



ANTIPOLIS

systeme Imperator



ANNEXE — ANTIPOLIS ET SES ALENTOURS

Guide du Meneur de Jeu · 56 avant J.-C.

Note d'utilisation

Ce document est un outil de table, pas un texte à lire aux joueurs. Chaque zone décrit l'ambiance, la logique sociale et les habitants types que le MJ peut convoquer au vol. Les PNJ proposés sont des archétypes — donnez-leur un nom, une humeur du jour, et ils vivent.

Organisation : la ville d'Antipolis (zones A à F) → les abords immédiats (G à I) → le territoire régional (J à M).
Toutes les données géographiques sont fondées sur les cartes du supplément.

I. ANTIPOLIS — PLAN ET LOGIQUE DE LA VILLE

Antipolis occupe un promontoire rocheux qui s'avance dans la Méditerranée, exposé à l'est et au sud, protégé au nord par l'anse du port. La ville compte environ 1 500 âmes en 56 av. J.-C. — cité modeste mais stratégique, comptoir massaliote en territoire ligure, désormais sous influence romaine croissante.

Trois portes percent les remparts : la Porte Nord (vers le port et la route côtière), la Porte Ouest (vers les champs, le Bois d'Antipolis et l'arrière-pays), la Porte Sud (vers le cap et le Mont d'Artémis). La topographie est simple : le promontoire descend en pente douce de l'est vers l'ouest. Le temple domine à l'est, le port au nord, le bas quartier à l'ouest.

Zone A — Le Temple d'Artémis (Est, point dominant)

Situation & atmosphère

Sur la partie orientale du promontoire, dominant la mer et le port. Visible depuis la mer à plusieurs milles. Le bâtiment le plus haut et le plus ancien de la cité.

Sons : Clochettes votives au vent marin, chant des prêtresses à l'aube, silence pesant le reste du temps.

Odeurs : Encens de résine, laurier brûlé, cire fondue — et parfois, quand le vent tourne, l'odeur du port.

Logique sociale : On ne monte pas au temple sans raison. La frontière du temenos intérieur est un outil de tension narratif.

Le sanctuaire principal est dorique, de marbre local légèrement rosé. Ses colonnes s'élancent vers un fronton représentant la déesse chasseresse. Autour du sanctuaire principal, des autels secondaires dédiés à Apollon, Poséidon et Hestia rappellent que la cité honore l'ensemble du panthéon — mais qu'Artémis règne ici.

La Demeure des Theros jouxte le quartier du temple — la famille la plus influente d'Antipolis, dont la proximité avec le sanctuaire est autant symbolique que physique.

PNJ types — Zone A

Kalliope

Grande Prêtresse d'Artémis

Âge : 55 ans

Apparence : Cheveux blancs sévèrement relevés, péplos de lin écru, regard qui pèse les hommes comme on pèse de l'or.

Traits : Froide en surface, inflexible sur les principes, mais protège farouchement ses prêtresses. Chaque parole est pesée. Elle n'improvise jamais.

Accroche MJ : Sait ce que les PJ ont fait la nuit dernière. Attend qu'on vienne lui demander ce qu'elle sait.

Compétences notables : Théologie 4, Persuasion 3, Psychologie 4, Politique 3, Réseau 3

Damon le Néocore

Gardien-intendant du temple

Âge : 40 ans

Apparence : Homme trapu, cicatrice sur le menton, mains calleuses d'un ancien soldat. Toge simple, trousseau de clés en bronze à la ceinture.

Traits : Pragmatique, incorruptible sur les questions du temple mais arrangeant sur tout le reste. Ancien milicien reconverti. Connaît tous les visages qui montent au temple.

Accroche MJ : A noté des entrées inhabituelles ces derniers jours. Attend que quelqu'un lui pose la bonne question.

Compétences notables : Vigilance 4, Fouille 3, Armes tranchantes 3, Réseau 2, Commandement 2

Eirène

Prêtresse junior, herboriste

Âge : 22 ans

Apparence : Petite, taches de plantes sur les doigts, parle vite en détournant les yeux.

