

Pede poena claudo

(coordinateur : Xaramis)

Pede poena claudo

Le châtement suit le crime en boitant (Horace, liv. III, vers 32).

1. Multa paucis

Beaucoup de choses en peu de mots.

L'histoire en quelques mots : voici une vingtaine d'années, une expédition militaire a sciemment mal tourné. Organisée par des officiers de haut rang jaloux d'un de leurs rivaux, idole de ses troupes, elle avait pour but de faire disparaître ce gêneur. Mais le gêneur a survécu au traquenard, sans que les comploteurs n'en sachent rien. Ayant traversé de nombreuses épreuves, il organise sa vengeance : se faisant passer pour un esclave, il s'infiltré dans les affaires de ses anciens rivaux, puis mêle ses meurtres vengeurs à des incidents plus crapuleux. Sans le savoir, ce sont les PJ qui vont aider le loup à entrer dans la bergerie.

Ce scénario a été écrit pour le jeu *Etherne*, comme une façon de participer à sa dynamique. Mais il est adaptable à bien d'autres univers de jeu (en premier lieu *Gurps Imperial Rome*, par exemple).

L'univers d'*Etherne* est un prochain cousin de notre antiquité romano-méditerranéenne un peu avant le tournant de notre ère. Des connaissances de cette antiquité, même sommaires (quelques éléments sur Rome et ses rivaux dont Carthage), suffisent à une première prise en main de ce jeu et, plus particulièrement, de ce scénario.

Même si je parle d'un « scénario », c'est une aventure de moyen format et non un court métrage, chaque acte de cette pièce pouvant faire l'objet d'une ou plusieurs séances de jeu.

2. Me, me adsum qui feci !

C'est moi, moi qui l'ai fait ! (Virgile, Énéide, liv. IX, v. 427)

Quels joueurs, quels personnages ?

Le scénario est pensé pour trois à cinq joueurs. Ils n'ont pas besoin d'être fins connaisseurs de l'univers d'*Etherne*, dont toutes les particularités ne sont pas mises en jeu ici.

Les personnages constituant le groupe de PJ sont membres de la « clientèle » d'un « patron » latin, c'est-à-dire des gens libres placés sous la protection d'un puissant et qui, en retour, vantent ses mérites et lui rendent des services. Les PJ peuvent être de types variés : l'aventure fait appel à des talents divers, de la science du combat à la diplomatie, mais surtout au sens de l'intrigue.

3. Acte I - Argumentum baculinum

Argument du bâton

Les PJ sont à bord du *Triton*, un navire parti d'Ostia et qui file vers le détroit entre le sud-ouest d'*Etherne* et cette île que certains Latins appellent Acadine, et que certains Achéens nomment plutôt Sikèles. Mais qu'importe son nom ? Les marins savent que ces parages sont dangereux, tant du fait des courants et des écueils que des pirates qui les infestent à certaines saisons de l'année. Et c'est bien pour lutter contre des pirates que ce navire cingle ici.

Pour ceux qui voudraient utiliser ce scénario avec un autre jeu qu'*Etherne*, et situé dans « notre » géographique, il suffit de considérer que cette partie de l'aventure se déroule dans le détroit entre la pointe de l'Italie et l'île de Sicile, que nous nommons aujourd'hui détroit de Messine, et qui aurait été le théâtre de Charybde et Scylla (même si certains pensent que c'est le détroit du Bosphore qui serait lié à ce mythe).

Aux yeux de l'équipage, ces parages sont donc doublement dangereux : d'une part parce que courants et écueils sont une réalité tangible, et d'autre part parce que les puissances inconnues qui les hantent ne sont pas à prendre à la légère, même pour les marins les plus chevronnés.

Le MJ peut donc, s'il le souhaite, jouer sur ces deux cordes pour animer les PNJ : crainte de la réalité physique de l'endroit, et croyances profondément ancrées dans l'esprit de ces marins.

Le *Triton*, le navire sur lequel les PJ sont embarqués, n'a pas de cargaison marchande, pour pouvoir profiter de sa vitesse autant que faire se peut. Quant à l'équipage, il est composé d'éléments d'élite, tous hommes libres, et chacun d'entre eux est animé d'une rage lancinante contre les pirates, fléau de ces mers.

Aussi les yeux des meilleures vigies scrutent-ils l'horizon : il faut absolument sauver des griffes des pirates le navire *Vent d'Orient*, un des éléments de la flotte de Tiberius Caprenius (le patron des PJ), et sa cargaison précieuse. Même si ces lignes générales ne diffèrent pas franchement de celles des autres navires de son genre, le *Vent d'Orient* est identifiable aux peintures très particulières qui ornent sa proue et dont l'équipage du *Triton* a connaissance. Ces peintures, qui ont été réalisées sur la coque par un artiste mystique oriental, mêlent des figures géométriques et des représentations d'esprits de l'air et de l'eau, et sont censées porter chance au navire pendant ces voyages. Mais, deux précautions valent mieux qu'une, il est opportun de porter secours à ce navire avant que les pirates ne s'en emparent.

