront-ils assez méfiants ?

### LES THERMES DE CALYPSO

Cet établissement confortable comporte tout les plaisirs et raffinement possibles pour ses riches clients. Ses salles de bains sont décorées comme de véritables scènes de théâtre. L'eau y arrive en cascasant, jaillissant de la bouche de tritons ou de faux rochers, rebondissant entre des massifs de plantes vertes, qui eux-mêmes dissimulent une estrade pour des musiciens. Des acteurs déguisés en faunes ou en dieux y font régulièrement une apparition, en donnant de petites pièces ou farces d'improvisation. Les bains sont parfumés, et les clients peuvent demander à l'avance à ce que la température soit mise à leur préférence. Des masseurs particuliers et des danseuses leur procurent également le maximum de délassement. Une cour intérieure est réservée aux exercices physiques, et une petite bibliothèque jouxte d'agréables jardins. Dans les faits après un intérêt passager du gotha les thermes de Calypso ne firent plus vraiment de bénéfice. Mais ils amènent toujours une clientèle aisée et restent un établissement assez prestigieux, où l'on peut rencontrer du beau monde. Aucune tendance politique forte ne se dégage dans la fréquentation de l'établissement, et on peut y trouver aussi bien des sénateurs proche de la Plèbe, du parti pour la dictature ou de celui des conservateurs républicains.





### Implication

Les PJ sont approchés par un homme se présentant comme venant de la part de Flavius Accipiter pour préparer au mieux le contact entre son maître et celui des PJ. A cet effet, il conviendrait que ces derniers se déplacent en la domus de Magister Flavius pour rencontrer le propriétaire.

### Synopsis

Les PJ vont se retrouver, bien malgré eux, en train d'aider un meurtrier. Puis ils devront défendre leur intégrité en même temps que celle de leur

maître. Après l'assassinat pour lequel ils ne peuvent rien, les PJ vont se trouver confrontés à un choix cornélien : s'enfuir et passer pour coupables ou rester et être bien en mal de prouver leur innocence. Leur seule solution consistant à retrouver l'assassin, les PJ vont devoir parcourir les bas-fonds et côtoyer des persona non grata qu'ils n'ont guère l'habitude de fréquenter. En tout dernier recours, le seul à pouvoir les sauver pourrait être leur pire ennemi...





## NATALIS, UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN

### La confiance règne

Les PJ sont réunis dans l'endroit de leur choix lorsqu'ils sont accostés par un homme se présentant comme Natalis, homme à tout faire de Flavius Accipter Nereii. L'homme est plutôt bien habillé et porte assez ostensiblement les couleurs des Nereii (jet d'étiquette difficulté 11 pour les reconnaître du premier coup d'œil). Même si la ville n'ignore pas les déboires de Flavius, les Nereii ont encore suffisamment de poids pour que l'on écoute un de ses envoyés. Natalis, la trentaine, blond aux cheveux un peu trop longs, très maigre et une faconde assez charismatique, explique aux PJ qu'il les contacte afin de faciliter le rapprochement entre leur maître et le sien. D'un air de conspirateur qui ne surprendra personne, Natalis parle des difficultés financières de Flavius et déclare qu'il voit dans le maître des PJ un repreneur idéal pour les thermes. Les PJ ayant été informés par leur patron, ils ne trouveront rien à redire à servir d'intermédiaire. Les grands de ce monde répugnent à préparer les transactions pécuniaires et il apparaîtra tout à fait normal aux PJ de se retrouver dans ce rôle. En excellent comédien, Natalis fait son spectacle et convainc facilement les PJ de venir en la domus de Flavius. Arrivé sur place, il annonce les personnages à l'appariteur en laissant planer le doute. Pour les PJ, Natalis fait partie de la famille des Nereii et pour l'appariteur, il appartient au clan des personnages.

Pendant que l'appariteur va annoncer la visite à Flavius, Natalis prévient les PJ qu'il va tout d'abord entrer seul pour mieux préparer l'entrevue et montrer ainsi l'importance de l'entrevue.

