

L'ours dans l'atrium

"Les légions débouchaient des forêts de Bohême où elles s'étaient taillé une voie à la hache, en massacrant pour l'ordinaire des ours et des bisons. Ce n'était déjà plus cette fameuse armée des paysans du Latium, lourde, ordonnée, mais des centuries hétéroclites qui avançaient derrière les joueurs de cors aux torses à demi vêtus de peaux de fauves, des cavaliers marocains, des arbalétriers gaulois, des Bretons, des Ibères prêts à choisir parmi leurs prisonniers ceux qu'ils enverraient creuser leurs mines d'argent des Asturies, des Grecs, des Arabes, des Syriens mauvais comme des hyènes, des Gètes aux tignasses couleur de paille et pleines de poux, des Thraces en jupes de chanvre."

Patrick Rambaud, **La Bataille**

Sommaire

I. Synopsis

II. Trame

1. La moisson
2. Trois fédérés barbares
3. L'incendie
4. Le départ des légions
5. La révolte des esclaves
6. Alamanicum
7. Le meurtre d'Hincmar
8. L'esprit de l'ours
9. Une aube sanglante

III. Les personnages

Flavius Lucius Senior
Flavius Lucius Junior & Gallien Césaire
Lavinia Lucia
Venantius
Quiriace
Paul Rusticus
Sidoine Maxime
Sabaude, Gallicus, Gordien & autres esclaves révoltés
Hincmar, Arioald, Lantfrid & leurs guerriers
Ulfila, Dacco & leurs guerriers
L'esprit-Ours

I. Synopsis

Belgique Première, en 1159 après la Fondation de la Ville, an XII du Principat d'Honorius. (En 406 de notre ère). La villa Luciana est la perle du "fundus" (domaine agricole) de Flavius Lucius Senior, citoyen romain de classe sénatoriale et vicaire du siège épiscopal de Viridunum (Verdun) - à l'époque, un vicaire est un haut fonctionnaire romain. La villa Luciana se trouve sur la voie romaine qui mène de Viridunum (Belgique Première) à Durocortorum (Reims) en Belgique Seconde. Elle a pour voisins un camp retranché occupé par des fédérés Alamans, le Castrum Alamanicum, et la villa Rema, un autre domaine agricole contrôlée par un des chefs alamans, Ulfila. Enfin, dans la forêt proche, se trouve un ancien bois sacré celte où les romains construisirent jadis un temple de Diane. L'endroit est appelé le bosquet païen (les gaulois y pratiquaient des sacrifices humains) et il est très malfamé depuis la conversion au christianisme.

La villa Luciana est le cadre de vie d'une centaine de personnes :

1° La gens Lucia : Flavius Lucius Senior, sa femme Sabine, son fils Flavius Lucius Junior et sa fille Lavinia.

2° Des amis de Flavius L. Senior : Paul Rusticus, prêtre, Gallien Césaire, aristocrate ami de Flavius L. Junior, et Sidoine Maxime, rhéteur et poète

3° Des clients et des affranchis : Venantius, le régisseur de la villa ; Quiriace, contremaître ; Milo, le potier ; Conobre le forgeron ; Cornelia, nourrice de Lavinia

4° Des esclaves : Celse, Sabaude, Gallicus, Gordien, etc... (des paysans pour la plupart).

Les esclaves et les artisans forment la population la plus nombreuse.

Or, à la suite du départ des Légions rhénanes pour l'Italie, où le Maître de la Milice Stilichon les a convoquées pour repousser l'invasion wisigothe, des troupes de Bagaudes apparaissent parmi les paysans des "vicus" et les esclaves des grands domaines agricoles. Les esclaves de la

villa Luciana se révoltent contre leur maître ; les PJ pourront les repousser aux côtés des affranchis de Flavius L. Senior, mais la situation est très dangereuse car les révoltés ont promis de revenir avec d'autres Bagaudes.

