

NOM : *HERRERIUS*
JOUEUR : _____
ÂGE : *25 ans*
PROFIL : *Chef de la garde brutal*
ÉPOQUE : *Pompéi, 79 ap. JC*
FACTION : *aucune*



Niv.	Malus	Santé	Stress	Souffle	Altération
0	0	<input type="checkbox"/> En forme	<input type="checkbox"/> Calme	<input type="checkbox"/> Rempli	<input type="checkbox"/> Pur(e)
2	1	<input type="checkbox"/> Égratignure	<input type="checkbox"/> Nerveux/euse	<input type="checkbox"/> Presque plein	<input type="checkbox"/> Infime
4	2	<input type="checkbox"/> Estafilade	<input type="checkbox"/> Fébrile	<input type="checkbox"/> Relativ. plein	<input type="checkbox"/> Très légère
6	3	<input type="checkbox"/> Légère	<input type="checkbox"/> Tendu(e)	<input type="checkbox"/> À moitié	<input type="checkbox"/> Légère
8	4	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Paniqué(e)	<input type="checkbox"/> Relativ. vide	<input type="checkbox"/> Moyenne
10	0d	<input type="checkbox"/> Profonde	<input type="checkbox"/> Choqué(e)	<input type="checkbox"/> Presque vide	<input type="checkbox"/> Importante
12	-	<input type="checkbox"/> Mortelle	<input type="checkbox"/> Fou/folle	<input type="checkbox"/> Dernier souffle	<input type="checkbox"/> Mutation

COMBAT	SUBTILITÉ	1	CIVILISATION	NATURE
Mains nues	Larcin	Langues	Humain
Arme contondante	Discretion	1	Culture	Animal
		<i>Pas de loup</i>	2				
Arme blanche	1	Dissimulation	Législation	Flore
<i>Glaive</i>	2						
Arme de tir	Recherche	1	Politique	Survie	1
		<i>Classe à l'homme</i>	2			<i>Allumer un feu</i>	2
PHYSIQUE	ENTRETIEN	ART & TECHNIQUE	SCIENCES
Endurance	Étiquette	Arts	Humaines	1
						<i>Premiers secours</i>	2
Intensité	Empathie	Artisanat	Exactes
Perception	1	Persuasion	Conception	Médicales
<i>Repérer une personne</i>	2						
Résistance	Interprétation	Transport	Occultes

ÉQUIPEMENT
Cuirasse (lorica segmenta), glaive (gladius), poignard (pugio), grand bouclier, cape.

ÉVOLUTIONS
 Esprits _____

 Folies _____
 Expérience _____
 Jetons d'harmonie _____

DESTINÉE
Xilo : *s'offrir la belle Sabina, prostituée du lupanar.*
Petra : *capturer Silus, esclave en fuite.*
Métallo : *monter en grade*
Néro : *prouver qu'il a été victime d'un complot.*
Destin : *Rempoter une grande victoire militaire (3).*

HISTORIQUE
Dans l'armée romaine depuis toujours, il était en bonne voie de devenir centurion. Mais quelqu'un l'a fait boire et on l'a retrouvé ivre mort dans les rues de la ville, une prostituée sous chaque bras. On lui a permis de rester dans l'armée, mais à un poste inférieur. Humilié, il n'a qu'une envie : prouver qu'il a été victime d'une machination... et être réhabilité. Il est responsable de la sécurité du macellum, où il cherche à retrouver un esclave en fuite, Silus, qu'il a déjà blessé.

NOM : Caius ARIUS (« l'aimable »)

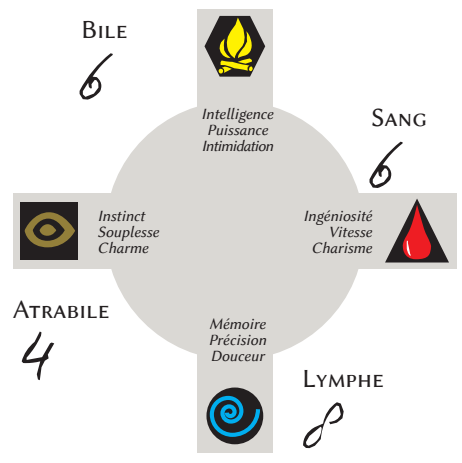
JOUEUR : _____

ÂGE : 35 ans

PROFIL : citoyen incorruptible

ÉPOQUE : Pompéi, 79 ap. J.-C.