### La méfiance s'installe

Au bout d'un petit quart d'heure, les personnages devraient commencer à s'inquiéter de ne rien voir venir. S'ils osent pénétrer dans la pièce, ils découvrent le corps de Flavius allongé sur le sol. Le





# ETHERNE LES THERMES ...



sang qui couvre presque entièrement la blancheur de sa toge et le manche du poignard au manche ouvragé faisant saillie au niveau du cœur ne laissent aucun doute sur ce qui est arrivé. Bien entendu Natalis a disparu en laissant les personnages dans la plus grande des expectatives. Donner l'alerte et avoir à donner des explications bien embarrassantes ou s'enfuir et passer pour de parfaits coupables. Alors qu'ils en sont là de leurs tergiversations, l'appariteur surgit et découvre la scène. Son hurlement va forcer les PJ à agir...

## S'enfuir... ou rester

La course poursuite est vouée à l'échec. La soldatesque se saisit des assassins en hésitant pas à les rouer de coups et n'écoutant absolument pas leurs véhémentes dénégations. Dans tout les cas les personnages ont été annoncés, et leur identité est maintenant connue : les sebaciara seront rapidement chargés de les ramener s'ils parviennent à fuir.

La garde de la domus Nereus a tôt fait de circonvvenir les malheureux personnages. Battus jusqu'à en être assommés, ils sont vite ficelés comme des jambons et amenés manu militari à la prison en attendant pire.

## UN PROCÈS QUI VOUS VEUT DU MAL

### Attendre c'est agir

Les personnages se sont retrouvés en prison sans avoir pu se disculper. Ils sont amenés à côtoyer la chienlit dans une promiscuité de tous les instants. Ils peuvent en profiter pour faire de nouvelles connaissances qui pourraient s'avérer utiles s'ils veulent se renseigner sur la pègre.

Le tullianum, est une prison souterraine sur deux étages. S'enfonçant à douze pieds sous terre, les voûtes de pierres sont supportées par des murs épais en formant des grandes salles malpropres et obscures où l'on se bat pour de misérables pitances. Les PJ sans doute habitués à meilleure chère seront complètement abasourdis devant leur situation précaire. A eux de se faire respecter durant les premiers temps. Ce qui devrait ne pas présenter trop de difficultés au vu de la masse de crève-la-faim qui hante ces lieux.

Le séjour risquant de se prolonger quelque peu, les personnages seraient bien intentionnés que de nouer des liens avec celui qui semble être le meneur du tullianum et qui se fait appeler Matugenus. Ce fier Chevelu dont le nom signifie le « fils de

## LES PRISONNIERS DU TULLANIUM

Toute une faune étrange et cosmopolite a été rejeté dans le Tullanium, dans l'attente d'un procès ou oublié par les gardiens jusqu'à ce que la mort vienne les prendre. Selon le temps que vous souhaitez consacrer à cette partie du scénario vous pouvez explorer plusieurs pistes de cet univers carcéral : après tout les PJ ne savent pas combien de temps ils vont y rester et des rumeurs pourraient bien leur laisser entendre qu'ils vont être condamné à mort ou croupir ici le reste de leurs jours...voici quelques idées de PNJ pour meubler cette sombre place.

**Arphalis** fut un riche hédoniste rhodien, ami des grandes familles du Sud de la Corne et fêtard renommé jusqu'à ce que les clients d'un sénateur républicain le molestent et le revendent comme esclave dans un lupanar clandestin. Il n'en ressortit qu'au bout de plusieurs mois, brisé et en complète disgrâce, et fut arrêté pour mendicité. Humilié, il se laisse mourir dans son coin de cellule. Personne n'y prendra guère attention, mais si quelqu'un venait à lui tendre la main pour le sortir de cette terrible passe il pourrait compter ensuite sur un ami fidèle à Rhodes.