Traits : Brillante en médecine et en plantes. Secrètement curieuse du monde extérieur. Naïve sur les intentions des uns, perspicace sur les états d'âme des autres.

Accroche MJ : Prépare une mixture que personne n'a commandée. Pour qui ?

Compétences notables : Médecine 4, Botanique (Zoologie) 3, Discrétion 2, Pistage 2

Zone B — L'Agora et les Stoas (Centre-est)

Situation & atmosphère

Au sud du temple, sur le replat central du promontoire. Dalles de calcaire usées par dix générations. C'est ici que la cité pense, argue, juge et bavarde.

Sons : Brouhaha de marchés et débats, crieur public à la troisième heure, disputes et rires mêlés.

Odeurs : Huile d'olive des lampes, sueur humaine, parfois le garum qui monte du port selon le vent.

Logique sociale : Les stoas abritent les notables grecs l'après-midi. Les Ligures s'y aventurent rarement — et quand ils le font, les regards se font lourds.

L'agora concentre trois fonctions : l'espace civique (la boulé se réunit dans le bouleutérion attenant), le marché de produits frais, et le carrefour d'information non officielle. C'est là que les rumeurs naissent ou meurent. La Demeure des Theros est visible depuis la stoa est — un rappel permanent de qui compte dans cette cité.

PNJ types — Zone B

Menandros

Archonte de la cité

Âge : 58 ans

Apparence : Bedonnant, toujours en toge propre, chaîne d'or discrète. Sourire de façade et yeux qui calculent en permanence.

Traits : Politicien habile, navigue entre les intérêts massaliotes, romains et des grandes familles. Pas corrompu — pire : pragmatique jusqu'à l'os.

Accroche MJ : Vient de recevoir une lettre de Massalia. Son sourire a disparu depuis.

Compétences notables : Politique 4, Persuasion 4, Réseau 4, Estimation 3, Histoire 3

Zosimé la Crieuse

Vendeuse d'épices, informatrice de l'agora

Âge : 45 ans

Apparence : Forte, rieuse, tablier taché de curcuma et de safran. Voix qui porte jusqu'au port.

Traits : Mémoire d'éléphant, réseau tentaculaire. Vend des informations avec ses épices — tarif selon l'acheteur. N'invente rien mais sait exactement ce que chaque information vaut.

Accroche MJ : A vu quelqu'un entrer dans une maison fermée depuis une semaine. Attend qu'on lui pose la question.

Compétences notables : Marchandage 4, Réseau 4, Estimation 3, Psychologie 3, Langage (ligure) 2

Zone C — Le Port (Nord, Porte Nord)

Situation & atmosphère

L'anse naturelle au nord du promontoire, protégée du mistral. Le cœur économique de la cité. Sans le port, Antipolis n'existe pas.

Sons : Grincement des cordages, chocs des amphores, cris en grec, latin, ligure et au moins deux langues non identifiées.

Odeurs : Garum omniprésent, résine de bateau, sel, huile rance, sueur de porteurs.

Logique sociale : Les Romains aux postes d'amarrage les mieux placés en journée. La nuit, les hiérarchies s'estompent.

Le port accueille trières grecques, navires marchands romains de plus en plus nombreux, et barques légères des pêcheurs ligures. Les entrepôts longent le quai nord. On y stocke huile, vin, bois de l'arrière-pays, minerais de cuivre ligure, garum local — et des marchandises dont la nature n'est pas toujours déclarée.

PNJ types — Zone C

Nikomachos

Maître de port grec

Âge : 52 ans

Apparence : Brun, taillé à la serpe, mains de marin. Toujours un calame derrière l'oreille et un registre sous le bras.

Traits : Scrupuleux sur les registres, indifférent à la politique, passionné par les bateaux. Sa loyauté va au port, pas aux hommes.