[apporter des compléments sur les types de navires : commerce / poursuite / pirates]

Il convient de préciser que le capitaine du *Triton* est aux ordres de Caprenius qui, pour le cas, n'est pas son patron mais bien son employeur. Les PJ peuvent donc être tentés de penser qu'ils peuvent donner des ordres au capitaine, puisque Caprenius les a chargés de cette mission. Cependant le capitaine ne manquera pas d'arguer qu'à bord de son navire, c'est lui et lui seul qui donne les ordres. Ceci peut donner lieu à une scène entre les PJ et le capitaine, les uns faisant référence à la mission dans sa globalité, et le capitaine à ses responsabilités vis-à-vis du navire et de son équipage qu'il espère ramener entiers à Ostia.

3.1. *Ab Jove principium*

Commençons par Jupiter... (Virgile, Églogue III, v. 60).

[Petit retour en arrière, trois jours plus tôt]

L'heure est grave, si l'on en croit le ton avec lequel Tiberius Caprenius [*tous les PNJ d'importance sont détaillés dans la « galerie des PNJ », en fin de scénario ; les PJ détaillés dans cette galerie sont signalés dans le texte par un **signe typographique (à déterminer)***] parle aux personnes rassemblées chez lui. Il y a là des gens de sa maisonnée, ainsi que des clients (les PJ), qui ont déjà rendu des services à leur patron et ont démontré leur fiabilité.

Le secrétaire de Caprenius, homme de confiance et fin connaisseur de toutes les affaires des Caprenii, assiste à cette réunion, prenant parfois des notes sur des tablettes de cire ou glissant quelques mots à l'oreille de Caprenius qui hoche la tête après l'avoir écouté.

XXXX, le fils de Caprenius est là, lui aussi. Manifestement son père n'est pas ravi de le voir là, mais le jeune homme insiste pour participer aux discussions qui concerne les affaires de la famille. XXXX se tient légèrement en retrait, pour ne pas affronter directement l'ire de son père, et il cherche parfois du regard le soutien des PJ.

[Encadré] L'appellation « patron » ne doit pas être interprétée dans le sens actuel d'« employeur », de « chef d'entreprise ». La relation entre un « patron » et son « clients » est différente : en échange de la protection et de l'appui du patron, le client lui apporte un soutien social et politique. En quelque sorte, chacun rend à l'autre les services qui relèvent de ses savoir-faire et de ses pouvoirs.

[fin]

Tiberius Caprenius ne passe pas par quatre chemins pour expliquer ce qu'il attend des PJ : un informateur l'a prévenu que les Lollii, rivaux commerciaux de la famille des Caprenii, ont soudoyé un équipage pirate afin de s'emparer d'un de ses navires avec une cargaison de grande valeur venant d'Orient et attendue avec impatience à Etherne après qu'elle aura été déchargée à Ostia.

Un navire rapide appartenant à Tiberius Caprenius, le *Triton*, attend les PJ à Ostia, et il faut frapper fort, sans quartier, pour empêcher cet acte de piraterie.

Le patron, soucieux d'une réaction rapide, n'attend pas de questions, mais de l'obéissance. Quelques questions peuvent être posées par les PJ s'ils souhaitent des précisions, sans qu'ils en oublient leur lien de clientèle. Cependant Tiberius ne veut pas dévoiler la source de son renseignement, et l'interroger à ce sujet en se montrant insistant ne ferait que contribuer à son agacement, voire à sa colère contre l'indiscret.

[développer la description de la maison de Tiberius, sa situation en ville]

[encadré]

Conseils pour jouer ce retour en arrière

Les joueurs savent déjà, grâce à la première scène sur le *Triton*, qu'ils vont embarquer pour aller protéger

le *Vent d'Orient*. Toutefois, ce retour dans le temps peut être intéressant, s'il est mis à profit par exemple pour :

- découvrir les PNJ marquants, qui l'on retrouvera dans les autres épisodes de l'aventure ;
 - participer à l'élaboration du plan d'attaque ;
 - demander des précisions sur cette affaire, sur les rivalités avec les Lollii ;
 - négocier éventuellement des faveurs de Tiberius, tout en sachant que la marge de manœuvre est étroite.
- La liste n'est en aucun cas limitative.

[fin]

3.2. *Rari nantes in gurgite vasto*

De rares naufragés nageant sur le vaste abîme (Virgile, Énéide, liv. I, v. 118).

[Retour en mer]

Le MJ peut laisser des PJ contribuer au plan de recherche des pirates, si l'un d'entre eux est marin ou s'il a une certaine influence sociale. Mais il n'est pas opportun de laisser la recherche durer trop longtemps. Le fait de commencer le scénario à bord du navire déjà en mer vise à mener les PJ rapidement vers l'action. Il me semble donc préférable de ne pas faire attendre plus que de raison le moment où le navire *Vent d'Orient* sera repéré.

Lorsque celui-ci est enfin repéré par les hommes du *Triton*, les pirates ont déjà engagé la poursuite du navire de commerce. Selon le choix du MJ, la situation peut être plus ou moins avancée :

- cas simple : les pirates n'ont pas encore rattrapé le *Vent d'Orient*. L'apparition du *Triton* va probablement les conduire à délaissier leur proie et à tenter de fuir (mieux vaut être pauvre que mort). Mais le navire pirate est plus lent que le *Triton*, qui finira par gagner sur lui ;
- cas plus complexe : les pirates ont déjà rattrapé le *Vent d'Orient* et sont montés à l'abordage. Le combat fait rage, et les pirates ne vont pas tarder à prendre complètement le dessus. Le *Triton* peut à son tour se lancer à l'assaut, les pirates n'ayant probablement pas le temps de se désengager.