**Le Chien** est un malfrat du quartier de la Butte sacrée qui n'en est pas à son premier séjour dans la prison. Il la connaît même assez bien et a deviné la double identité de Matugenus. Il s'est fait incarcérer spécialement pour lui : le Chevelu a déjà permis d'arrêter et d'exécuter plusieurs membres du groupe de voleurs du Chien, et celui ci est bien résolu à lui faire la peau. Un coup de main ne serait pas de trop, et le brigand pourrait ensuite rendre la pareil avec une demie douzaine de ses amis, une fois sorti de la prison.

**Quintus** est un pauvre boulanger, tombé dans une machination orchestré par sa femme et son amant. Gravement perturbé par sa situation et prêt à tout pour sortir il agit parfois de manière folle ou irréfléchi, et s'attirant l'ire de ses co-détenus. Il reste toutefois d'une grande force, et personne ne tient trop à s'y froter maintenant.

**Nepo** est un être opportuniste et traître, mielleux devant et fourbe derrière. Malingre, au corps aussi torturé que l'esprit, il sait que cette incarcération est probablement la dernière, et qu'il va finir dans l'arène. Aussi il cherche désespérément un plan pour sortir. Arranger une bagarre générale pourrait lui faire une bonne diversion, et Nepo s'arrange pour accroître la tension entre les co-détenus par quelques insinuations perfides.

**Falou** est un mercenaire garamante (continent noir) qui a échoué ici après une bagarre meurtrière dans un thermopolium. Il a réussi à dissimuler une petite lame sur lui et pourrait négocier son aide à qui irait prévenir à l'extérieur son chef, un certain Mosshua.

**Masuar** est l'improbable produit du métissage de la moitié des Terres Intérieures. Cruel marin d'un équipage pirate, il a échoué ici après une esclandre au forum. Sorti d'un bateau il n'est pas très doué, mais est accompagné de deux de ses camarades, qui en font la principale menace pour Matugenus. Masuar n'a toutefois pas encore compris la position de celui-ci, et risque de passer bien plus longtemps que prévu en prison s'il l'attaque. Il sera aussi le premier à racketter les autres prisonniers pour avoir plus de nourriture, ou pour les humilier et assurer sa position.





l'Ours » prouve que son nom n'est en rien surfait. Parlant peu mais doté d'une force peu commune, Matugenus semble singulièrement épargné par la chiourme et surtout bien nourri pour quelqu'un en prison depuis si longtemps. Des PJ plus clairvoyants devraient rapidement comprendre qu'il sert d'informateur, de délateur et d'espion tout à la fois mais qu'il en a assez de cette vie.

Inévitablement les PJ seront amenés au long de leur séjour à parler avec Matugenus tôt ou tard. La promesse de l'aider à sortir de cette geôle pourrait aider les PJ à avoir une vie meilleure durant leur séjour. Ils apprennent même, au gré des conversations, une information de premier choix. Le manche ouvragé du poignard appartient à un homme connu notoirement comme assassin. Il se fait souvent appeler Natalis ou Benemos, son sang-froid et son audace lui ont valu le surnom d'Aspic car il frappe et disparaît avant que l'on ait pu comprendre ce qui se passe... Il a ses habitudes dans une sombre taverne de la Butte sacrée, le quartier le plus chaud de la ville. Si les PJ racontent leur histoire, leurs interlocuteurs se montrent formels ; cela veut dire que Natalis a réussi son coup et il s'est éloigné pour se faire oublier.



rang et son attitude presque martiale font rappeler à tous les gens présents que son honneur est en jeu. S'il ne parvient pas à prouver aux deux préteurs présidant le tribunal ainsi qu'aux jurés, la culpabilité de ceux dans la travée, le procureur verra sa renommée baisser.