Accroche MJ : A noté une anomalie dans les registres d'amarrage. Quelqu'un a payé pour effacer une escale.

Compétences notables : Navigation 4, Estimation 4, Écriture 3, Fouille 3, Vigilance 4

Flavius Caro

Négociant romain, armateur

Âge : 48 ans

Apparence : Toge de qualité, bague de cornaline, corpulent. Accompagné de deux affranchis silencieux.

Traits : Aimable en surface, impitoyable dans les affaires. Représente des intérêts romains qui dépassent le commerce.

Accroche MJ : Son dernier navire est arrivé avec deux amphores de trop dans la cale. Il cherche à s'en débarrasser discrètement.

Compétences notables : Marchandage 5, Estimation 4, Réseau 4, Persuasion 3, Politique 3

Tauriscus

Pêcheur ligure, chef de quai informel

Âge : 38 ans

Apparence : Peau tannée, bras couverts de tatouages géométriques ligures, braies et cape de laine brune.

Traits : Chef de clan non déclaré parmi les pêcheurs indigènes. Méfiant des Grecs, hostile aux Romains, curieux de tout. Parle grec avec un accent à couper au couteau.

Accroche MJ : Ses hommes ont trouvé quelque chose dans les filets. Il refuse d'en parler tant qu'un milicien n'est pas venu se mouiller les pieds.

Compétences notables : Navigation 3, Pistage 2, Survie 3, Armes perforantes 2, Réseau 3 (communauté ligure du port)

Zone D — Le Haut Quartier et les Demeures des Notables (Est-sud)

Situation & atmosphère

Entre l'agora et la pointe sud du promontoire. Maisons à péristyle, jardins intérieurs, fontaines. La Demeure des Theros et celle des Kallistratides dominent ce quartier.

Sons : Fontaines, pas feutrés des serviteurs, musique de cithare filtrée par les murs épais.

Odeurs : Laurier-rose, huile parfumée, cuisine élaborée aux bonnes heures.

Logique sociale : On entre par invitation. Les maisons sont fermées sur elles-mêmes. Deux familles, deux réseaux, une rivalité silencieuse.

Les Theros et les Kallistratides sont les deux familles grecques dominantes d'Antipolis. Leurs maisons sont proches mais leurs intérêts divergent souvent. Les Theros ont des liens anciens avec le temple d'Artémis. Les Kallistratides sont plus tournés vers le commerce maritime et ont commencé à traiter avec Rome.

Quelques nouvelles fortunes romaines tentent de s'installer dans ce quartier — avec un succès très mitigé auprès des anciens. La ligne de démarcation entre hellénisme et romanisation est visible dans les façades : colonnes toscanes contre colonnes doriques.

PNJ types — Zone D

Iphigénia Theron

Matrone de la famille Theron

Âge : 62 ans

Apparence : Stola de lin fin, bijoux d'or discrets, cheveux gris nattés. Se déplace lentement mais domine toute pièce où elle entre.

Traits : Veuve depuis dix ans, gère seule les affaires familiales. Déteste les Romains mais fait des affaires avec eux. Protège les prêtresses comme une seconde famille — lien historique fort avec le temple.

Accroche MJ : Sa fille refuse un mariage arrangé avec un Romain. Elle cherche comment régler ça sans perdre le contrat commercial.

Compétences notables : Politique 4, Gestion de patrimoine 5, Réseau 4, Persuasion 3, Psychologie 3

Kallimachos fils

Jeune héritier Kallistratides, ambitieux

Âge : 30 ans

Apparence : Beau, bien mis, grec de tête et romain de cœur. Anneau d'argent, sandales de cuir souple.

Traits : Croit sincèrement que l'avenir d'Antipolis passe par Rome. Sa famille n'est pas d'accord. Il joue sur plusieurs tableaux — Massalia, Rome, le temple — sans en maîtriser aucun.

Accroche MJ : Vient de conclure un accord avec Flavius Caro sans en informer son père. Le père commence à se douter.