Quelle que soit l'approche retenue, voici quelques éléments, dont un qui est indispensable à la suite de l'aventure :

- la totalité des pirates est tuée lors du combat, ou bien ceux qui survivent n'ont aucune idée de qui les a renseignés pour faire ce « coup » ;
- sauver ou pas la cargaison du *Vent d'Orient* n'est pas l'objectif majeur du scénario, loin s'en faut, mais certains PJ, par fidélité à leur patron, peuvent y tenir fortement. Ne les privons pas de ce menu plaisir ;
- d'une manière ou d'une autre, les PJ doivent recueillir, vivants, deux personnages sur qui reposent le reste du scénario. Il s'agit d'une jeune fille d'une quinzaine d'années et de son esclave d'une quarantaine d'années.

La manière de récupérer ces personnages dépend de la situation générale :

- dans le cas où le *Triton* rattrape celui des pirates, les PJ peuvent trouver la jeune fille et son esclave dans le navire des pirates, où ils étaient prisonniers (dans ce cas, les PJ les découvrent en train de tuer les derniers pirates vivants) ;
- si le navire des pirates échappe à la poursuite, les PJ retrouvent la jeune fille et l'esclave nageant dans les flots où ils se sont jetés pour échapper à leurs ravisseurs.

[proposer éventuellement des règles de combat naval simples]

3.3. *Animus meminisse horret*

Mon âme frémit d'horreur au souvenir (Virgile, Énéide, liv. II, v. 12).

La jeune fille se présente à ses sauveurs. Jeune fille de famille riche, Arria Petellia avait pris la mer pour Artésia, mais son navire a été capturé par les pirates et ses parents massacrés comme le reste de l'équipage. Elle sollicite désormais protection, avant de savoir comment arranger ses affaires de famille. Le MJ est prié d'insister sur le grand charme de cette demoiselle, ses manières qui semblent parfaitement éduquées, etc.

Arria présente aussi Secundus, son fidèle esclave, qui l'a accompagnée dans ses récentes épreuves. L'homme paraît particulièrement marqué par sa vie. Il est affligé d'une claudication prononcée, son visage paraît avoir été séché par le soleil, et son dos porte des traces de blessures mal cicatrisées (des coups de fouet ?).

4. Acte II – Cedant arma togae

Que les armes le cèdent à la toge.

Le patron des PJ s'est entiché d'Arria, la jeune fille recueillie en mer par ses clients et a décidé de l'adopter, de la faire entrer dans sa gens. Au grand dam de son épouse et de ses enfants qu'il va falloir convaincre d'accepter cette nouvelle venue, et à celle des prêtres qu'il va falloir amener à accepter de placer ce geste sous la bienveillance des dieux.

4.1. *Quis novus hic nostris successit sedibus hospes ?*

Quel est ce nouvel hôte entré sous notre toit ? (Virgile, Énéide, liv. IV, v. 10).

Convaincre la famille d'accepter la jeune Arria en son sein n'est pas mince affaire. Chacun s'interroge en effet sur cette décision, en la mesurant à l'aune de ses préoccupations. L'épouse voit en elle une concurrente éventuelle dans le lit de son époux, plus dangereuse que les courtisanes dont il se paie parfois les services. Les enfants, eux, s'interrogent sur les vues que pourrait avoir cette intrigante sur la fortune des Caprenii dont ils estiment, non sans raison, qu'elle leur revient de droit.

Trouver des arguments pour convaincre les uns et les autres va demander de l'imagination aux PJ, surtout si pour cela ils doivent d'abord apprendre leurs desiderata avant de trouver le moyen d'y répondre. Par exemple :

- l'épouse accepterait de reconsidérer sa position première si les PJ pouvaient lui arranger une nuit avec le plus célèbre gladiateur du moment ;
- le fils pourrait se ranger à l'avis de son père en échange d'un voyage jusqu'au pays du Fleuve.

4.2. *Si augur augurem...*

Si un augure voit un augure... Le proverbe latin ajoute: « Il ne peut s'empêcher de rire. »

Convaincre un prêtre de bien vouloir apporter sa bénédiction devrait être chose relativement facile. Mais les PJ peuvent aussi envisager d'utiliser un prêtre comme argument de conviction de la famille. Iront-ils jusqu'à essayer d'obtenir qu'un augure particulièrement favorable soit « organisé » ? L'épouse pourrait y être réceptive, mais les enfants sont plutôt sceptiques.

Quoiqu'il en soit, c'est l'occasion pour les PJ de faire des rencontres dans le milieu de la religion. Bien sûr, tenter de trouver l'appui de la Déesse de la fertilité serait une faute de goût, dans de telles circonstances...

4.3. *Donec eris felix, multos numerabis amicos*

Tant que tu seras heureux, tu compteras beaucoup d'amis.

La cérémonie d'adoption est l'occasion d'une fête donnée par Tiberius Caprenius, avec banquet et amuseurs. C'est l'occasion pour le MJ de faire preuve d'inventivité en matière de plats servis, car Tiberius Caprenius ne regarde pas vraiment à la dépense pour en mettre plein la vue à ses invités. Il convient de la jouer « nouveau riche ».