Flavius L. Senior décide alors d'appeler à l'aide les fédérés alamans de Castrum Alamanicum et envoie les PJ joindre les deux chefs barbares, Hincmar et Ulfila. Hincmar dirige la troupe la plus nombreuse, environ 300 personnes (femmes, vieillards et enfants compris), dont 70 guerriers. Hincmar est resté fidèle à la culture barbare, mais il s'est converti au christianisme. Ulfila est un barbare romanisé, qui s'efforce d'imiter la culture qui l'a accueilli ; il dirige une centaine de personnes, dont 30 guerriers. Son amitié avec Quintus Marcus Sévère, Tribun de la Troisième Légion, lui vaut aussi d'avoir obtenu l'exploitation de la villa Rema.

Contactés par les PJ, les deux chefs barbares acceptent de rencontrer Flavius L. Senior. Ils se rendent à la Villa Luciana avec 20 guerriers. Hélas, au cours du repas du soir, Hincmar est égorgé dans l'atrium alors qu'il s'absentait pour uriner... Colère des Alamans qui manque de dégénérer en massacre ; Ulfila ou les PJ parviennent à les calmer momentanément, mais certains partent à Alamanicum pour avertir le reste des barbares du meurtre de leur chef. Aux PJ de boucler une enquête pour découvrir le meurtrier avant le retour des Alamans et éviter ainsi le massacre des habitants de la Villa Luciana.

Plusieurs fausses pistes sont envisageables :

- Un projet de mariage avait été envisagé entre Lavinia et Hincmar. Lavinia avait réussi à le repousser deux ans auparavant (écœurée par les manières de rustre du barbare), mais il a resurgi au cours du repas, comme une condition éventuelle à la protection de la villa par les Alamans. Or Gallien Césaire est amoureux de Lavinia...

- Hincmar est en position de force pour réclamer la villa Rema, maintenant que les Légions sont

parties. Sa mort arrangerait bien Ulfila, qui deviendrait le seul chef d'Alamanicum.

- Des esclaves ont été maltraités par Hincmar l'après-midi même, ce qui a peut-être contribué à mettre le feu aux poudres... Or Quiriace, le contremaître, était près de l'Atrium au moment de l'assassinat du chef alaman.

La vérité, bien sûr, est ailleurs :

Des esclaves et des artisans de la Villa Luciana continuent à rendre un culte primitif aux vieux dieux de l'Antiquité, dans le Bosquet Païen. L'effondrement prochain de l'Empire et la déferlante barbare imminente ont éveillé d'anciens esprits de la Forêt, renforcés par les libations versées

par les paysans dans le vieux Temple de Diane. Hincmar, avant de mettre ses armes au service de l'Empire et de se convertir au Christianisme, était un guerrier fauve consacré à l'esprit de l'Ours. L'esprit-totem est animé d'une noire rancœur pour le chef qui l'a renié ; éveillé dans le Bosquet Païen, il s'est glissé au milieu des soldats alamans au cours du repas et a massacré Hincmar. Puis, il s'est réfugié dans le temple de Diane, où les Païens se sont soumis à son autorité et ont entamé un sabbat infernal...

Les PJ devraient remonter jusqu'au Temple et affronter l'abomination païenne...

II. Trame

1) La moisson

Matinée radieuse de septembre. Presque tous les esclaves sont aux champs pour procéder à la récolte; certains travaillent en groupe à la faux et à la faucille, d'autres utilisent des "valli", des moissonneuses. Sur une colline dominant les

champs et la villa, la famille Lucia et ses invités sont confortablement installés sous un dais léger, sur des banquettes, éventés par des esclaves, écoutent de la musique et se rafraîchissent.

2) Trois fédérés barbares

Hincmar et deux de ses guerriers fauves débouchent à cheval, au galop, de la forêt. Ils traversent un champ, bousculent des esclaves qui les insultent. Echauffourée où Hincmar éborgne un

des esclaves, Celse. La situation chauffe avec Quiriace, calmée par Venantius qui obtient le prix du sang pour l'esclave blessé. Les trois barbares poursuivent leur route.