Compétences notables : Politique 3, Marchandage 4, Réseau 3, Estimation 3, Séduction 2

Zone E — Le Bas Quartier (Centre-ouest, Porte Ouest)

Situation & atmosphère

Entre le port et la porte ouest, sur le versant plus modeste du promontoire. Ruelles tortueuses, maisons basses, toits de tuile. La ville qui travaille.

Sons : Marteaux de forgeron, meules à grains, enfants qui jouent, appels des boutiquiers.

Odeurs : Pain frais au lever, cuir tanné toute la journée, métal chaud, fumée de charbon.

Logique sociale : Mixité plus grande qu'ailleurs. Artisans grecs, ouvriers ligures intégrés, affranchis romains. Solidarité de quartier et tensions sourdes.

Les maisons-ateliers ouvrent sur la rue par des volets rabattus en comptoir. Forgeron, potier, teinturier, boulanger, cordonnier, tisserand et charpentier de marine — souvent sur la même ruelle. La porte ouest donne sur les champs et oliveraies, et au-delà, les premières lisières du Bois d'Antipolis.

PNJ types — Zone E

Albric

Forgeron ligure, artisan reconnu

Âge : 44 ans

Apparence : Géant roux, bras comme des troncs, tablier de cuir noirci. Parle peu, écoute beaucoup.

Traits : Talent rare. Four fréquenté par tous les camps — politiquement neutre par profession. Se souvient de tout ce qu'on lui confie quand on croit qu'il n'écoute pas.

Accroche MJ : Vient de terminer une commande inhabituelle : trois pointes de lance à la forme ligure, payées en monnaie romaine.

Compétences notables : Artisanat (forge) 5, Estimation 3, Endurance 4, Pugilat 2, Vigilance 3

Gaius Pomponius

Boulangier romain affranchi

Âge : 50 ans

Apparence : Farine dans les cheveux, sourire permanent, accent de Campanie. Épouse grecque, enfants bilingues.

Traits : Installé depuis vingt ans, ni vraiment romain ni vraiment grec — liberté de mouvement unique dans la cité. Livre au temple et à la garnison.

Accroche MJ : Ce qu'il entend à ces deux endroits pourrait intéresser quelqu'un.

Compétences notables : Marchandage 3, Réseau 3, Langage (latin, grec) 4, Persuasion 2, Estimation 2

Zone F — La Porte Sud et la Ville Basse

Situation & atmosphère

Au bas du promontoire sud, avant la porte qui donne vers le cap et le Mont d'Artémis. Quartier populaire, maisons basses, cours communes.

Sons : Disputes de voisinage, bêlements de chèvres, fontaine publique toujours animée.

Odeurs : Cuisson des légumes, fumée, animaux, terre humide.

Logique sociale : Ligures intégrés, affranchis sans argent, petits artisans, marins entre deux embarquements. La surveillance est plus lâche. Des informations y circulent que l'agora n'entend jamais.

La porte sud est le passage vers le cap et le Mont d'Artémis. Moins fréquentée que la porte nord ou ouest, elle est aussi moins surveillée. Les miliciens y font des contrôles irréguliers. C'est par là que sortent les prêtresses pour les rituels sur le cap — et par là aussi que rentrent les gens qui ne veulent pas être vus.

PNJ types — Zone F

Korinna

Tavernière, veuve ligure

Âge : 40 ans

Apparence : Solide, cheveux noirs striés de blanc, tablier de cuir, voix rauque. Sert sans sourire mais avec générosité.

Traits : Sa taverne est le seul endroit de la ville basse où Grecs, Ligures et Romains boivent côte à côte. Neutre par profession. Se souvient de chaque visage.

Accroche MJ : Un client régulier a disparu sans payer son ardoise. Ce n'est pas dans ses habitudes.

Compétences notables : Marchandage 3, Psychologie 4, Réseau 3, Endurance 3, Langage (ligure, grec, latin) 3

Brennus

Milicien de la porte sud, d'origine ligure

Âge : 30 ans

Apparence : Grand, brassard de milicien trop grand pour lui. Regarde les gens de haut mais baisse les yeux devant les notables.

