

Les Chroniques de Théia

Année XIII

Les ferrets d'Ariane

BIJOUX LÉGENDAIRES

Ces ferrets sont des broches, réalisées dans un étrange métal doré qui n'est pas de l'or, mais de l'orichalque (un métal ancien méconnu et très rare), en forme de têtes de taureaux, serties d'émeraudes de très grande pureté. Deux lacets de cuir permettent de les nouer à un vêtement ou sur tout autre support.

Ces deux broches sont des objets légendaires dotés de la capacité « Symbiose ».

Niveau de puissance 5

Capacité légendaire : Symbiose

Attribut : Volonté

Nouvelle capacité légendaire

Symbiose (niveau de puissance 5) :

Cette capacité doit être appliquée à 2 objets ou plus, qui seront ainsi liés entre eux. Placée sur un seul objet la capacité n'a aucun intérêt. Les émotions des porteurs sont transmises de l'un à l'autre de façon atténuée. De même, les porteurs ressentent toute blessure infligée à l'autre sous la forme d'une légère douleur, le temps d'un bref instant, sur la ou les parties du corps blessées (par exemple la sensation d'une petite coupure, ou écorchure, au bras dans le cas d'une blessure tranchante infligée à l'autre, ou encore d'une petite piqûre dans le cas d'une blessure perforante). L'intensité de la douleur, même si elle reste légère, brève et non handicapante, est

proportionnelle à la blessure infligée à l'autre. Toutes ces sensations permettent également aux porteurs, de façon indirecte, de savoir si l'autre est en vie ou en grand danger, quelle que soit la distance qui les sépare.



Histoire

Dédale n'a pas uniquement réalisé la pelote de laine magique pour Ariane, fille de Minos. Il a également conçu deux broches merveilleuses.

Ariane espérait en offrir une à Thésée et conserver l'autre, mais elle n'eut pas l'occasion de lui faire ce don avant d'être abandonnée, par ce dernier, sur l'île

de Naxos.

Avec les siècles, elles finirent par se retrouver dans le trésor d'un richissime marchand krétois et l'on oublia leur valeur réelle et leurs capacités.

Le marchand les offrit à l'une de ses filles qui s'installa à Massalia. Là-bas elles furent dérobées par des brigands de grand chemin qui la détroussèrent lors d'un court voyage à Antipolis.

Un centurion étrusque mit la main dessus quelques années plus tard, alors que son unité débarrassait la région de quelques barbares qui harcelaient la population.

Plus tard encore, pour payer ses dettes aux jeux, il les "offrit" contre une bouchée de pain (bouchée qui lui permit somme toute de payer ses dettes) à Agavos, un riche laniste minoen qui dirige les arènes de Massalia et qui est expert en joyaux anciens.

Agavos ne tarda pas à reconnaître la grande valeur de ses nouvelles acquisitions. Grâce à un arcaniste de sa connaissance, aux pouvoirs réels, il put connaître leur magie. Il s'agissait du même arcaniste qui lui avait soufflé une de ces visions dans laquelle il voyait le roi gaulois régner sur la Gaule entière.

Agavos savait tenir sa langue, mais il découvrit plus tard que son ami arcaniste n'était pas aussi fiable. Il envoya alors un messenger au roi des Gaulois, pour lui demander de venir récupérer un présent qu'il souhaitait lui faire : les ferrets d'Ariane.

Il ne donna ni son nom, ni de lieu de rendez-vous, mais dit au roi qu'il saurait reconnaître ses émissaires et les contacterait quand ils seraient arrivés à Massalia. Rapidité et discrétion étaient nécessaires, car le temps jouait contre eux, bientôt d'autres forces convoiteraient les ferrets et il lui serait difficile d'assurer leur sécurité.

AVENTURE

LES FERRETS DE L'ARÈNE

An 4

Une unité de mousquetaires doit transporter discrètement de précieuses broches depuis les arènes de Massalia jusqu'à Lutèce. Ces bijoux sont entrés clandestinement en Gaule. Ils ont été indirectement dérobés par l'armée étrusque à un puissant notable krétois, puis subtilisés par le régisseur de l'arène qui souhaite à son tour les donner au roi Alvard en gage de bonne foi. Les augures lui auraient révélé que le roi gaulois du nord finirait par régner sur la Gaule entière. Il ne sait pas quand, mais il veut que ce jour-là le roi se souvienne de son soutien à la cause gauloise.

De leur côté les personnages seront approchés par la légion étrusque pour dérober les broches à leur anciens alliés (les mousquetaires).

Les personnages peuvent accepter et travailler pour les étrusques. Ils peuvent laisser croire qu'ils ont accepté et aider les mousquetaires. Ou encore, ils peuvent dérober les broches pour leur propre compte.

Une rumeur circule disant qu'au-delà de leur grande valeur, en tant que bijoux, les

broches seraient empreintes de grands pouvoirs arcaniques.

Cette rumeur a également atteint les contrées teutoniques et une escouade de sergents templiers, du fraîchement formé ordre des templiers, à également pour mission de récupérer les broches.

Massalia

Massalia est bâtie sur un site rocheux formé de trois collines et d'un promontoire. Son port se trouve au pied d'un rocher fortifié en forme de demi-cercle tourné vers le sud.