FACIION : aucune



Niv.	Malus	Santé	Stress	Souffle	Altération
0	0	<input type="checkbox"/> En forme	<input type="checkbox"/> Calme	<input type="checkbox"/> Rempli	<input type="checkbox"/> Pur(e)
2	1	<input type="checkbox"/> Égratignure	<input type="checkbox"/> Nerveux/euse	<input type="checkbox"/> Presque plein	<input type="checkbox"/> Infime
4	2	<input type="checkbox"/> Estafilade	<input type="checkbox"/> Fébrile	<input type="checkbox"/> Relativ. plein	<input type="checkbox"/> Très légère
6	3	<input type="checkbox"/> Légère	<input type="checkbox"/> Tendu(e)	<input type="checkbox"/> À moitié	<input type="checkbox"/> Légère
8	4	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Paniqué(e)	<input type="checkbox"/> Relativ. vide	<input type="checkbox"/> Moyenne
10	0d	<input type="checkbox"/> Profonde	<input type="checkbox"/> Choqué(e)	<input type="checkbox"/> Presque vide	<input type="checkbox"/> Importante
12	-	<input type="checkbox"/> Mortelle	<input type="checkbox"/> Fou/folle	<input type="checkbox"/> Dernier souffle	<input type="checkbox"/> Mutation

COMBAT	SUBTILITÉ	CIVILISATION	1	NATURE
Mains nues	Larcin	Langues	Humain
Arme contondante	Discrétion	Culture	Animal
Arme blanche	Dissimulation	Législation	1	Flore
Arme de tir	Recherche	Loi de l'empire romain	2	Survie
PHYSIQUE	ENTRETIEN	1	Politique	1	SCIENCES
Endurance	Étiquette	1	Élection romaine	2	Humaines
Intensité	Citoyen romain	2	Ressources	2	Exactes	1
Perception	Empathie	ART & TECHNIQUE	Mathématiques	2
Résistance	Persuasion	1	Arts	Médicales
	Marchandage	2	Artisanat	Occultes
	Interprétation	Conception		
			Transport		

ÉQUIPEMENT

Toge blanche (Toga virilis candida), bourse de 200 sesterces.

ÉVOLUTIONS

- Esprits _____
- Folies _____
- Expérience _____
- Jetons d'harmonie _____

DESTINÉE

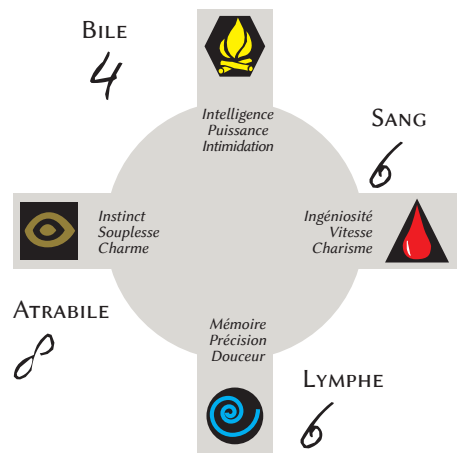
- Xilo :** négocier l'achat de vignes près du Vésuve.
- Pétra :** se faire adopter par un noble romain.
- Métallo :** dénoncer les faux-monnayeurs.
- Néro :** devenir sénateur.
- Destin :** faire passer une loi anti-corruption (2).

HISTORIQUE

Caius Arius est un esclave affranchi. Il a fait fortune au fil des années grâce au vin. Nouveau venu à Pompéi, il veut acheter des vignes à Faustus Valérius, personnage local influent à Rome et très riche. Son but est de se faire adopter par Julius Valérius, cousin de Faustus. C'est la seule façon pour lui de quitter son statut d'affranchi pour espérer devenir un jour questeur, puis pourquoi pas sénateur...