Traits : Entre deux identités : trop ligure pour être vraiment grec, trop intégré pour être accepté dans les tribus. Applique les règles — sauf quand on lui glisse quelque chose.

Accroche MJ : A laissé passer quelqu'un sans vérifier ses papiers cette nuit. Il cherche à réparer ça discrètement.

Compétences notables : Armes tranchantes 3, Vigilance 3, Athlétisme 2, Survie 2, Pugilat 2

II. LES ABORDS IMMÉDIATS D'ANTIPOLIS

Dans un rayon d'une heure de marche, la cité disparaît derrière le promontoire et le voyageur se retrouve dans un monde beaucoup moins ordonné. Trois espaces distincts : le cap et le Mont d'Artémis au sud, le bois à l'ouest, les champs et oliveraies au nord-ouest.

Zone G — Le Mont d'Artémis (Sud, cap de la Garoupe)

Situation & atmosphère

La hauteur qui ferme le promontoire au sud-est — ce que les modernes appelleront la Garoupe, là où le phare se dressera un jour. Vue à 360° sur la mer, les îles de Lérins à l'ouest, la côte ligure à l'est.

Accès : Par la porte sud d'Antipolis, puis sentier côtier vers le cap. Une demi-heure de marche. Le sentier longe la falaise — vertigineux par vent fort.

Sons : Vent constant, vagues en contrebas, mouettes. Silences brusques qui font peur.

Logique narrative : Lieu de solitude choisie. Les prêtresses y méditent. Les pêcheurs y lisent le vent. Et certaines affaires se règlent là, loin des murs.

Sur le point culminant du cap, un espace naturel a été aménagé en lieu de culte depuis des générations — bien avant qu'Artémis ne soit nommée ainsi. Une anfractuosité rocheuse abrite une statue rudimentaire de la déesse, taillée dans le grès local. Des ex-voto s'accumulent sur la roche : figurines d'argile, os d'animaux, petits vases.

Les prêtresses du temple officiel connaissent ce lieu et l'utilisent pour les rites de purification et les fêtes d'Artémis. Les Ligures proches d'Antipolis viennent ici également — ils y voient peut-être une déesse plus ancienne que celle des Grecs, que les Grecs ont appris à nommer Artémis.

Usage narratif

Le Mont d'Artémis est le lieu où la frontière entre le monde grec et le monde ligure est la plus poreuse. C'est aussi la scène naturelle pour les confrontations en huis clos, les révélations, et les décisions impossibles — le sentier de bord de falaise est étroit, venteux, vertigineux.

Gardienne du lieu : une vieille femme ligure nommée Vaera — ni prêtresse, ni sorcière, mais les deux à la fois.

Vaera

Gardienne du Mont d'Artémis

Âge : 75 ans environ

Apparence : Petite, pliée par l'âge, yeux d'un brun doré saisissants. Robe de laine brune, cheveux blancs défaits. Sent les herbes et la fumée.

Traits : Parle ligure et un grec approximatif. Ne descend jamais à Antipolis. Connaît les plantes, les poisons et les rêves des gens qui dorment près du rocher — ou prétend les connaître. Ne ment jamais. Ne dit pas toujours tout.

Accroche MJ : Attend quelqu'un depuis trois jours. Ce quelqu'un n'est pas encore arrivé.

Compétences notables : Théologie 4 (culte ligure ancien), Médecine 3, Pistage 3, Botanique 4, Vigilance 3

Zone H — Le Bois d'Antipolis (Ouest, hors les murs)

Situation & atmosphère

La forêt dense qui commence à l'ouest des remparts. Chênes verts, pins, garrigue. Territoire ambigu : pas encore ligure, plus vraiment grec.