Sous les lazzis de la foule attirée par les relents de scandale, les PJ doivent se sentir asphyxiés. La trop brève conversation qu'ils ont eu avec l'avocat de leur patron leur fait comprendre deux choses. S'ils sont acquittés, leur patron le sera aussi mais s'ils sont jugés coupable, ils seront condamnés à mort et leur patron traîné dans un nouveau procès devant le Sénat. La deuxième chose qu'apprennent les personnages est que durant leur séjour en prison, la notoriété de leur patron a connu une baisse retentissante. Ses biens ont été mis au ban en attendant la fin du procès et il n'a pu acheter les fameux thermes qui sont revenus en fin de compte à Quintus Cestus, chef de la gens des Cestii. Ce dernier se pavane d'ailleurs ostensiblement non loin du procureur.

Le procureur commence. Il accuse tour à tour les PJ de l'assassinat prémédité de Flavius Accipter tout en clamant haut et fort que ce crime a eu lieu sous l'impulsion de leur patron. Chaque PJ est interrogé tour à tour. Il lui est demandé sa version des faits et le procureur fait tout pour contrer les dires de ces derniers. La foule, menée par des hommes à la solde de Quintus Cestus, n'hésite pas à huer à chaque dénégation des personnages. A eux de rester calmes face à l'adversité et laisser passer l'orage.

Lorsque l'avocat du patron des PJ entre en scène, un grand silence se fait. Célèbre pour ses plaidoiries, Septimus Tillius a pris pour parti de ne défendre que l'indéfendable et de gagner souvent. Rejetant sa tunique sur l'épaule dans un geste familier, Septimus croise les mains pour un bref moment de concentration, puis d'une voix forte s'exclame : « Is fecit cui prodest ». A qui profite le crime ? Car pendant qu'on accuse sans preuves, certains ici présents s'enrichissent avec ostentation. La mine déconfite de Quintus laisse présumer de la véracité des dires de Septimus. La foule s'est tue et se libère lorsqu'à la fin d'un grand numéro d'avocat, Septimus demande la relaxe de ses clients. Suivi en ça par les deux préteurs et le jury mais avec un

## Le Forum, un soir d'été

Alors que les PJ se désespèrent de sortir du cloaque dans lequel ils croupissent, ils sont soudainement sortis des geôles par la chiourme. Sans autre forme de procès, ils sont amenés à des thermes publics et vaguement nettoyés avant d'être accompagnés jusqu'au Forum. Les gardes qui les accompagnent ne prononcent pas une parole, restant muets face aux questions.

Rapidement les personnages vont comprendre qu'ils vont assister à un procès mais pas en tant que témoins mais comme accusés. Ils ne sont pas seuls dans la travée car ils aperçoivent, non sans surprise, leur patron. Ce dernier se trouve à côté d'un autre homme en toge blanche liserée de bordeaux, symbole des avocats. De l'autre côté du forum sur un piédestal, le procureur consulte ses notes. Sa tunique violette sur sa toge blanche, symbole de son





# ETHERNE

## LES THERMES ...



### FILIS TELUS

Filis Telus est le garde chiourme des PJ. Les avocats de Cestus ont réussi un dernier coup après le procès en faisant désigner Filis Telus comme l'officier accompagnant les PJ. Cet homme jadis d'une grande bravoure a essuyé il y a deux ans un vilain coup à la tête lors d'une rixe dans les ruelles de la Butte Sacrée. Ses capacités mentales sont désormais très réduites, et il n'a été maintenu dans les effectifs qu'à titre honorifique. Mis à part sa propension à baver (le pauvre a également une légère paralysie faciale) l'officier Telus est resté fort urbain, et respecté de ses camarades. Il ne pourra toutefois pas faire grand-chose pour les PJ... A vrai dire les avocats de Cestus espèrent qu'ils vont bien s'enfuir, prouvant ainsi leur culpabilité et permettant de passer directement au procès le plus important, celui de leur patron.

assortiment au jugement. A savoir que les accusés ont en tout et pour tout un mois pour se représenter dans ce forum avec le véritable assassin. Comme les PJ sont les seuls à avoir vu son visage, ils devront le chercher et le ramener vivant chez l'un des préteurs. Officiellement pour mener l'enquête un officier des sebaciara les accompagnera et les tiendra à l'œil.