La liste des invités de Tiberius comprend des personnes très diverses :

- des relations commerciales d'aujourd'hui, tant associés que concurrents, à qui il souhaite montrer sa réussite ;

- quelques compagnons d'armes de ses premières années ;
- quelques personnalités politiques ou religieuses de rang moyen, avec qui Tiberius Caprenius espère créer des liens qui pourraient lui être utile à l'avenir.

Cette scène peut aussi être l'occasion pour les PJ de se voir récompensés pour les efforts « sociaux » déployés jusque là. Les PJ sont associés à la fête selon leur rang : un aristocrate peut être invité à l'une des tables de second rang, un ambact chargé de la sécurité, etc.

5. Acte III – Aequo pulsat pede...

La mort frappe d'un pied indifférent...

La période qui suit la cérémonie d'adoption (un jour, deux maximum) est laissée à l'appréciation du MJ. Mais, après cette période de calme, l'agitation revient aux portes de Tiberius Caprenius.

5.1. *Inde irae*

De là la colère.

Voilà que plusieurs familles veulent s'en prendre à Tiberius : elles l'accusent d'avoir tué ou fait tuer des invités du banquet d'adoption ! La scène doit être trépidante, certains voulant pénétrer de force dans la domus, molestant les gens de la maisonnée, etc. Les plus agités parlent même d'aller chercher des renforts, de déclencher une émeute populaire contre ces richards qui leur jette à la figure les images de leur opulence indécente. Mais il n'est pas imaginable de trancher dans la foule à coup de spatha ou de glaive, et la diplomatie doit prévaloir.

Les PJ sont bien sûr mis à contribution pour entendre les plaintes, et tenter d'y voir plus clair. Il ressort des propos des plaignants qu'en effet, près d'une dizaine des invités est morte dans les heures et les jours qui ont suivi le banquet.

5.2. *Corpus delicti*

Le corps du délit.

Il n'est pas vraiment pensable de courir les maisons des victimes pour inspecter « officiellement » les cadavres, quand bien même l'un des PJ serait médecin. Le temps du deuil n'est pas celui des examens cliniques. Et pourtant, les PJ doivent se douter qu'il faudra, d'une manière ou d'une autre, aller y jeter un regard attentif. Ou trouver qui pourrait jeter ce regard pour eux.

Cette phase d'enquête sur les corps et sur les identités des victimes doit conduire les PJ à comprendre qu'il y a en fait deux groupes de victimes :

- des victimes empoisonnées par un poison « classique », administré par contact avec la peau. Et ces victimes sont des associés d'affaires de Tiberius Caprenius ;
- des victimes empoisonnées par un poison « exotique », administré par une piqûre. Et ces victimes sont des anciens compagnons d'armes de Tiberius.

5.3. *Non bis in idem*

Pas deux fois pour la même chose. Axiome de jurisprudence en vertu duquel un accusé ne peut être puni deux fois pour le même délit. Par extension, ces mots signifient qu'on ne peut pas tomber deux fois dans le même malheur, qu'on ne doit pas compter deux fois sur le même moyen.

Une des victimes présente la particularité d'avoir été empoisonnée des deux manières. Et il se trouve que c'est à la fois un ancien compagnon d'armes et un associé d'aujourd'hui. Les PJ devraient en déduire qu'il y a très probablement deux assassins, et peut-être bien deux mobiles.

Une enquête sur les détails du banquet amène à faire venir à la surface que :

- les victimes du poison classique bénéficiaient des services d'une esclave louée pour l'occasion, qui leur portait des serviettes humides et parfumées pour se rafraîchir. Elle est introuvable depuis lors ;
- les victimes du poison exotique étaient servies notamment par Secundus, l'esclave d'Arria, la jeune femme adoptée. Celui-ci n'a pas changé de comportement depuis le banquet. Une fouille minutieuse de ses maigres possessions ne permet pas de mettre la main sur des preuves matérielles. Mais un PJ qui aurait l'idée, déplacée mais profitable, de fouiller les affaires de sa maîtresse trouverait aiguille et fiole de poison.

6. Conclusion – Acta est fabula

La pièce est jouée.

6.1. *Is fecit cui prodest*

Celui-là a commis le crime, à qui le crime est utile.

Point n'est besoin d'être grand clerc pour se douter que les relations d'affaires de Tiberius Caprenius ont pu être assassinées sur ordre de rivaux. Peut-être par vengeance de l'épisode avec les pirates contre le « Vent d'Orient ». Remonter la piste permet de rassembler un faisceau de présomptions, mais pas de preuves tangibles. Toutefois, avec de la patience et de la persuasion, il est possible d'apprendre qu'un boiteux a servi d'intermédiaire.