Accès : Par la porte ouest, immédiatement. En cinq minutes de marche on est hors de vue des remparts.
Sons : Cigales en été, vent dans les pins, rares chants d'oiseaux. Et parfois — pas qu'on entend sans raison.
Danger : Faible en journée près des lisières. Croissant en s'enfonçant. Les nuits en forêt sont déconseillées aux solitaires.

Le Bois d'Antipolis est le terrain de chasse des prêtresses d'Artémis — avec autorisation du temple. C'est aussi un lieu de passage pour qui veut rejoindre l'arrière-pays ligure sans passer par les routes surveillées. Des bûcherons et des chasseurs y travaillent en journée, mais ils rentrent avant la nuit.

Des traces de présence ligure sont visibles si on sait les chercher : pierres arrangées non naturellement, restes d'offrandes sur des troncs marqués. Le bois est un espace de souveraineté disputée — personne ne le revendique officiellement, tout le monde sait qu'il appartient à quelqu'un.

Zone I — La Plaine Côtière (Champs, oliveraies, nord-ouest)

Situation & atmosphère

À l'ouest et au nord-ouest des remparts, avant les premières collines. Terrasses cultivées, oliveraies en terrasses, quelques vignes. Vue sur la mer d'un côté, premières collines de l'autre.

Couleurs : Argent des oliviers, ocre des terres sèches, vert sombre des pins en bordure.

Logique sociale : Les familles grecques possèdent les terres. Leurs intendants emploient des travailleurs ligures. Zone de tensions sociales douces.

Des fermes isolées jalonnent la plaine. Points de passage, de refuge ou d'embuscade selon les besoins. Les PNJ ruraux sont méfiants face aux étrangers mais hospitaliers une fois la confiance établie — vertu des zones frontières.

Demetrios

Agriculteur grec, propriétaire terrien

Âge : 55 ans

Apparence : Bronze, mains calleuses, tunique de lin grossier malgré sa relative richesse. Mâche un brin d'herbe en permanence.

Traits : Connaît chaque pierre de ses terres et celles des voisins. Sait quand quelqu'un a traversé ses oliveraies. Généreux avec le vin mais avare de paroles.

Accroche MJ : Une de ses esclaves a disparu. Il prétend chercher à la récupérer. La vérité est plus compliquée.

Compétences notables : Agriculture 4, Pistage 3, Vigilance 3, Estimation 2, Réseau 2 (paysans locaux)

III. TERRITOIRE RÉGIONAL — TRIBUS ET LIEUX CLÉS

Au-delà d'une heure de marche, le monde grec s'efface. Deux grandes tribus ligures occupent la région : les Oxybiens à l'ouest (territoire de l'Apron et des Monts d'Arès), les Deciates au nord et à l'est (vers le Varus et Vintio). Ce ne sont pas des ennemis systématiques — ce sont des voisins dont les intérêts divergent selon les saisons et les décisions de Rome.

Zone J — Les Oxybiens (Ouest, territoire de l'Apron)

Contexte historique

Les Oxybiens sont la tribu ligure la plus proche d'Antipolis côté ouest. Leur territoire s'étend le long de l'Apron (fleuve côtier) jusqu'aux Monts d'Arès (Estérel actuel). Ils ont un oppidum ligure fortifié dans leur territoire.

En 56 av. J.-C., leur rapport à Antipolis est ambivalent : commerce nécessaire, présence grecque tolérée, expansion romaine rejetée. Une partie de la tribu est favorable aux échanges, une autre faction voudrait couper tout contact.

- ▶ **Oppidum ligure oxybien** : Fortifié, dans les collines à l'ouest. Bois et pierre sèche. Palissade de rondins. Commerce de peaux, cuivre local et bois de construction contre sel, huile et outils grecs.
- ▶ **Monts d'Arès** : Les hauteurs de l'Estérel — territoire de chasse sacré pour les Oxybiens. Rares passages grecs ou romains. Les sentiers n'y sont pas marqués pour les étrangers.
- ▶ **L'Apron** : Fleuve côtier qui délimite informellement le territoire oxybien. Les bacs de passage sont tenus par des familles ligures qui monnaient le droit de traversée.