L'un des personnages pourrait apercevoir qu'à l'énoncé du jugement, le grand Quintus Cestus a quelque peu blêmi avant de rapidement s'éclipser.

### NATALIS, HOMME À ABATTRE

#### Promenades nocturnes à la Butte sacrée

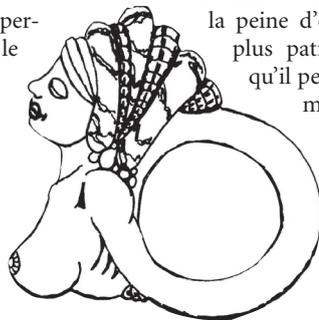
Le quartier chaud est réputé pour ses ruelles coupe-gorge où sévissent les pires malandrins de la ville. La soldatesque n'y vient que trop rarement pour que l'ordre règne et la pègre y fait sa loi. Lorsqu'on pénètre dans le thermopolium de l'Oie blanche, on comprend définitivement avec quelle ironie le nom a été choisi. Repaire de prostituées, d'assassins et de voleurs de tout poil, la taverne est sombre, sale et peu habituée à recevoir des gens de la condition sociale des PJ. S'ils n'ont pas pris le soin de se déguiser un peu, il y a de fortes chances qu'ils finissent la nuit dépossédés de leurs biens et avec une lame au milieu du dos.

S'ils se débrouillent bien, les personnages obtiennent rapidement l'information que Natalis n'a pas réapparu ici depuis des lustres. Il se murmure qu'après un gros coup, il aurait un « mécène ». En se renseignant plus avant, les PJ peuvent apprendre que dans le jargon de la pègre, un mécène est une personne subissant un chantage qui paie régulièrement une taxe forfaitaire à son maître-chanteur. Il semblerait que le « mécène » soit très riche cette fois car Natalis n'a pas réapparu et il mènerait grand train à la campagne...

#### Ou... Promenades diurnes en Tobure

Tobure est le quartier des artisans. Si les PJ ont suivi la trace du poignard au manche si particulier, ils se sont retrouvés dans Tobure. En faisant valoir leur condition ou le nom de leur patron, ils obtiennent rapidement des informations sur le propriétaire du poignard. Cet homme connu pour sa richesse se fait appeler Benemos et l'armurier qui a fabriqué ces poignards (au nombre de trois) se souvient très bien les avoir livrés dans une villa à l'extérieur de la ville. D'ailleurs un homme a posé les mêmes questions il y a quelques minutes avant de s'en aller à grand train. L'armurier ajoute que l'homme est parti tellement vite qu'il n'a pas pris la peine d'écouter jusqu'au bout. Les PJ étant plus patients, l'armurier conclue en disant qu'il pense savoir que Benemos possède une maison dans le quartier car il le voit de temps en temps et allant toujours à pied. Un homme ayant une maison en dehors de la ville possède obligatoirement une monture ou un char.

Il faut quand même plusieurs heures d'enquête de voisinage pour trouver la maison de Benemos. Mais on peut voir tout de suite qu'elle est habitée. Le brasero près de l'autel dégage une fumée blanche, des vivres ont été mis récemment et du bruit s'échappe de l'atrium. Si les PJ entrent, ils aperçoivent une femme qui a connu des jours meilleurs. Grande, brune et fardée, elle a malgré tout une certaine distinction et un langage suffisamment châtié pour faire illusion. Elle se présente comme étant Ancillae, la mère de Benemos. Bien entendu elle ignore tout des activités de son fils qu'elle croit commerçant. Bien sûr qu'elle sait où il se trouve mais n'échangera cette information que contre des espèces sonnantes et trébuchantes et ne le dira qu'au patron des PJ en personne. A eux de faire leur choix. S'ils amènent la garde, Ancillae démentira les propos tenus. Elle sait qu'elle joue gros jeu mais si son fils est l'ennemi d'un puissant, elle ne peut rien faire pour lui si ce n'est en tirer





avantage. Elle veut donc expliquer cela au patron des personnages en tête-à-tête et se constituer un petit pécule. Ce n'est pas de la trahison car Benemos a failli et surtout ne subvient pas aux besoins de sa mère. C'est un fils indigne.