PORTRAIT

NOM : *LUCIA DOLCINIA*
JOUEUR : _____
ÂGE : *21 ans*
PROFIL : *matrone aimant les émotions fortes*
ÉPOQUE : *Pompéi, 79 ap. J.-C.*
FACIION : *aucune*



Niv.	Malus	Santé	Stress	Souffle	Altération
0	0	<input type="checkbox"/> En forme	<input type="checkbox"/> Calme	<input type="checkbox"/> Rempli	<input type="checkbox"/> Pur(e)
2	1	<input type="checkbox"/> Égratignure	<input type="checkbox"/> Nerveux/euse	<input type="checkbox"/> Presque plein	<input type="checkbox"/> Infime
4	2	<input type="checkbox"/> Estafilade	<input type="checkbox"/> Fébrile	<input type="checkbox"/> Relativ. plein	<input type="checkbox"/> Très légère
6	3	<input type="checkbox"/> Légère	<input type="checkbox"/> Tendu(e)	<input type="checkbox"/> À moitié	<input type="checkbox"/> Légère
8	4	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Paniqué(e)	<input type="checkbox"/> Relativ. vide	<input type="checkbox"/> Moyenne
10	0d	<input type="checkbox"/> Profonde	<input type="checkbox"/> Choqué(e)	<input type="checkbox"/> Presque vide	<input type="checkbox"/> Importante
12	-	<input type="checkbox"/> Mortelle	<input type="checkbox"/> Fou/folle	<input type="checkbox"/> Dernier souffle	<input type="checkbox"/> Mutation

COMBAT	SUBTILITÉ	CIVILISATION	NATURE
Mains nues	Larcin	Langues	Humain
Arme contondante	Discrétion 1 <i>Disparaître dans la foule 2</i>	Culture 1 <i>Latine 2</i>	Animal
Arme blanche	Dissimulation	Législation	Flore
Arme de tir	Recherche	Politique	Survie
PHYSIQUE	ENTREGENI 1 Étiquette 1 <i>Haute société romaine 2</i>	ART & TECHNIQUE	SCIENCES
Endurance	Empathie	Arts	Humaines
Intensité	Persuasion 1 <i>Séduire 2</i>	Artisanat	Exactes
Perception 1 <i>Vue perçante 2</i>	Interprétation 1 <i>Jouer la comédie 2</i>	Conception	Médicales
Résistance		Transport	Occultes

ÉQUIPEMENT

Tunique (stola), châle (palla), fibule en bronze, bourse de 300 sesterces.

ÉVOLUTIONS

Esprits _____
 Folies _____
 Expérience _____
 Jetons d'harmonie _____

DESTINÉE

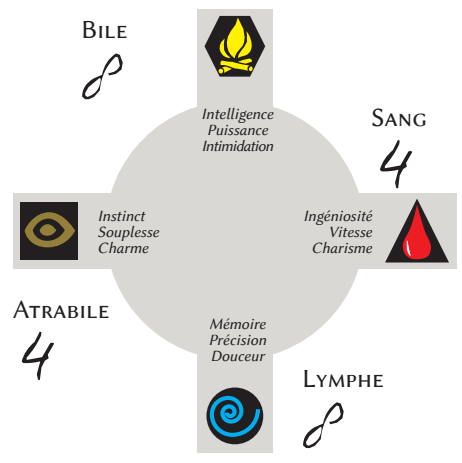
Xilo : avoir une aventure avec un étranger.
Pétra : quitter son mari.
Métallo : survivre à un combat à mort.
Néro : explorer l'Égypte sans escorte.
Destin : donner plus de droits aux femmes romaines (4).

HISTORIQUE

Lucia Dolcinea est l'épouse d'un riche et noble personnage mais elle s'ennuie. Elle recherche l'aventure et le grand frisson, que ce soit en couchant avec un étranger ou en se mettant dans des situations périlleuses. Lucia est continuellement chaperonnée par Laevinus, son esclave/garde du corps totalement dévoué. Elle est coquette et aime être regardée, ce que son mari, quand il s'en rend compte, n'apprécie guère.