Quant à assassiner d'anciens compagnons d'armes, quel pourrait en être le mobile ? Fouiller le passé de Tiberius directement auprès de lui se révèle ardu, car il se ferme comme une huître à ce sujet. Mais en interrogeant avec savoir-faire quelques personnes ayant de la mémoire des choses militaires, les PJ peuvent apprendre que Tiberius Caprenius et ses compagnons assassinés ont fait partie d'une expédition militaire, il y a une vingtaine d'années, dont un des objectifs était de pénétrer au cœur des Terres garamantes pour s'y emparer des richesses du roi Kengla. L'expédition a rapidement tourné au désastre, face à l'hostilité de tribus côtières belliqueuses, et très peu en sont revenus. Le chef de l'expédition, un jeune officier considéré à Eterne comme très prometteur a disparu lors d'une embuscade, emporté par les ennemis. Dans les couloirs des palais et les gymnases des casernes, quelques personnes osent penser, encore aujourd'hui, que l'expédition a été mal préparée, dans l'intention expresse d'envoyer à la mort ce jeune officier à l'avenir trop brillant. Et l'histoire de cette expédition a été sciemment chassée de toutes les mémoires : ceux qui en connaissent certains aspects ont choisi d'oublier, ou ont été fermement invités à ne pas s'en souvenir. Même les archives en ont perdu toute trace. Le fait que les survivants les plus en vue soient récemment passés de vie à trépas délie quelques langues.

Mais, pourquoi avoir épargné Tiberius Caprenius ?

6.2. *Et nunc erudimini*

Et maintenant soyez instruits.

La jeune Arria peut être questionnée de manière plus ou moins brutale, selon les preuves qui auront été découvertes. Elle nie farouchement toute implication dans les meurtres, et ne sait pas ce que l'aiguille et le poison faisaient dans ses affaires.

Le recours à la « question », litote pour désigner la torture, ne pourra lui faire avouer qu'un autre crime : elle n'a jamais été la fille unique d'une famille aristocratique. Elle n'est qu'une courtisane ayant reçu une éducation lui permettant de passer pour une patricienne, ce qui a le don d'exciter ses clients. Elle a été engagée pour jouer ce rôle et se faire adopter par Tiberius Caprenius. Et c'est... son « esclave » Secundus qui l'a engagée.

6.3. *Exoriare aliquis nostris ex ossibus ultor*

Qu'un vengeur naisse un jour de ma cendre ! (Virgile, Énéide, liv. IV, v. 626)

Soumis à son tour à la question, l'esclave raconte son histoire. Il n'est autre que Lucius « Pilatus » Trebellius, l'officier sacrifié par ses pairs jaloux de la faveur dont il jouissait auprès du peuple et de ses troupes. Très grièvement blessé à la jambe, enlevé par une troupe ennemie, il a vécu l'esclavage dans une tribu de chameliers, les privations, le fouet, ne survivant qu'en se nourrissant de sa haine pour ceux qui l'avaient trahi. Ayant finalement réussi à s'échapper, il a concocté sa vengeance, en la jouant sur plusieurs tableaux :

- fournissant des indications aux Lollii (concurrents commerciaux de Tiberius) et aux pirates et faisant finalement assassiner les alliés de Tiberius, pour ruiner ses affaires ;
- assassinant ses anciens compagnons d'armes, pour venger ces années de souffrance ;
- infiltrant une fille de rien dans cette noble famille, pour ruiner sa réputation ;
- et laissant Tiberius Caprenius vivant pour contempler la ruine de tout ce qu'il avait construit.

Et qui sait si la vengeance de Lucius Trebellius sera vraiment éteinte, même après la mort infamante à laquelle il sera très probablement condamné ? Désormais, Caprenius vivra dans une crainte quotidienne de perdre le peu qui lui restera.

7. De omni re scibili et quibusdam aliis

De toutes les choses qu'on peut savoir, et de quelques autres.

7.1. *Nove sed non nova*

La manière est nouvelle, mais non la matière.

Une partie de la trame de ce scénario est inspirée du roman de Lauren Haney *A Vile Justice (Le ventre d'Apôpis*, Editions 10/18, 2002), qui met en scène la vengeance d'une descendante d'un membre d'une expédition militaire disparue dans le désert.

Et j'ai pioché les expressions latines, leurs traductions et leurs contextualisations sur le site www.abnihilo.com/

Si l'île évoquée dans l'acte I n'a pas de nom précisément défini, c'est parce que l'auteur d'*Etherne* ne l'a pas encore baptisée, mais c'est lui qui m'a soufflé les deux idées qui lui sont venues à l'esprit quand je l'ai interrogé à ce sujet. Qu'il en soit ici remercié.

7.2. *Mutatis mutandis*

En changeant ce qui doit être changé.

Ce scénario a été écrit pour *Etherne* ou, en tout cas, pour une ambiance romaine antique. Mais il peut, sans effort incommensurable, être adapté à d'autres univers rôlistes. Par exemple, j'envisage, pour ma part, une adaptation à la Venise du XVIII^e siècle, et l'adaptation à *Qin* ou à *Maléfices* ou à *Te Deum pour un massacre* (trois jeux qui me viennent à l'esprit tout en écrivant ces mots) me semble très abordable.