## Bis repetita

Si Ancillae a réussi à se montrer convaincante, les personnages devraient amener Ancillae à leur patron. Sur un jet de perception difficile réussi, l'un des PJ peut se rendre compte en suivant la femme que quelque chose cloche dans sa mise. Alors qu'Ancillae pénètre dans l'atrium menant au salon de réception, le PJ remarque une mèche blonde dépassant des cheveux bruns de la femme. Il faut maintenant réagir vite.

Ancillae comme Benemos n'existent pas ! Ce ne sont que d'autres personnages joués par Natalis dans l'exercice de ses fonctions d'assassin. Pour cette sinistre affaire il a décidé de se jouer des PJ en les impliquant à chaque fois pour pouvoir s'approcher de ses victimes. Natalis a prévu un peigne empoisonné qu'il porte dans ses cheveux afin de frapper le patron des personnages pour l'empoisonner. Ce dernier meurtre est un deuxième contrat de Quintus Cestius qui n'a pas accepté de perdre la face au tribunal. Le prochain sur la liste du très sanguin et trop sûr de son impunité Cestius, devant être Septimus Tillius, l'avocat de la défense.

## In fine

La fin de ce scénario demeure assez ouverte selon ce qu'auront fait les PJ. Si leur plan a permis de faire arrêter Natalis, ce dernier donne Quintus Cestus pour sauver sa peau. Ce dernier sera jugé en grande pompe par les membres du Sénat et finalement reconnu de cette infâme manipulation, à moins que vous ne décidiez de prolonger l'aventure par quelques nouveaux coups de l'accusé ou qu'une nouvelle faction vienne s'en mêler.

Cette affaire retentissante donnera trois points de renom aux PJ, et de deux à quatre points d'expérience.

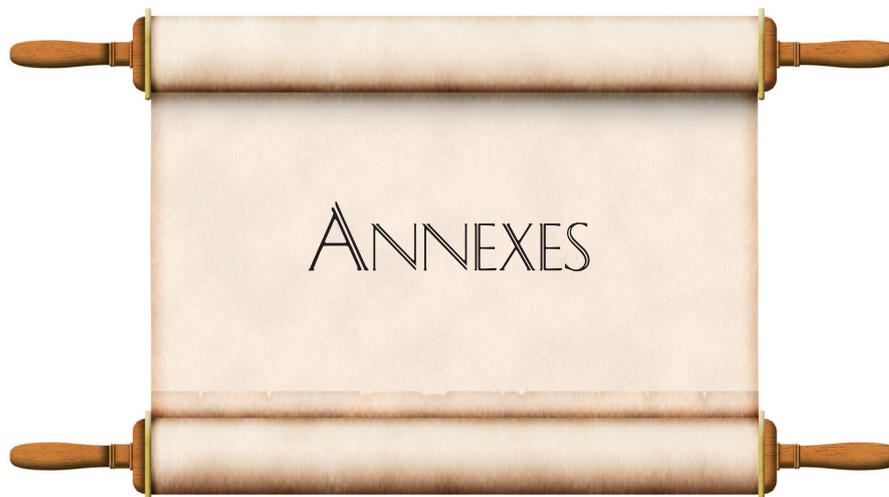
Si les personnages venaient en revanche à être berné par Natalis la situation pourrait devenir catastrophique. Leur patron pourrait mourir sous les coups ou être seulement légèrement empoisonné et quitte pour une frayeur, mais sans preuve contre Quintus Cestius... Si Natalis arrivait en plus à s'enfuir ils leur faudrait collecter (ou inventer grâce aux contacts de leurs potestas...) les témoignages du maximum de personnes pour convaincre le tribunal de son existence et s'innocenter. Si vous êtes d'humeur clémente un autre sénateur invité du patron des PJ pourrait assister à la scène, et sa parole viendrait alors peser lourd dans le procès.