PORTRAIT

NOM : DRISSUS
JOUEUR : _____
ÂGE : 22 ans
PROFIL : gladiateur vengeur
ÉPOQUE : Pompéi, 79 ap. J.-C.
FACIION : aucune



Niv.	Malus	Santé	Stress	Souffle	Altération
0	0	<input type="checkbox"/> En forme	<input type="checkbox"/> Calme	<input type="checkbox"/> Rempli	<input type="checkbox"/> Pur(e)
2	1	<input type="checkbox"/> Égratignure	<input type="checkbox"/> Nerveux/euse	<input type="checkbox"/> Presque plein	<input type="checkbox"/> Infime
4	2	<input type="checkbox"/> Estafilade	<input type="checkbox"/> Fébrile	<input type="checkbox"/> Relativ. plein	<input type="checkbox"/> Très légère
6	3	<input type="checkbox"/> Légère	<input type="checkbox"/> Tendu(e)	<input type="checkbox"/> À moitié	<input type="checkbox"/> Légère
8	4	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Paniqué(e)	<input type="checkbox"/> Relativ. vide	<input type="checkbox"/> Moyenne
10	0d	<input type="checkbox"/> Profonde	<input type="checkbox"/> Choqué(e)	<input type="checkbox"/> Presque vide	<input type="checkbox"/> Importante
12	-	<input type="checkbox"/> Mortelle	<input type="checkbox"/> Fou/folle	<input type="checkbox"/> Dernier souffle	<input type="checkbox"/> Mutation

COMBAT	1	SUBTILITÉ	CIVILISATION	NATURE
Mains nues	1	Larcin	Langues	1	Humain
Lutte gréco-romaine	2			Latin	2		
Arme contondante	Discrétion	Culture	Animal
Arme blanche	1	Dissimulation	Législation	Flore
Épée longue gauloise	2						
Arme de tir	1	Recherche	Politique	Survie
Poignée de sable	2						
PHYSIQUE	1	ENTRETIEN	ART & TECHNIQUE	SCIENCES
Endurance	Étiquette	Arts	Humaines
Intensité	Empathie	Artisanat	Exactes
Perception	1	Persuasion	Conception	Médicales
Oùie fine	2						
Résistance	1	Interprétation	Transport	Occultes
Douleur	2						

ÉQUIPEMENT

Casque gaulois,
jambières de cuir,
bourse de 50 sesterces.

ÉVOLUTIONS

Esprits _____

 Folies _____
 Expérience _____
 Jetons d'harmonie _____

DESTINÉE

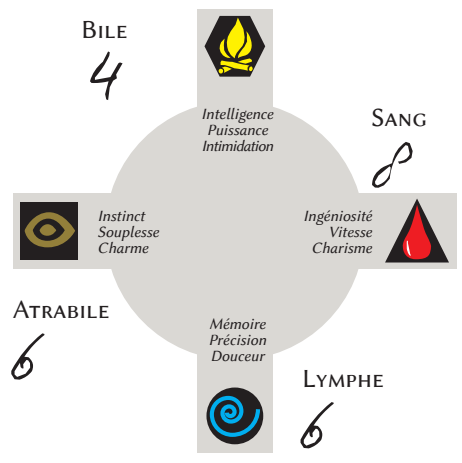
Xilo : acheter le meilleur bouclier certifié de la ville.
Pétra : tuer Cario, gladiateur rival.
Métallo : acheter sa liberté.
Néro : venger la mort de sa femme, Alina.
Destin : libérer les peuples gaulois de Rome (4).

HISTORIQUE

Gaulois capturé illégalement avec sa femme, il l'a vue mourir sous le fouet de Pétrus Gallus, odieux trafiquant d'esclaves.
 Racheté par Gallus, laniste réputé à Pompéi, il cherche à acheter sa liberté dans l'arène, malgré la présence de son unique vrai rival : Cario le Thrace.
 Bon combattant dans l'arène, Drissus peine encore à gagner les faveurs du public. Il espère attirer son attention avec un nouveau bouclier impressionnant...