3) L'incendie

Après le départ des barbares, les PJ aperçoivent une fumée noire qui monte dans le ciel au-dessus des collines, au niveau de la villa Rema (C'est précisément la direction que prenaient les Alamans avec une telle hâte). Venantius envoie les PJ en reconnaissance, tandis que les maîtres regagnent prudemment leur villa. Au cours du périple, les PJ assisteront à un spectacle étrange : une danse de l'ours à laquelle se livre un des

Alamans qui accompagnait Hincmar. A l'orée des champs de la Villa Rema, les PJ apercevront celle-ci qui brûle, et des nuées de pillards, esclaves révoltés et paysans, en train de la piller et de massacrer quelques artisans. Peu après, le guerrier alaman qui faisait sa danse de l'ours charge en hurlant les pillards, dans un état de frénésie démente, et en abat une demi-douzaine avant d'être lui-même massacré.

4) Le départ des Légions

De retour à la Villa Luciana, une fois leur rapport fait, les PJ aperçoivent un nuage de poussière sur la Voie romaine, en direction de Virodonum. Apparaissent une quinzaine de cavaliers germaniques (qui montent à cru, portent des cuirasses de cuir avec anneaux, des casques avec nasal et couvre-nuque, trois ou quatre javelines, des épieux et des coutelas), une centurie de légionnaires et une vingtaine de mercenaires (des Francs : torse-nu ou tuniques grossières, cheveu

blond et ras, de rares boucliers, mais des framaées, des haches, des épées longues, des scramasax... et une musculature impressionnante). C'est le détachement du Tribun Quintus Marcus Sévère, qui vient avertir son ami Flavius L. Senior du départ des Légions Rhénanes et l'encourage à se réfugier en ville.

Les troupes bivouaqueront quelques heures, puis repartiront avant le soir.

5. La révolte des esclaves

Les esclaves se révolteront le soir même ; certains groupes tomberont sur des PJ isolés, quelques bâtiments seront incendiés, quelques affranchis et Venantius assassinés. Aux PJ de se débrouiller pour seconder efficacement les maîtres : les Lucius Senior et Junior, Gallien

Césaire, Quiriace et le forgeron Conobre vont se battre pour rétablir l'ordre. Les esclaves, menés par Sabaude, Gallicus et Gordien reculeront, en menaçant de rejoindre les Bagaudes et de ramener les pillards mettre la villa à sac.

6. Alamanicum

Flavius L. Senior envoie immédiatement les PJ réclamer l'aide des Alamans. Le chemin le plus court est le Bois Païen. En passant non loin du Temple de Diane, les PJ remarqueront des détails étranges : des pieux grossièrement sculptés aux effigies humaines ou bestiales sont plantés autour du temple, parfois hérissés de clous ou brunis de sang séché. Des cassolettes rustiques laissent échapper des fumées aromatiques dans le péristyle, des animaux sacrifiés (coqs, pigeons, un agneau) pourrissent devant la statue mutilée de Diane, dans le sanctuaire qui menace ruine...

Alamanicum est un vieux castrum romain rectangulaire , mais l'intérieur est un chaos anarchique de huttes barbares où se bousculent femmes, enfants, vieillards, animaux et guerriers. Hincmar et Ulfila recevront les PJ au milieu de leurs familles et enfants, dans une halle grossière qui leur évoquera une grange rustique.

Les deux barbares leur confirmeront que les Bagaudes ont déjà saccagé la Villa Rema et accepteront de suivre les PJ avec une vingtaine de guerriers jusqu'à la Villa Luciana.

7) Le meurtre d'Hincmar

Dès l'arrivée des Alamans, Flavius L. Senior improvise un banquet en l'honneur des deux chefs et de leurs lieutenants (Dacco pour Ulfila, Arioald et Lantfrid pour Hincmar). Au cours du repas, les Alamans s'enivrent rapidement, et L'Ours dans l'Atrium, © Usher, La Cour d'Obéron, février 1998

Hincmar évoque en riant la possibilité d'épouser sur le champ Lavinia pour sceller une alliance. Regard noir de Lavinia, qui quitte les convives en compagnie de Gallien Césaire. Quiriace, en train de célébrer un sacrifice à Mythra (on re-

trouvera un étalon égorgé dans les écuries) est absent, et il sera couvert de sang au moment où on découvrira le meurtre d'Hincmar. Enfin, quand Hincmar, ivre, partira se soulager, il le fera en même temps que Dacco, le bras droit d'Ulfila, partira donner un tonnelet de vin aux guerriers alamans restés dehors...