Vercamo

Chef de clan oxybien, commerçant méfiant

Âge : 48 ans

Apparence : Barbu, torque de bronze à l'épaule, manteau de laine à carreaux. Parle grec avec un accent épais mais vocabulaire commercial précis.

Traits : Pragmatique. Comprend que le commerce avec Antipolis est nécessaire — mais la patience de son clan a des limites. Chaque décision romaine qui affecte les routes commerciales le rapproche de la faction hostile.

Accroche MJ : Un convoi de son clan a été taxé deux fois sur la route côtière. Il attend une explication.

Compétences notables : Commandement 4, Marchandage 3, Survie 4, Stratégie 3, Réseau 3 (tribus ligures occidentales)

Zone K — Les Deciates (Nord et est, vers le Varus)

Contexte historique

Les Deciates occupent le territoire entre Antipolis et le Varus (le Var actuel). Vintio est leur point de contact principal avec les routes commerciales. Un camp romain est désormais installé près du Varus — ce qui modifie profondément les équilibres.

Les Deciates sont plus divisés que les Oxybiens : certains clans ont des fils apprentis à Antipolis, d'autres refusent tout contact avec les Grecs ou les Romains.

- ▶ **Vintio** : Village déciate sur les contreforts face à la mer. Le plus ouvert aux échanges commerciaux. Des fils de familles déciates y apprennent des métiers grecs.
- ▶ **Camp ligure de la Sarrée** : Camp temporaire dans l'arrière-pays central — lieu de rassemblement saisonnier et de concertation entre clans. Pas un village permanent.

- ▶ **Ancien camp ligure** : Site abandonné entre Antipolis et le vallon. Ruines d'une occupation ligure plus ancienne. Lieu de mémoire pour les Deciates — et potentiel lieu de cache ou de rencontre.
- ▶ **Le camp romain près du Varus** : Symbole de la mainmise progressive de Rome sur les routes ligures. Irrite profondément les Deciates de la faction hostile. Le MJ peut en faire un point de friction permanent.

Esunertos

Chef du clan déciate de Vintio

Âge : 52 ans

Apparence : Grand, cheveux grisonnants retenus par un torque de bronze, manteau de laine à carreaux, brassards de cuir clouté.

Traits : Comprend que l'avenir de son village passe par un arrangement avec Antipolis — mais refuse la soumission. Négocie pied à pied. Ne cède jamais sur le symbolique.

Accroche MJ : Son fils aîné a été blessé près d'Antipolis. Il attend une explication satisfaisante avant de décider ce que ça signifie.

Compétences notables : Commandement 4, Survie 4, Pistage 3, Stratégie 3, Réseau 3 (clans déciate), Langage (ligure natif, grec scolaire)

Zone L — Les Routes de l'Arrière-Pays

Situation & enjeux

Le seul vrai chemin carrossable vers le nord part de la Porte Ouest d'Antipolis, longe la plaine côtière puis monte dans les collines. Contrôler cette route, c'est contrôler le commerce entre la côte et l'arrière-pays.

Danger : Brigandage possible passé le premier col. Les convois solitaires ne passent pas.

Castellaras de la Malle : Poste de guet ligure au nord-ouest, sur un piton rocheux. Surveillance des routes depuis des générations. Qui tient le Castellaras voit venir les nouvelles.

La route de l'arrière-pays est la veine jugulaire d'Antipolis. Le bois de construction, les minerais ligures, les peaux et le gibier descendent par là. L'huile, le vin, le sel et les outils montent. Interrompre cette route crée une crise à la cité en quelques jours.

Note sur Nikaia

Nikaia (Nice actuelle) est trop loin pour être un lieu de jeu direct dans les scénarios d'Antipolis — une journée de marche vers l'est, au-delà du Varus. Mais elle existe dans l'horizon des personnages : cité plus grande, plus romaine, rivale commerciale.