PORTRAIT

NOM : SILUS (L'au nez camus)
JOUEUR : _____
ÂGE : 19 ans
PROFIL : esclave en fuite
ÉPOQUE : Pompéi, 79 ap. J.-C.
FACIION : aucune



Niv.	Malus	Santé	Stress	Souffle	Altération
0	0	<input type="checkbox"/> En forme	<input type="checkbox"/> Calme	<input type="checkbox"/> Rempli	<input type="checkbox"/> Pur(e)
2	1	<input type="checkbox"/> Égratignure	<input type="checkbox"/> Nerveux/euse	<input type="checkbox"/> Presque plein	<input type="checkbox"/> Infime
4	2	<input type="checkbox"/> Estafilade	<input type="checkbox"/> Fébrile	<input type="checkbox"/> Relativ. plein	<input type="checkbox"/> Très légère
6	3	<input type="checkbox"/> Légère	<input type="checkbox"/> Tendu(e)	<input type="checkbox"/> À moitié	<input type="checkbox"/> Légère
8	4	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Paniqué(e)	<input type="checkbox"/> Relativ. vide	<input type="checkbox"/> Moyenne
10	0d	<input type="checkbox"/> Profonde	<input type="checkbox"/> Choqué(e)	<input type="checkbox"/> Presque vide	<input type="checkbox"/> Importante
12	-	<input type="checkbox"/> Mortelle	<input type="checkbox"/> Fou/folle	<input type="checkbox"/> Dernier souffle	<input type="checkbox"/> Mutation

COMBAT	SUBTILITÉ	CIVILISATION	NATURE
Mains nues	1	Larcin	Langues	Humain
Bagarre	2						
Arme contondante	Discrétion	1	Culture	Animal
		Rester anonyme	2				
Arme blanche	Dissimulation	Législation	Flore
Arme de tir	Recherche	Politique	Survie
PHYSIQUE	ENTREGENI	ART & TECHNIQUE	1	SCIENCES
Endurance	1	Étiquette	Arts	1	Humaines
Course à pied	2			Taille de la pierre	2		
Intensité	Empathie	Artisanat	1	Exactes
				Travail de la mine	2		
Perception	Persuasion	1	Conception	Médicales
		Apitoyer	2				
Résistance	Interprétation	Transport	Occultes

ÉQUIPEMENT

Tunique déchirée, sac usé contenant une miche de pain et une outre d'eau.

ÉVOLUTIONS

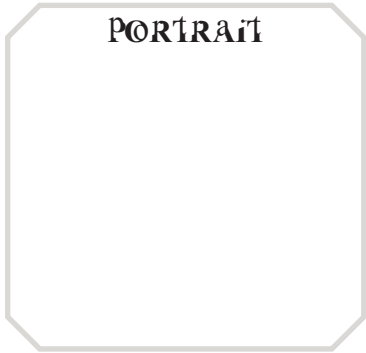
- Esprits _____
- Folies _____
- Expérience _____
- Jetons d'harmonie _____

DESTINÉE

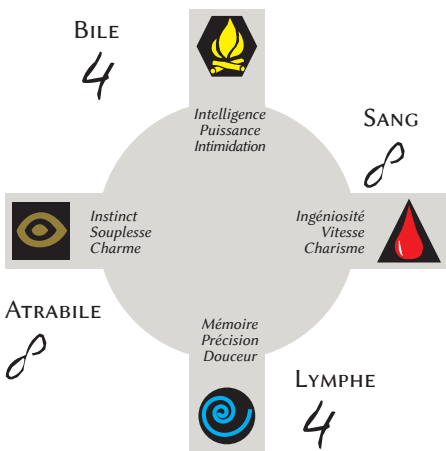
- Xilo :** effacer sa marque d'esclave sur l'épaule gauche.
- Pétra :** guérir sa blessure.
- Métallo :** rejoindre son frère Laevinus.
- Néro :** échapper au chef de la garde Herrenius.
- Destin :** mener un soulèvement d'esclaves des Romains (4).