8. La galerie des PNJ

8.1. *Pioche pour des noms (fournie par Claude Picon)*

citoyens portant les tria nomina (prænomen ou prénom, nomen ou nom de famille; cognomen ou surnom, qui reprend un événement de la vie du citoyen ou une caractéristique physique et permet de le distinguer des autres membres masculins de sa famille, le choix des prénoms étant très limité en Latin):

- * L. Iulius Fascianus
- * L. Liuius Aurelianus
- * K. Latulius Tripedus
- * Q. Cornelius Tergicuruus
- * A. Iulius Perloquax
- * T. Fuluius Fluctuleuis
- * C. Æneaus Philhellenus Percapillatus

escortés de deux gardes prétoriens :

- * Manius Fuluius Mathieu faudé
- * Marius Graceus Cédric Hennem

les citoyennes portent le nom féminisé de leur gens (famille), c'est-à-dire le nomen de leur père puis de leur mari au féminin, suivi éventuellement d'un cognomen.

- * Iulia Orme
- * Tullia
- * Iulia

- * Liuia Deafulmina
- * Cornelia
- * Fulvia Vocella
- * Latulia Nimicinicella (Nathalie Ghrenassia)

les esclaves n'ont qu'un praenomen qui reprend généralement le nom de leur maître. Certains esclaves cependant peuvent recevoir un cognomen, ou conserver le nom qu'ils avaient avant leur servitude.

- * Cornelia
- * Lucia Eleuteria
- * Fulvianus Magnus

le banquet était agrémenté par la présence de quelques courtisanes :

- * Callirhoe
- * Photis
- * Bacchis Heautantimoroumena
- * Amaryllis
- * Chloe Bellica
- * Sappho
- * Bacchis Absynthia

8.2. La famille de Tiberius Caprenius

Paterfamilias
 épouse
 enfants
 femme des fils et enfants
 esclaves
 biens personnels

8.3. Le capitaine du navire de poursuite

8.4. Les marins du navire des PJ

8.5. Les pirates

8.6. Tiberius Caprenius, le patron des PJ

8.7. Aria Petella, la jeune orpheline

8.8. Secundus, son esclave

Il ne faut donc pas que Pilatus soit issu d'une trop haute classe sociale.

D'ailleurs, dans mon idée, Pilatus est plutôt un soldat sorti du rang, avec une trajectoire météoritique qui pourrait le conduire vers les plus hauts sommets de l'armée. Ce qui le rend très populaire aux yeux de ses troupes (c'est un peu "l'un des leurs"), et ce qui rend d'autant plus jaloux les officiers issus de plus hautes classes (il n'est pas "l'un des leurs").

Sortir du rang est assez difficile, et un légionnaire faisant une excellente carrière pourrait, dans le meilleur des cas, finir centurion primipile.

Les véritables officiers supérieurs, ceux dont la guerre n'était finalement qu'une activité temporaire au sein de leur cursus politiques, commençaient directement comme tribuns ou préfet d'aile (c'est-à-dire, en gros, officier de cavalerie étrangère).

Disons que ce Pilatus appartient peut être à une ancienne famille désormais désargentée dont il fut le dernier mais brillant espoir (ou au contraire issu d'une famille de "parvenu" vendeur de garum), attisant la jalousie par sa réussite et son origine.

En passant rien ne l'empêche de mourir par la *damnatio ad bestias*, puisque c'est un ancien militaire. Une interprétation cruelle et spécieuse de sa vie pourrait en effet conduire à dire qu'il a déserté l'armée, puisqu'il ne s'est pas présenté aux autorités une fois sa liberté retrouvée.

Voilà qui pourrait conduire à des scènes de roleplay intéressantes, me semble-t-il, soit pour les PJ eux-mêmes, soit par l'intermédiaire de PNJ. Par exemple tenter de convaincre un ancien avocat, qui avait décidé de ne plus plaider, de revenir dans le jeu en défendant Pilatus en démontant cette accusation spécieuse. Ce coup d'un ancien spécialiste qui reprend du métier, ça peut sembler mille fois vu dans des films, mais ça marche pas trop mal.

8.9. *l'épouse de Tiberius*

8.10. *le fils de Tiberius*

8.11. *la fille de Tiberius*

8.12. *Le gladiateur que veut rencontrer l'épouse*

8.13. *Un commerçant qui fait du négoce avec le pays du Fleuve (pour le voyage du fils de Tibérius)*

8.14. *Un augure avec qui « trafiquer » les présages pour l'adoption*

8.15. *Les invités à la cérémonie d'adoption*

relations commerciales (associés et concurrents)
compagnons d'armes des premières années
personnalités politiques

8.16. Les victimes

à détailler

8.17. Les familles des victimes

8.18. Les agitateurs et la foule

8.19. Un médecin (s'il n'y en a pas parmi les PJ)

8.20. L'esclave ayant passé les serviettes empoisonnées

8.21. Le boiteux intermédiaire (est-ce Pilatus ?)

8.22. Des personnes ayant le souvenir de l'expédition sacrifiée

Types de personnages (les mots anglais font référence aux professions présentes dans *Gurps Imperial Rome*)

sénateur

secrétaire/bureaucrat

lawyer (l'impliquer ans le procès de Pilatus ?)

9. Remerciements

Merci à Schmill, auteur d'*Etherne*, pour sa disponibilité à répondre à mes questions.