Cette affaire retentissante donnera trois points de renom aux PJ, et de deux à quatre points d'expérience selon leur brio et le sort de leur sénateur et de Cestius.





# ETHERNE LES THERMES ...



## Matugenus, la balance

<u>Attributs</u>		Perception :	3
Puissance :	6	Instinct :	3
Endurance :	4	Intelligence :	3
Rapidité :	3	Charisme :	3
Précision :	3	Volonté :	4

Compétences de combat:	Score	Attribut	Total	Seuils :
Initiative : 6				
Défense passive : 3				Mort : 23 Armure : 0
Poignard	3	3	6 ( dég : 8)	Critique : 18
Pugilat	4	6	10 ( dég : 6)	Grave : 13
Esquive	3	3	6	Légère : 8

*Compétences* : Chevelu 4(7), Latin 3(6), Achéen 3(6), observation 4(7), jeu 2(5), connaissance du milieu urbain 3 (6), éloquence 3(6), évaluation 1(4).

*Ascension* : rang 1, influence 1.

*Equipement individuel* : vêtements solides, 12 sesterces et 6 quadrants dans une bourse, manteau mité, un long clou aiguisé (arme improvisée).

*Commentaires* : d'une constitution solide mais d'un caractère faible, Matugenus n'a pas résisté aux attraits d'Etherne lors de son premier voyage dans la République. Il a rapidement dilapidé tout son argent dans les lupanars et thermopolium de la cité, finissant par faire honte à son propre clan. Mis au ban, il s'est peu à peu résolu à vivre de mauvais coups et à louer ses services.





# ETHERNE ... DU CONTRAT



## Natalis, assassin rusé

<b>Attributs</b>		Perception :	4
Puissance :	3	Instinct :	3
Endurance :	3	Intelligence :	5
Rapidité :	5	Charisme :	4
Précision :	4	Volonté :	4

Compétences de combat:	Score	Attribut	Total	Seuils :
Initiative : 10				
Défense passive : 5				Mort : 22
Glaive/Poignard	4	4	6 ( dég : 6/5)	Critique : 17
Pugilat	3	3	6 ( dég : 3)	Grave : 12
Esquive	3	5	8	Légère : 7
Parade glaive	3	5	8	

*Compétences* : Latin 4(9), Achéen 3(8), lire et écrire Latin 3 (7), observation 6(10), connaissance du milieu urbain 5 (8), feinte 3(8), déguisement 6 (10), éloquence 5(10), crocheter 3(7), discrétion 5(8), étiquette 2(7).

*Ascension* : rang 2, influence 2.

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

*Commentaires* : Natalis est un assassin habile et manipulateur, rompu à imaginer les plans les plus trompeurs pour arriver à ses fins. Même ses commanditaires doivent prendre garde à ne pas tenter de le duper, faute de devoir en payer le prix. Ses talents de comédien et son culot ne sont pas étrangers à ce succès, et il sait porter ses coups là où l'ont l'attend le moins, ou de la manière la plus surprenante.

Mais force est de constater que le métier n'est pas de tout repos... depuis quelques temps l'homme a du multiplier les fausses pistes pour tromper d'éventuels sbires lancés à sa poursuite, suite à ses contrats précédents. Il lui faut maintenant un gros coup pour pouvoir quitter la cité une bonne fois pour toute, et prendre un air plus frais. Il compte bien sur ses talents pour faire tomber un sénateur désigné par Cestius, et remporter ainsi le pactole.

Le poison de Natalis : létale, intensité de 3, efficacité de 12.