HISTORIQUE

Silus est le frère de Laevinus. Il s'est échappé de la mine de cuivre de ses maîtres pour retrouver son frère, perdu de vue depuis des années. Traqué par le brutal Herrenius, il a été blessé dans sa fuite, la blessure s'infecte. Il cherche, sur le macellum de Pompéi, un célèbre guérisseur capable de soigner sa blessure et d'effacer la marque au fer rouge qui le désigne comme esclave. Il veut entraîner son frère dans sa fuite et rêve d'une vie tranquille à la campagne... et de mourir libre !



NOM : LÉVINUS « le gaucher »
 JOUEUR : _____
 ÂGE : 21 ans
 PROFIL : esclave dévoué
 ÉPOQUE : Pompéi, 79 ap. J.-C.
 FRACTION : aucune



Niv.	Malus	Santé	Stress	Souffle	Altération
0	0	<input type="checkbox"/> En forme	<input type="checkbox"/> Calme	<input type="checkbox"/> Rempli	<input type="checkbox"/> Pur(e)
2	1	<input type="checkbox"/> Égratignure	<input type="checkbox"/> Nerveux/euse	<input type="checkbox"/> Presque plein	<input type="checkbox"/> Infime
4	2	<input type="checkbox"/> Estafilade	<input type="checkbox"/> Fébrile	<input type="checkbox"/> Relativ. plein	<input type="checkbox"/> Très légère
6	3	<input type="checkbox"/> Légère	<input type="checkbox"/> Tendu(e)	<input type="checkbox"/> À moitié	<input type="checkbox"/> Légère
8	4	<input type="checkbox"/> Moyenne	<input type="checkbox"/> Paniqué(e)	<input type="checkbox"/> Relativ. vide	<input type="checkbox"/> Moyenne
10	0d	<input type="checkbox"/> Profonde	<input type="checkbox"/> Choqué(e)	<input type="checkbox"/> Presque vide	<input type="checkbox"/> Importante
12	-	<input type="checkbox"/> Mortelle	<input type="checkbox"/> Fou/folle	<input type="checkbox"/> Dernier souffle	<input type="checkbox"/> Mutation

COMBAT	SUBTILITÉ	CIVILISATION	NATURE
Mains nues	Larcin	Langues	Humain
Arme contondante	Discrétion <i>Passer inaperçu</i>	Culture	Animal
Arme blanche <i>Dague</i>	Dissimulation	Législation	Flore
Arme de tir	Recherche <i>Localiser une menace</i>	Politique	Survie
PHYSIQUE	ENTREGENI	ART & TECHNIQUE	SCIENCES
Endurance	Étiquette <i>Esclave romain</i>	Arts	Humaines
Intensité <i>Soulever une charge</i>	Empathie	Artisanat	Exactes
Perception <i>Pressentir une attaque</i>	Persuasion	Conception	Médicales
Résistance	Interprétation	Transport	Occultes

ÉQUIPEMENT
 Tunique courte, dague, sac contenant les achats de sa maîtresse (des vêtements).

ÉVOLUTIONS
 Esprits _____
 Folies _____
 Expérience _____
 Jetons d'harmonie _____

DESTINÉE
 Xilo : empêcher sa maîtresse de barjoier.
 Pétra : faire fortune.
 Métallo : sauver la vie de sa maîtresse.
 Néro : épouser sa maîtresse.
 Destin : intégrer la garde prétorienne et protéger l'empereur (4).

HISTORIQUE
 Esclave et fidèle garde du corps de l'élégante Lucia Octavia, il est secrètement amoureux d'elle. Toutes les occasions sont bonnes pour se distinguer et briller à ses yeux mais la belle semble l'ignorer. Il est aussi le frère aîné de Silus, qu'il a perdu de vue depuis qu'ils ont été vendus séparément comme esclaves, il y a des années.