Aux PJ de démêler le sac de nœuds quand Dacco reviendra faire irruption dans la salle du banquet en annonçant le meurtre d'Hincmar. Il devrait suivre une belle pagaille : Paul Rusticus et

8) L'esprit de l'ours

La bonne piste est celle de la nourrice Cornelia et de Milon le Potier, disparus depuis la révolte (alors qu'ils ne sympathisaient pas, a priori, avec les esclaves). Les PJ pourront se rendre compte de leur disparition soit grâce à Lavinia, qui s'inquiète pour sa nourrice, soit par le forgeron Conobre, qui s'inquiète pour son ami Milon. Visiter la chambre de Cornelia permettra de découvrir un coffre qui contient une dizaine de statuettes de dieux larres, les divinités du foyer interdites par le code théodosien. Visiter les atelier de Milon permettra de découvrir quelques cages d'osier vides qui servent habituellement pour le transport des volailles - Milon s'en sert pour apporter des poules et des colombes à sacrifier dans le vieux temple de Diane.

Fouiller l'atrium où Hincmar a été tué sera difficile : Arioald et cinq de ses guerriers ont repêché le corps d'Hincmar, tombé dans le bassin central (où il était en train d'uriner quand il a été égorgé). Les barbares refusent de laisser approcher le cadavre de leur chef et se montrent hostiles. De loin, les PJ pourront remarquer que la gorge d'Hincmar semble plus arrachée que tranchée. S'ils sont attentifs, ils pourront aussi se rendre compte que quelques tuiles de la bordure du toit de l'atrium sont déplacées ou fendues (L'esprit de l'ours s'est glissé dans l'atrium depuis le toit). Monter sur le toit permettra de découvrir des traces de griffes sanguinolentes

Sidoine Maxime tenteront d'échapper aux couteaux des Alamans en hurlant comme des femmes, les Flavius père et fils feront face, Quiriace risque fort d'intervenir le glaive à la main, et Ulfila tentera de s'interposer face aux épées des Alamans, d'Arioald et Lantfrid en particulier. La situation, précaire, se soldera par un échange d'otages (Flavius junior contre Dacco) le temps que Lantfrid parte alerter le reste des guerriers. Les PJ n'auront que quelques heures pour mener l'enquête.

qui se dirigent du côté du jardin de la maison. Un pistage réussi permettra de retrouver ces traces piétinant certains parterres du jardin, puis escaladant le mur qui ferme la villa. A l'extérieur, la piste se dirige vers le Bois Païen.

Interroger Ulfila ou Dacco permettra d'apprendre que Hincmar s'est converti récemment au christianisme, et que, comme bon nombre de ses guerriers, il avait auparavant suivi l'initiation des guerriers-fauves.

Suivre la piste de l'esprit de l'ours mènera au Temple de Diane : Cornélia, Milon et une dizaine d'artisans sont en train d'y chanter des hymnes païens en se tailladant les bras et le visage, dominés par un immense guerrier-fauve, vêtu d'une défroque d'ours, aux mains dotées de griffes sanglantes et aux yeux rougeoyants. L'esprit de l'ours proclame en langage germanique que sa "faide" (vengeance, considérée comme justice chez les barbares) est accomplie.

