

Limes Obscurus
Scénarios Utopiales 2010
par Cryoban

Table des matières

1 FICHE DE PRÉSENTATION.....	2
1.1 INFORMATIONS DIVERSES.....	2
1.1.1 <i>Limes Obscurus</i>	2
1.1.2 <i>Pitch</i>	2
1.1.3 <i>En quelques mots</i>	2
1.1.4 <i>À l'affiche</i>	3
1.1.5 <i>Implication des investigateurs</i>	3
1.1.6 <i>Enjeux et récompenses</i>	4
1.1.7 <i>Ambiance</i>	4
1.1.8 <i>Fiche technique</i>	4
2 LIMES OBSCURUS.....	5
2.1 LES ÉLÉMENTS HISTORIQUES.....	5
2.1.1 <i>L'histoire passée</i>	5
2.1.2 <i>Frise chronologique</i>	6
3 SPQR (SENATUS POPULUSQUE ROMANUS).....	7
3.1 UNE DISCUSSION HOULEUSE.....	9
3.2 UN CADAVRE AU DESERT.....	9
4 SUR LES TRACES DE L'ÉCORCHEUR.....	11
4.1 LE QUARTIER DES ESCLAVES.....	12
4.2 LE VILLAGE DE TOILE.....	14
5 LE CHOIX D'ARMINIUS.....	16
5.1 UN SOMBRE CONSEIL.....	16
5.2 CASUS BELLI.....	17
5.3 LA TRAHISON.....	17
5.4 LE CADEAU EMPOISONNÉ.....	17
6 MAUVAIS PRÉSAGES.....	18
6.1 PÊCHE MACABRE.....	18
6.1.1 <i>Corpus delicti</i>	18
6.1.2 <i>Les indices</i>	18
6.2 ÂMES SENSIBLES.....	19
6.3 PREMIER SANG.....	20
7 SI VIS PACEM PARABELLUM.....	22
7.1 LE RASSEMBLEMENT DES TRIBUS.....	22
7.1.1 <i>D'inquiétants reliquats</i>	22
7.1.2 <i>La forêt en mouvement</i>	23
7.1.3 <i>Le prix de la désobéissance</i>	24
7.2 LE LAC DE TEUTOBORG.....	24
7.2.1 <i>L'armée de Germanie</i>	25
7.2.2 <i>L'île au tumulus</i>	26
7.2.3 <i>Le départ pour la gloire</i>	26
7.3 LA COLÈRE DU SERPENT.....	27
7.3.1 <i>Vers un monde oublié</i>	27
7.3.2 <i>Le rituel</i>	28
8 LA FOLIE DE VARUS.....	29

8.1 MORITURI TE SALUTANT.....	29
8.2 SILAUDIUM DELENDI EST.....	31
8.2.1 Les clefs de la cité.....	31
8.2.2 Aux armes!.....	32
9 LES COULEURS TOMBENT DU CIEL.....	33
10 VARUS REND MOI MES LÉGIONS!.....	34

1 Fiche de présentation

1.1 Informations diverses

1.1.1 Limes Obscurus.

La frontière obscure – Le limes est aussi le nom du mur bâti par les romains pour séparer leur empire du reste de la Germanie

1.1.2 Pitch

En l'an 9 après JC, au cœur la grande forêt de Germanie, romains et germains dansent au son d'une musique plus ancienne que le monde lui même.

1.1.3 En quelques mots...

Dans la cité romaine de Silaudium, le général Varus organise une célébration à l'occasion du retour d'Arminius et de la XVIII^{ème} légion qui ont soumis les dernières tribus germaniques récalcitrantes. Mais la fête tourne mal. Pendant la soirée, Varus et Arminius se disputent violemment. L'ambiance déjà bien refroidie se dégrade encore quand un corps mutilé est découvert. Les quaesitoris (Investigateurs), tous membres de la XVIII^{ème} légion, sont chargés de l'affaire.

L'enquête va les mener sur les traces d'une créature très ancienne: un Homme-Serpent, bien décidé à empêcher les romains et leur civilisation de s'installer sur son territoire. Dissimulé parmi la population germanique, il prend le contrôle de la cité en y soufflant un vent de folie et d'horreur.

La situation empire lorsque de son côté Arminius, fils d'un chef germain mais élevé à Rome, va brusquement décider que l'heure du soulèvement a sonné pour son peuple.

Dans ce chaos, les quaesitoris se livrent à une course contre la montre afin d'échapper au funeste destin que leur réserve la créature bien décidée à effacer toute trace de ces colons romains.

1.1.4 À l'affiche

Consul Publius Quinctilius Varus

Ancien gouverneur de Judée et de Syrie, Varus dirige à présent la zone romaine de la Germanie depuis bientôt deux ans. Il a choisi Silaudium comme capitale symbolique car il s'agit de la colonie romaine la plus profondément implantée en territoire germanique.