À évoquer dans les rumeurs (« on dit que Nikaia a signé un accord avec Rome »), dans des comparaisons mercantiles, ou comme destination envisageable entre deux aventures. Jamais comme lieu de scène immédiate.

IV. TABLES DE PIOCHE RAPIDE

Ces tables permettent au MJ de générer instantanément un PNJ de rencontre, une rumeur circulant en ville, ou un détail d'ambiance — sans préparation.

Table A — PNJ de rencontre improvisé (D6)

D6	Profil	Humeur	Il/elle cherche...
1	Pêcheur ligure du port, bras tatoués	Méfiant, silencieux	quelqu'un qui parle ligure
2	Marchande grecque d'épices de l'agora	Bavarde, curieuse de tout	à vendre une information
3	Milicien de la porte ouest, jeune	Nerveux, regardant partout	à ne pas prendre de décision
4	Affranchi romain porteur d'un message	Pressé, chargé	la maison d'un notable qu'il ne trouve pas
5	Marin de passage, accent étranger	Ivre en milieu de journée	une taverne encore ouverte
6	Prêtresse de rang junior du temple	Distante, regard absent	un lieu calme, hors du temenos

Table B — Rumeurs circulant à Antipolis (D8)

D8	La rumeur	Source probable
1	Un navire romain a débarqué des soldats habillés en marins par la porte nord la nuit dernière.	Port — Tauriscus
2	La grande prêtresse refuse de prédire pour la famille Kallistratides. Personne ne sait pourquoi.	Temple — Eirène
3	Les Deciates auraient brûlé un poste de berger près du vallon. Les Oxybiens s'en réjouissent.	Porte ouest — milicien
4	Un marchand romain a disparu. Sa femme dit qu'il est en voyage. Ses esclaves disent autre chose.	Agora — Zosimé
5	Il y a des pierres gravées en ligure sous les fondations du temple d'Artémis. Le Néocore le sait.	Ville basse — vieillard ivre
6	Quelqu'un rachète des dettes dans le port en échange de services non précisés.	Port — Flavius Caro (indirect)
7	L'archonte a reçu une lettre de Massalia. Depuis, ses gardes sont doublés.	Agora — Theron le Vieux
8	Une fille du clan déciate de Vintio a disparu. Son père dit qu'elle est au temple. Le temple dit qu'elle n'est pas là.	Porte sud — Brennus

Table C — Détails d'ambiance par zone (D10)

Zone	Détail à lancer sans préparation
Temple (A)	Une colombe blanche se pose sur l'autel au moment où les PJ parlent d'un dieu. Présage — ou coïncidence.

Agora (B)	Deux notables s'arrêtent de parler dès que les PJ s'approchent. L'un sourit. L'autre non.
Port (C)	Un enfant court, glisse, tombe dans l'eau. Personne ne plonge. Tout le monde regarde.
Bas quartier (E)	Odeur de brûlé. Albric sort de sa forge, regarde le ciel, rentre sans un mot.
Haut quartier (D)	Une litière fermée traverse à heure inhabituelle. Les porteurs refusent de croiser le regard.
Porte sud (F)	La fontaine publique est asséchée. Un groupe de femmes discute. L'une pleure.
Oliveraies (I)	Un champ d'oliviers a brûlé. Récent. Il n'y a pas eu de foudre cette nuit.
Mont d'Artémis (G)	Quelqu'un a laissé une offrande fraîche sur le rebord de la falaise. Fleurs, os d'oiseau, vase brisé.
Bois d'Antipolis (H)	Un sentier familial est barré par une branche marquée d'un signe ligure. Récent.
Route de l'arrière-pays (L)	Un convoi descend vers Antipolis avec deux fois moins d'hommes qu'à l'aller. Personne ne répond aux questions.

ANTIPOLIS · Supplément de Jeu de Rôle · Système Imperator (Bruno Guérin / JdR Éditions)
Document non commercial · Usage personnel de table uniquement