Si les PJ n'interviennent pas, les païens se dévoueront l'un après l'autre à l'esprit de l'ours. Celui-ci se fondra dans les ombres du temple un peu avant l'aube, mais il aura désormais des sectateurs qui pourront le rappeler à tout moment dans la région. Si les PJ interviennent, les sectateurs s'écrouleront, frappés d'épouvante, mais l'esprit de l'ours attaquera avec férocité. Il ne frappera pas, toutefois, les chrétiens formulant une prière à haute voix ou portant une croix

visible. Si les PJ sont parvenus à se faire accompagner par quelques guerriers alamans, ceux-ci réagiront de diverses manières en fonction de leur clan. Les hommes de Hincmar, épouvantés, prendront la fuite devant la manifestation de

9) Une aube sanglante

Aux premières lueurs de l'aube, Lantfrid revient à la villa avec vingt nouveaux guerriers alamans, de la parentèle de Hincmar. N'ayant reçu que le témoignage de Lantfrid, les nouveaux venus sont persuadés de la culpabilité des Lucius et veulent mettre la villa à sac. Si les PJ n'ont pas découvert le vrai meurtrier au cours de la nuit, les guerriers de Lantfrid convainquent les autres alamans présents et l'affaire se solde par un massacre. Au cours du bain de sang, une centaine de Bagaudes surgissent de la forêt et se ruent à l'attaque de la villa Luciana. S'ensuit une bataille où Bagaudes et alamans s'entretuent pour le contrôle de la villa, tandis que les survivants gallo-romains se battent pour sauver leur vie.

Si les PJ ont découvert le meurtrier, les alamans de Hincmar, épouvantés, prennent la fuite en abandonnant dans la villa le corps de leur chef.

l'esprit tutélaire. Les hommes d'Ulfila eux aussi seront terrifiés, mais davantage imprégnés de foi chrétienne, ils participeront au combat si les PJ attaquent l'abomination païenne.

Ulfila et Dacco restent avec huit guerriers "romanisés". Les PJ, les Flavius et Ulfila auront à peine une petite heure pour organiser la défense de la Villa Lucia lorsque les Bagaudes apparaîtront et lanceront un assaut contre le domaine. Aux joueurs d'organiser le combat. S'ils se sont montrés habiles au cours du scénario, n'hésitez pas à leur donner un sérieux coup de pouce avec les personnages d'Ulfila et de Dacco. Si les Bagaudes sont repoussés, ils prendront la fuite et n'inquiéteront plus la Villa - pour cette année. Flavius L. Senior affichera une grande reconnaissance aux PJ, et Ulfila leur vouera une certaine considération. Ce qui est un bon départ pour de jeunes affranchis...

III. Les personnages

Flavius Lucius Senior

Charme : 8 Intelligence : 9 Volonté : 11

Habilitété : 7 Force : 7 Endurance : 9

Résistance mentale : 10 Intuition : 8 Adaptation : 7

Beauté : 8 Résistance physique : 8 Réflexes : 8

Perception : 7

Discrétion : 7

Combat contact : 2

Combat distance : 0

Cheval : 1

Chasse : 1

Commandement : 4

Théologie : 1

Latin : 4

Calcul : 5

Marchandage : 5

Armes : Poignard, Glaive, 2 javelots (uniquement en cas de crise)

Armure : cuir épais (10) (Uniquement en cas de crise).

Flavius Lucius Senior est un homme de taille moyenne, brun de peau, mince et vigoureux, aux cheveux gris légèrement dégarnis, coupés court. C'est un homme cultivé et éclairé, plein d'urbanité avec les gens de sa caste, dur et intransigeant avec ses inférieurs. C'est un chrétien convaincu.

Il porte habituellement la toge, mais opte pour la tunique et les braies gauloises en cas de guerre.

Flavius Lucius Junior & Gallien Césaire

Charme : 9 Intelligence : 7 Volonté : 10

Habilitété : 8 Force : 9 Endurance : 9

Résistance mentale : 8 Intuition : 6 Adaptation : 6

Beauté : 9 Résistance physique : 10 Réflexes : 9

Perception : 8

Discrétion : 7

Combat contact : 3

Combat distance : 1

Cheval : 1

Chasse : 2

Commandement : 2

Combat mains : 1

Latin : 3

Armes : Poignard, Glaive, 2 javelots (uniquement en cas de crise)

Armure : cuir bouilli (15) (Uniquement en cas de crise).