Pour maintenir l'ordre, il n'hésite pas à utiliser les châtiments les plus durs comme la crucifixion.

Arminius

Fils de Segimer, chef de la tribu germanique des Cherusci, Arminius fut enlevé aux siens et élevé à Rome. Son éducation fut de bonne qualité et il s'illustra militairement dans les Balkans à la tête d'une unité d'auxiliaires Cherusci. Arminius revient en Germanie à l'âge de 25 ans où il aide le consul Varus à installer la paix romaine. Cependant, les exactions commises par les romains vont rapidement éveiller la rancœur et l'esprit de vengeance du jeune officier germain.

Sslytyig, Sorcier du Peuple Serpent

Cet homme-serpent vivait encore il y a peu au cœur d'une citadelle d'un autre âge enfouie à des centaines de mètres sous la forêt de Germanie. Des dizaines de survivants du Peuple Serpent hibernent dans cette forteresse depuis des millénaires attendant l'heure de leur retour. L'arrivée des romains, de leur organisation et de leurs croyances religieuses est devenue une menace pour les dormeurs. Sslytyig, sentinelle de son peuple, est donc sorti de sa léthargie afin de supprimer la menace qui a commencé à agiter le sommeil de ses frères.

Les Adorateurs du Seigneur des Forêts

Dans leur long sommeil, les sorciers du peuple Serpent parviennent à se maintenir en vie en influençant les hommes qui vivent à la surface, poussant des tribus entières à se livrer à de sombres rituels célébrant des dieux oubliés depuis des éons grâce à une magie mêlée de croyances aux Grands Anciens.

1.1.5 Implication des investigateurs

Lorsque le scénario débute les investigateurs, que l'on nommera ici "quaesitoris" sont tous des membres de la XVIII^{ème} légion. Une légion regroupe un ensemble très divers de personnes et de métiers. Tous les membres de la légion sont entraînés aux métiers des armes et susceptibles de rejoindre la troupe au combat. Toutefois en temps normal, tous ne sont pas assujettis aux tâches du service de base comme la garde ou l'entretien du casernement.

Le consul Varus ayant organisé une célébration afin de marquer ce qu'il croit être la fin des opérations militaires dans la région a invité les quaesitoris à titre de récompense pour leur services remarquables au cours de la campagne de cette neuvième année après J.C. Hélas, la soirée va se terminer en drame avec une découverte particulièrement macabre. Les quaesitoris étant les moins gradés, se retrouveront rapidement chargés de résoudre ce mystère sanglant.

1.1.6 Enjeux et récompenses

- *Démasquer Sslytyig*

Les quaesitoris devront réussir à découvrir la nature de cet ennemi pour avoir une chance de comprendre l'ampleur de l'horreur qui va s'abattre sur la colonie romaine.

- *Échapper à l'anéantissement des légions de Varus*

Il s'agit là du véritable enjeu du scénario. Silaudium abrite de nombreux civils germains ou romains. Les quaesitoris réussiront-ils à faire évacuer la cité avant qu'il ne soit trop tard?

- *Découvrir la trahison d'Arminius*

Arminius, dégoûté par le comportement du consul va retourner auprès des siens pour y lever une armée de révolte. Bien que secondaire, la réalisation de cet objectif permettra aux quaesitoris de devenir les témoins de cette page de l'histoire qui mettra un terme aux ambitions romaines en Germanie

- *Apprendre l'existence du culte du Seigneur des Forêts*

Certaines tribus ont renié les croyances de leur peuple et se sont tournées vers une forme de druidisme sombre qui vénère celui qu'ils appellent le Seigneur des Forêts. Cette divinité est un vague avatar de Shub-Niggurath utilisé par les Hommes-Serpents qui, dans des temps très reculés, ont introduit ce culte corrompu au sein des tribus humaines. Ils leur ont enseigné des mots de pouvoirs et des rituels permettant de communier avec le Seigneur des Forêts. En réalité cette magie ne leur sert qu'à soumettre les humains à la volonté des sorciers du peuple Serpent. Ceci leur permet ensuite de disposer d'agents fidèles à l'esprit rongé par la folie, persuadés de servir le Seigneur des Forêts.

1.1.7 Ambiance

Sous le règne de l'empereur Auguste, la puissance de Rome ne fait que croître. Pourtant les forêts sombres et sans âge de la Germanie font trembler la plupart des romains. Ces étendues vertes et silencieuses semblant émerger des brumes d'un autre temps alimentent les fantasmes les plus fous. Loin du regard de Rome, comme un îlot au milieu de l'océan, la colonie de Silaudium marque la frontière entre la civilisation et la peur.