Merci aux forumistes de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/Salon/index.php>) qui avaient apporté des commentaires sur la première version de ce scénario, présentée dans le cadre du 17ème concours de scénarios de la Cour d'Obéron. Merci également à Schmill et Shandrill pour nos échanges sur le forum de la BAP (<http://labap.free.fr/forum/>) au sujet de ce scénario. Ces divers apports m'ont permis de nourrir le développement de cette « version longue ». Ces contributeurs retrouveront des éléments de nos débats dans ce texte, et notamment dans la partir sur les conseils de mise en œuvre de l'aventure. Je n'ai pas indiqué spécifiquement ce qui venait de l'un ou de l'autre en particulier, et j'espère qu'ils ne m'en voudront pas pour autant.

Merci enfin à Richard Picon, enseignant, qui m'a permis de piocher des éléments dans la reconstitution d'un banquet romain du 1er siècle avant notre ère, organisé par ses soins avec ses élèves de latin (<http://www.matisse.lettres.free.fr/banquet/praefatio.html>).

10. Quelques conseils pour la mise en œuvre de l'aventure

Cette partie n'est pas l'œuvre d'une seule personne. Même si c'est moi qui l'ai mise en forme, elle a été nourrie de débats avec plusieurs personnes, évoquées dans les remerciements.

Les éléments exposés ici n'ont d'autre vocation que d'apporter des conseils au MJ, pour la déclinaison pratique du scénario. Il n'y a là aucun élément indispensable, mais plutôt des manières de donner un peu plus de corps à l'aventure.

10.1. L'échelle de temps

Un des ingrédients dont le dosage est laissé à l'appréciation du MJ est l'échelle de temps de l'aventure.

Tous les « actes » de cette tragédie n'ont pas besoin de se succéder à des intervalles de temps courts. Il est même plutôt opportun d'intercaler d'autres aventures, de format plus réduit éventuellement, entre ces actes, et plus particulièrement entre l'épisode maritime du sauvetage d'Arria et l'intégration de celle-ci dans la famille de Tiberius Caprenius. Ceci permet à l'ensemble de se mettre en place sans hâte, et en particulier aux PNJ principaux (le patron des PJ, la jeune fille, son « esclave » vengeur) de prendre du corps, et aux relations de ces PNJ avec les PJ de se tisser. C'est également une manière pour les PJ – ou pour certains d'entre eux, au moins - de trouver des raisons d'intervenir dans les relations entre Arria et sa famille d'adoption par la suite.

Incidemment, procéder ainsi permet aussi de ne pas garder l'attention des PJ focalisée sur Arria, pour qu'elle en arrive à devenir une pièce « normale » du décor de la famille de Tiberius Caprenius et donc de l'environnement des PJ, endormant donc la méfiance de ces derniers. N'oublions pas que Pilatus attend depuis vingt ans de pouvoir se venger ; il ne tombera donc pas trop dans la précipitation pour frapper ses victimes.

Enfin, cela contribue à éviter de transformer ce scénario en une course contre la montre continue. Mon envie, en l'écrivant, était de proposer des situations variées, avec des rythmes variés, avec des moments de tension et des moments de détente.

10.2. L'implication des PJ

Une des difficultés possibles de mise en œuvre de ce scénario est qu'il repose sur des motivations qui ne sont pas toujours usuelles pour les PJ et même pour leurs joueurs. Il ne m'est pas possible de proposer des moyens obligeant joueurs et PJ à faire preuve d'un peu d'esprit chevaleresque. Mais développer les relations entre PJ et PNJ devrait contribuer à définir des portes d'entrée – adaptées à chaque personnage - vers ces motivations. Ainsi, un PJ de bonne famille pourrait trouver des occasions de faire jouer (ou de faire naître) des relations politiques, tandis qu'un PJ plutôt « combattant » profiterait d'aller fouiner du côté du monde des gladiateurs pour satisfaire les envies de l'épouse de son patron, etc.

Les raisons d'aider ou de ne pas aider Arria sont multiples. Dans l'ouverture de l'aventure, difficile d'imaginer, toutefois, que les PJ ou le reste de l'équipage choisira sciemment d'abandonner la jeune fille aux flots. Mais, par la suite, il peut y avoir des divergences d'appréciation de la situation. En voici quelques exemples, non exhaustifs :

- rendre service à son patron peut permettre de s'en attirer les bonnes grâces ;
- faire entrer la jeune fille dans la famille peut être un moyen commode de se venger de l'épouse du patron qui traite de manière hautaine un PJ de basse extraction ;
- un PJ peut décider d'apporter son aide simplement parce que ça lui permet de découvrir de nouveaux milieux, de nouvelles situations.

10.3. Les relations entre les PJ

Les relations qui pourraient naître entre certains PJ et certains PNJ, notamment pendant la partie de l'aventure tournant autour de l'adoption d'Arria, peuvent venir pimenter les actes suivants et, qui sait ?, dresser les PJ les uns contre les autres. L'idée n'est pas de conduire à l'éclatement du groupe des PJ, et surtout pas d'en arriver à une confrontation armée entre eux. Mais de profiter de l'ambiance générale d'un jeu comme *Etherne*, où les relations interpersonnelles ont une place importante.