Flavius Lucius Junior est un jeune homme arrogant, assez violent avec les simples, très porté sur la chasse et les sports violents (lutte, tir à l'arc, équitation). Gallien Césaire est plus agréable : charmant, assez élégant, un brin cynique ; mais il est aussi cruel que Flavius L. Junior avec les humbles, qu'il méprise. Il voue aussi un grand dédain aux barbares. Il entretient une liaison discrète et sans réel amour avec Lavinia.

Les deux jeunes romains sont vêtus de toges à la villa, de tuniques et de caleçons pour chasser ou combattre.

Lavinia Lucia

Une jeune patricienne élégante, belle, racée, hiératique. Brune, très mince, elle coiffe sa longue chevelure brune en coiffures torsadées et savantes, porte de longues robes légères maintenues par de précieuses fibules ouvragées, se maquille de façon sophistiquée, ce qui lui confère un charme puissant (bouche sensuelle, regard

souligné...) Ses bras tintent de bracelets, des boucles d'oreille immenses et fines balaisent ses épaules, des colliers sertis de pierreries ornent sa gorge.

Lavinia témoigne un mépris considérable pour les esclaves et les barbares. Elle entretient une liaison sans passion avec Gallien Césaire.

Venantius

Un vieillard un peu enrobé, aux trois quarts chauve, au regard fatigué. Il porte le plus souvent une tunique latine et des braies gauloises. Il s'occupe de la gestion courante de la Villa Luciana, en s'efforçant d'arrondir les angles entre

les maîtres et les esclaves. Malgré sa douceur avec les esclaves, ceux-ci lui reprochent sa position d'affranchi et le considèrent comme l'animal familier des Lucius.

Quiriace

Charme : 4 Intelligence : 6 Volonté : 11
Habilité : 9 Force : 10 Endurance : 11

Résistance mentale : 8 Intuition : 6 Adaptation : 7

Beauté : 4 Résistance physique : 12 Réflexes : 9 Perception : 7

Discrétion : 7

Combat contact : 5
Combat distance : 3
Cheval : 2
Chasse : 2
Commandement : 4
Latin : 2

Armes : Poignard, Glaive, 2 javelots (uniquement en cas de crise)

Armure : cuir épais (10) (Uniquement en cas de crise).

Quiriace est le contremaître des Esclaves. C'est un quinquagénaire trapu, un peu enrobé, aux cheveux gris, à la trogne fermée, de tempérament très dur.

C'est un ancien vétéran des Légions Rhénanes, qui a aussi combattu en Illyrie contre les Fédérés Wisigoths révoltés. Il méprise les barbares et les esclaves. C'est aussi un sectateur de Mythra, peu connu pour sa dévotion dans le Christ.

Paul Rusticus

Un homme de taille moyenne, qui porte des braies et une tunique longue de coupe simple, mais taillée dans les meilleures étoffes. Rusticus est un vieil homme affable et souriant, qui aime la bonne chère et la gaieté, plutôt tolérant avec les esclaves. En matière religieuse, il devient en

revanche très intolérant : il est contre la culture classique, émaillée de dieux païens et de stupre, et il est le premier à vouloir dénoncer et condamner ceux qui ne se sont pas convertis.

Au demeurant, Rusticus n'est pas très courageux...

Sidoine Maxime

Quadragénaire ; un fat assez laid, qui joue aux orateurs romains et minaude pour placer sa dernière ode ou son dernier épigramme. Les oreilles décollées, le crâne nu, il s'empourpre facilement d'une colère très académique devant l'intolérance culturelle de Rusticus avec lequel il entretient de

longues polémiques rhétoriques. Il fait du charme à Lavinia, qu'il exaspère. Mépris souverain pour les esclaves et les barbares en période paisible ; repoussant de lâcheté dès qu'il se sent menacé.

Sabaude, Gallicus, Gordien & autres esclaves révoltés

Charme : 3 Intelligence : 6 Volonté : 9

Habilité : 9 Force : 7 Endurance : 8

Résistance mentale : 5 Intuition : 8 Adaptation : 7

Beauté : 3 Résistance physique : 8 Réflexes : 8

Perception : 7

Discrétion : 7

Combat contact : 0

Combat distance : 0

Combat main : 1

Armes : Coutelas, bâton, gourdin, serpe, hachette...