La colline la plus haute, située au centre des deux autres, abrite une acropole et un temple dédié à Athéna.

La cité, elle-même entourée d'une muraille, dispose également de deux temples d'Artémis et d'Apollon situés sur le promontoire, de thermes, de fontaines publiques, d'un théâtre (devenue arènes) situé sur le flanc sud-est de la colline située à l'ouest, et d'une agora et son forum (centre administratif, politique, judiciaire et économique de la cité) situés entre la colline ouest et celle centrale.

Les arènes de Massalia

Avec l'arrivée importante de colons étrusques sur les dernières années et les légions qui ne sont jamais bien loin, le théâtre de Massalia a rapidement évolué sous l'impulsion du citoyen Agavos. Ce dernier a bien compris que la cité ne tarderait pas à tomber dans



le giron étrusque et a su s'adapter et anticiper. Il a donc fait compléter le théâtre de pierre par de solides constructions en bois pour former une arène circulaire capable d'accueillir comme il se doit les jeux du cirque (combats et spectacles essentiellement, le site étant trop petit pour des courses). Le bâtiment n'est pas des plus grandioses, mais possède une bonne capacité d'accueil, et les revenus déjà conséquents du marchand ont plus que triplé pour le laniste qu'il est devenu.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Agavos

Malgré le milieu auquel il appartient, Agavos est quelqu'un de très fiable et une personne de parole. Il a deux hommes de main à tout faire, de gros bras pas très finauds, mais incorruptibles.

Pollias

C'est un arcaniste minoen capable de divination exclu des oracles pour son trop gros penchant pour la bonne chère et sa dépendance à l'alcool. Il a atterri à Massalia par hasard et vivote grâce à ses dons modestes, mais réels.

Les mousquetaires



À leur arrivée à Massalia, ils font profil bas, même s'ils ne dissimulent pas qui ils sont. Au nombre de 3 (4 si vous avez plus de 4 PJ, 2 si vous n'avez que 2 PJ), ce sont de rudes gaillards expérimentés. Leurs noms : Atonus, Portix, Aramur (et Dartanos). Même si les PJ sont d'anciens alliés, leurs ordres sont clairs, l'offrande d'Agavos doit parvenir à Alvard coûte que coûte.

Les templiers



Ces jeunes sergents-templiers, menés par Karl Bjornfotr, un officier revêche et revanchard, sont peu expérimentés, mais ils sont nombreux et bien équipés. Leur groupe est constitué de 8 personnages (10 si les PJ sont plus de 4, 4 si vous n'avez que 2 PJ).

La légion étrusque



Stationnée depuis quelque temps dans les environs de Massalia, elle cherche à imposer sa loi aussi bien aux autochtones qu'aux cités-comptoirs de leurs alliés de l'empire. Bientôt, avec d'autres légions, elle marchera vers les territoires gaulois pour les conquérir au nom de l'Empereur.

Valerius Pomela

(Tribunus militum : tribun à la tête d'une cohorte)

Officier étrusque passionné d'histoire et extrêmement rusé, il a appris les mésaventures du centurion joueur alors qu'il s'apprêtait à lui demander de lui remettre les broches. L'information concernant les bijoux étant arrivée jusqu'à lui tardivement. En effet, le centurion se montrait discret sur sa prise (même s'il n'y avait rien d'anormal à celle-ci), ce n'est qu'après avoir dû s'en séparer qu'il en a parlé à certains de ses compagnons d'armes. Le temps et les bavardages ont fait le reste. C'est lui qui va contacter les personnages pour leur confier la mission de dérober les ferrets. Valerius Pomela agit avec discrétion, il engage des gens du cru (les aventuriers) pour éviter d'impliquer directement l'armée étrusque dans l'affaire.

L'unité de soutien de la légion

Elle est menée par Maximilien Lentus, un centurion expérimenté aux ordres du tribun Pomela. Elle est constituée d'une dizaine de légionnaires. Elle est là autant pour récupérer les broches une fois sécurisées par les personnages que pour garder un œil sur eux. Elle pourra éventuellement se lancer à leur poursuite selon leurs actions.

Les aventuriers

Les aventuriers se trouvent à Massalia ou dans la région. Étant donné leurs faits d'armes, leur réputation les précède et ils seront sous surveillance de la légion et de la garde minoenne de la cité.

Approchés par Valérius Pomela, ils se verront faire une offre difficile à refuser.

ACTIONS POSSIBLES POUR LES AVENTURIERS

- Récupérer les ferrets pour leur commanditaire. Ils devront les subtiliser aux mousquetaires (par la ruse, la discrétion ou la force) puis échapper aux templiers.

devront le subtiliser aux mousquetaires (par la ruse, la discrétion ou la force) puis échapper à l'unité de soutien de la légion.

- S'emparer des ferrets pour leur propre compte. Ils devront les subtiliser aux mousquetaires (par la ruse, la discrétion ou la force) puis échapper aux templiers et à l'unité de soutien de la légion.

- S'allier aux mousquetaires. Ils devront échapper à une unité de la légion qui était sur leurs traces en soutien, puis aux templiers.

- S'allier aux templiers. Ils