Les romains et les germains tentent d'y cohabiter parfois pour le meilleur et souvent pour le pire, mais aucun ne peut ignorer l'omniprésence de la forêt immense qui les entoure et qui semble les observer tel un prédateur patient et cruel.

1.1.8 Fiche technique

Investigation 4/5
Action 3/5
Exploration 2/5
Interaction 4/5
Mythe 2/5
Style de jeu Horreur Lovecraftienne
Durée estimée 6-7 heures
Nombre de joueurs 3-4
Type de personnages: romains de professions diverses
Epoque: Empire romain (1^{er} siècle après JC)

2 Limes Obscurus

2.1 Les éléments historiques

2.1.1 L’histoire passée

Depuis toujours

Dans les replis du temps, bien avant l'aube de l'humanité régnait le grand peuple des Hommes-Serpents. A l'ombre des tours titanesques de leurs sombres cités, les plus puissants d'entre eux découvraient et pratiquaient la magie en faisant appel aux forces cosmiques les plus noires. Mais les millénaires passèrent, leur arrogance et leurs erreurs finirent par écrouler cette civilisation de reptiles alors que les humains devenus innombrables s'apprêtaient à prendre la relève. Les plus clairvoyants des Hommes-Serpents entrevirent la fin prochaine de leur peuple, aussi afin d'échapper au néant, ils bâtirent des cités souterraines cachées loin sous la surface là où les hommes et l'histoire pourraient les oublier. C'est ainsi qu'au cœur de la terre, les derniers Hommes-Serpents s'endormirent d'un long sommeil attendant le jour où les étoiles seront propices.

Toutefois ces nécropoles oubliées ne sont pas totalement silencieuses, car pour assurer la survie des derniers de leurs frères, les sorciers doivent rester éveillés. Chacun à leur tour, ils errent dans les tunnels sans fin de leurs citadelles perdues pour s'assurer que la magie noire qui maintient en hibernation les survivants ne cesse jamais de s'écouler. Ce sont eux qui tissent une toile subtile avec les primates de la surface pour que les rituels s'accomplissent ainsi qu'ils l'ont été depuis des millénaires.

Depuis quelques années

L'empire romain dans sa superbe ignorance est en train de rompre le lien que le sorcier Sslytyig a si patiemment entretenu depuis des siècles. Les tribus d'humains d'adorateurs dégénérés de l'étrange Seigneur des Forêts sont détruites ou chassées alors que les légions romaines s'enfoncent au cœur des forêts de la Germanie. Il est temps que les romains apprennent quelle est leur place, car Sslytyig est le gardien de son peuple et rien ne viendra troubler le sommeil de ses frères.

Depuis quelques jours

Sslytyig usant de ces pouvoirs et de ces liens séculaires avec certaines tribus de Germanie s'est infiltré dans la colonie de Silaudium. Il vit dans le grand camp de toile qui s'est développé autour de la muraille de la cité et qui abrite la fraction la plus pauvre mais majoritaire de la colonie. Sslytyig se dissimule sous l'aspect d'un druide du culte du Seigneur des Forêts au sein de cette population constituée d'un amalgame de survivants des tribus décimées par Rome, de veuves, d'orphelins, de guerriers vaincus et de voyageurs perdus. Les germains craignent ce culte ancestrale et sombre, tous le respectent mais seuls les plus désespérés ou les plus dangereux se livrent au Sombre Seigneur des Forêts. Sslytyig vit dans la crasse et la puanteur des humains, mais de l'autre côté du mur de rondins il entend battre le cœur des romains qu'il compte bien dévorer.

2.1.2 Frise chronologique

Septembre à Novembre de l'an 9 après J.C (au choix du gardien)

Scène 0: Réception chez le Consul Varus et découverte du premier meurtre

Scène 1: Enquête sur le meurtrier à Silaudium

Scène 2: Sslytyig rencontre Arminius et le pousse à trahir les romains

Scène 3: A la recherche d'Arminius et découverte de l'implication des germains dans sa disparition

Scène 4a: Arminius rassemble son armée au lac de Teutoborg et s'apprête à prendre en embuscade toute l'armée de Varus. Sslytyig retourne dans son antre et prépare son grand rituel pour détruire Silaudium

Scène 4b: Le Consul Varus est devenu complètement fou sous l'emprise de Sslytyig et finit par rassembler toutes ses légions pour marcher sur la forêt de Teutoborg, abandonnant Silaudium sans aucune défense.

Scène 5: Les légions romaines sont anéanties en même temps que Silaudium, les survivants tentent d'échapper à cette forêt devenue infernale.