Armure : Vêtements moyens (6)

Des esclaves courbés, brunis et desséchés par le labeur.

Sabaude est un boiteux d'une trentaine d'années, au regard faux, qui crache dans le dos des maîtres. Gallicus est un grand gaillard blond aux yeux clairs, indolent et insolent ; Gordien est un petit personnage furtif et lèche-botte, au sourire empli d'hypocrisie.

Hincmar, Arioald, Lantfrid & leurs guerriers

Charme : 5 Intelligence : 5 Volonté : 9

Habilité : 9 Force : 12 Endurance : 12

Résistance mentale : 5 Intuition : 7 Adaptation : 7

Beauté : 4 Résistance physique : 12 Réflexes : 8

Perception : 7

Discrétion : 7

Combat contact : 6
Combat distance : 4
Combat main : 3
Cheval : 5
Tactique : 1
Langues barbares : 1

Armes : Poignard, scramasax, spathe, angon
Armure : Chignon, Tuniques de Cuir souple (7),
Fourrure (9)

Des colosses blonds ou roux, bardés de fourrures
et d'armes, le visage tailladé de cicatrices rituel-

les, aux grands rires sonores et aux faces de
brute.

Hincmar est un colosse qui dépasse ses hommes
d'une tête et les latins de deux têtes. Il porte des
bracelets barbares autour des biceps et un lourd
collier d'or serti d'ambre.

Arioald est un guerrier grisonnant à la barbe
tressée et aux moustaches tombantes. Un coup
de hache l'a éborgné et il lui manque la moitié de
ses dents. Lantfrid est un gaillard large et gras,
aux bras énormes, qui a perdu une oreille et
deux doigts de la main gauche. Il sue, souffle,
pue et se montre particulièrement grossier.

Ulfila, Dacco & leurs guerriers

Charme : 6 Intelligence : 6 Volonté : 9
Habilité : 10 Force : 10 Endurance : 10

Résistance mentale : 7 *Intuition* : 7 *Adaptation* :
9

Beauté : 4 *Résistance physique* : 10 *Réflexes* : 8
Perception : 7

Discrétion : 7

Combat contact : 6
Combat distance : 4
Combat main : 3
Cheval : 5
Tactique : 1
Langues barbares : 1
Latin : 0

Armes : Poignard, épée longue, angon, javelots
Armure : Tuniques de Cuir avec pièces (25),
Fourrure (9), bouclier (10), Casque avec couvre-
nuque (15)

Des colosses blonds ou roux, bardés de fourrures
et d'armes, les cheveux rasés mais le visage
mangé de barbe, avec des moustaches tomban-
tes. Ulfila possède des vêtements et des armes de
facture romaine, et seuls ses yeux bleu pâle et
ses cheveux blonds trahissent le barbare, car il
parle bien latin.

Dacco est un vieux guerrier aux moustaches et
au poil blanc, facétieux et rieur, rusé, toujours
prompt à la plaisanterie ou au coup fourré...

L'Esprit-Ours

Charme : 11 Intelligence : 3 Volonté : 10
Habilité : 9 Force : 12 Endurance : 12

Résistance mentale : 11 *Intuition* : 9 *Adaptation*
: 7

Beauté : 2 *Résistance physique* : 12 *Réflexes* :
10 *Perception* : 7

Discrétion : 9

Combat contact : 8
Combat distance : 4
Combat griffe : 6
Langues barbares : 1

Armes : Scramasax, hache
Armure : Fourrure (9)

L'Esprit-Ours s'est matérialisé sous la forme d'un guerrier monstrueux, aux joues labourées de cicatrices, aux yeux rougeoyants, aux griffes et aux crocs de bête fauve. Il porte une fourrure d'ours jeté sur ses épaules, des peintures de

guerre bleues aux motifs géométriques sur tout le corps . Ses armes sont un scramasax et une hache de bronze, de forme archaïque, maculés de sang séché.