Ainsi, lorsque la tragédie approchera de sa conclusion, des divergences pourront apparaître entre les avis des PJ. Après tout, leur patron n'est peut-être rien de moins qu'une crapule en toge immaculée. Et le tort porté à Pilatus peut mériter, aux yeux de certains, d'être redressé. Certains PJ, par exemple avec un passé militaire et un attachement marqué à l'esprit de fidélité que cela sous-entend, pencheront peut-être du côté de Pilatus, contre les traîtres. D'autres seront touchés par le destin d'Arria, embringuée à son insu dans une histoire qui la dépasse largement. Ceux-ci et ceux-là voudront probablement leur éviter la croix ou les lions. D'autres, au contraire, plus soucieux de leurs intérêts sociaux et de la stabilité politique d'*Etherne*, se rangeront du côté de leur patron, contre ceux qui veulent bouleverser l'ordre de leur monde.

10.4. L'ambiance antico-romanisante

Comme je l'ai écrit par ailleurs, ce scénario emprunte une partie de sa trame à un roman policier dans l'Égypte ancienne, mais il peut être adapté à des ambiances rôlistiques très diverses. Pour que l'univers antico-romanisant ne soit pas qu'une toile de fond un peu floue mais un élément de l'aventure à part

entière, le MJ peut incorporer des détails tangibles dans diverses scènes : l'épisode maritime (les navires, les ports, etc.), le banquet d'adoption (avec des détails gastronomiques), les augures, la recherche d'un gladiateur. Pour donner du corps à ces parties, il est tout à fait possible de piocher dans divers livres, de fiction ou pas, traitant de l'antiquité romaine et d'adapter ces informations au scénario.

10.5. Le cas de conscience sur Pilatus

Lors d'une discussion sur un forum, la question avait été soulevée de la possibilité, pour le MJ, de contribuer à garder Pilatus en vie et de s'en servir comme PNJ récurrent. Je vois deux manières de répondre à cette attente :

- l'une à moyen terme : faire "durer" cette aventure en y intercalant d'autres épisodes, pour que ce personnage prenne de la profondeur et s'inscrive pleinement dans les relations PJ-PNJ ;

- l'autre à plus long terme : entrouvrir une porte vers un coup de théâtre au final, sous la forme de l'évasion de Pilatus (avec ou sans l'assistance de certains PJ).

Pour ma part, si je devais choisir, j'irais vers le final tragique : Pilatus a vu sa vie en grande partie détruite par ses rivaux et il revient se venger, mais sa vengeance le conduit à être définitivement broyé. Ne pas arriver à sauver Pilatus de ce destin tragique, alors que sa vengeance pourrait être considérée comme légitime dans l'esprit, à défaut de l'être dans la forme, est aussi une façon de confronter les PJ – surtout s'ils font partie de la classe sénatoriale – au cynisme qui sous-tend tout l'édifice d'Etherne.

Si les joueurs trouvent un tel final trop « dur », mais que le MJ ne veut pas tout changer pour aller vers une fin heureuse, il y a la possibilité de laisser les PJ agir pour que Pilatus ne soit pas condamné à une mort directe (comme la crucifixion) mais plutôt condamné aux jeux du cirque. Les PJ penchant pour Pilatus pourraient donc essayer de faire infléchir la condamnation dans cette deuxième voie. Il faudrait alors graisser la patte de gens haut placés, rechercher d'anciens compagnons d'armes de Pilatus venant témoigner en sa faveur, etc. Ce qui peut élargir encore plus le champ de cette aventure.

Dans ce scénario, difficile de dire ce qui serait une « bonne fin ». Je n'imagine pas de fin très heureuse pour Pilatus, ni pour Arria. Au mieux, il peut y avoir des fins « pas trop mauvaises ». Mais il y a peut-être là des situations de jeu intéressantes, dans le choix entre diverses fins « pas trop mauvaises ». A mes yeux, il n'y a pas une fin plus légitime qu'une autre, et le MJ peut tirer profit de cela, en fonction de ses propres goûts et de ceux de ses joueurs.

10.6. Condamnations à mort

Les modes d'exécution des condamnés à mort étaient variables, dans l'antiquité romaine. Nous en présentons quelques-unes ici, non pas en tant que catalogue mais plutôt pour souligner les enjeux qu'il peut y avoir, dans le cours de l'aventure, à faire que Pilatus sera condamné à telle mort ou telle autre.

Certains condamnés étaient envoyés directement dans l'arène, sans entraînement, ce qui revenait à les condamner à mort sans grand délai. La *damnatio ad bestias*, la « condamnation à se battre contre les bêtes sauvages » en quelque sorte, est un châtiment infamant, qui semble avoir été instauré pour punir les déserteurs. Dans les premiers temps, ils étaient piétinés par des éléphants ; aux époques postérieures, ils étaient jetés en pâture aux fauves, parfois attachés pour être encore moins capables de se défendre ou de tenter de fuir pour retarder l'inévitable fin.

D'autres condamnés, de droit commun, étaient envoyés à l'arène après une phase d'entraînement, pour qu'ils puissent, à leur manière, contribuer au spectacle. Obligés à s'affronter par paire, avec parfois aussi peu qu'un couteau en main, à midi et devant une arène presque vide, ils devaient faire au mieux pour tuer leur adversaire et espère que leur prestation attirerait l'attention de quelqu'un. La condamnation *ad gladium* (au glaive) ne conduisait généralement pas à une remise de peine mais à la mort sans rémission, tant que la condamnation *ad ludum* (au jeu) pouvait laisser espérer au condamné qu'une bonne prestation lui laisserait la vie sauve... afin de pouvoir mener d'autres combats futurs.