Jouer à l'époque romaine pour les Nuls

L'objectif de ce scénario n'est pas d'être une simulation, il s'agit plus de jouer dans une ambiance "à la romaine" que d'être dans la précision historique. En clair, si vos seules connaissances de l'antiquité romaine sont issues d'Astérix c'est bien suffisant! Toutefois afin de donner une petite touche plus précise à l'ensemble, voici les éléments de jeu pour adapter les règles de l'Appel de Cthulhu à ce scénario.

La monnaie

La monnaie en usage est le sesterce, mais vous n'avez pas besoin de tenir une comptabilité précise, les quaesitoris et les romains en général contrôlent l'économie locale et ce qu'ils ne peuvent s'offrir ils le saisissent. Considérez donc que les quaesitoris ont les finances (personnelles ou octroyées par le consulat) nécessaires pour pourvoir à tous leurs besoins normaux.

La nourriture

Les romains mangent trois repas par jour, mais le principal est celui du soir. Leurs repas sont constitués de nombreux légumes quand ils sont disponibles et de viandes comme le porc, le bœuf, la volaille. Le poisson est également très apprécié. Par contre deux types d'aliments sont prédominants, surtout dans les classes les moins aisées: le pain et le vin. Ce dernier est toujours dilué dans de l'eau (ce sont les gaulois qui buvaient le vin non coupé semblerait-il.) et souvent additionné de miel que les romains consomment en guise de sucre.

Les romains mangent avec les doigts ou avec une cuillère. Le repas du légionnaire est constitué de pain, de bouilli de céréales et de haricots accompagné de vin.

Habillement

Les vêtements courants des romains sont encore la toge chez les hommes et la robe chez les femmes parfois remplacée par des tuniques chez les plus riches. Par mauvais temps, une cape est rajoutée. Ils portent des sandales au pied avec un modèle spécial pour les légionnaires qui ont des semelles épaisses et cloutées, la Caliga. Les germains portent plutôt ce que l'on nommerait aujourd'hui des pantalons et des chemises avec des bottes ou des mocassins en

cuir.

Les professions

Pour des raisons de simplicité, la plupart des compétences standard sont accessibles, toutefois le choix de certaines compétences comme la Psychiatrie, Armes à feu et autres savoirs typiquement modernes sont à bannir. D'autres comme l'herboristerie, la forge de lames, la fabrication de flèches, etc, peuvent parfaitement être créées. Les professions existantes sont nombreuses: apothicaire, légionnaire, chasseur, marchand, scribe, artisan, chirurgien militaire, etc.

L'armement

Voici les caractéristiques du matériel de guerre utilisé par les romains et les germains. Celles qui ne figurent pas dans la liste sont à prendre dans le livre de règles de l'Appel de Cthulhu 6ed p 281, comme le javelot par exemple.

Armes	Modificateurs	Dégâts	Portée
<i>Glaive</i>	+5%	<i>1d8 + Imp</i>	<i>Contact</i>
<i>Masse</i>	+5%	<i>1d6 + Imp</i>	<i>Contact</i>
<i>Lance</i>	-10%	<i>1d10</i>	<i>Contact</i>
<i>Arc</i>	+5%	<i>1d6</i>	<i>Proche</i>
<i>Fronde</i>		<i>1d4</i>	<i>Proche</i>

Armures	Protection	Gêne	Notes
<i>Vêtement de cuir</i>	<i>1</i>	<i>0</i>	
<i>Armure de cuir/métal</i>	<i>2</i>	<i>-10%</i>	<i>Armure germanique</i>
<i>Lorica Segmentata</i>	<i>3</i>	<i>-10%</i>	<i>Armure romaine</i>

L'utilisation d'un bouclier confère un malus de -10% aux attaques au corps à corps ciblant le porteur. L'utilisation du Scutum (grand bouclier rectangulaire romain) confère -10% aux attaques au corps à corps et à distance contre le porteur. Par ailleurs si au moins deux légionnaires combattent de front et ensembles, l'utilisation conjointe de leur Scutum confère un malus supplémentaire de 10% aux attaques les visant. L'utilisation du Scutum est strictement restreinte aux légionnaires.

3 SPQR (Senatus PopulusQue Romanus)

L'été de l'an 9 ap. J.C touche à sa fin et le consul souhaite célébrer et récompenser les militaires qui ont permis à la cité de commencer à se développer dans la sérénité.

La célébration commence en début de soirée. La cérémonie se tient dans le seul bâtiment en pierre de la ville, le forum qui sert aussi de quartier général au Consul. Le forum est un simple et grand bâtiment carré construit sur une levée de pierre. A l'intérieur l'essentiel de la surface est occupé par la cour du forum qui est entouré sur trois côtés par une muraille et un passage couvert, sur le quatrième coté se trouve le corps du bâtiment abritant les quartiers du Consul et les annexes. Lorsque les quaesitoris arrivent, ils ne peuvent s'empêcher de remarquer l'imposante statue équestre de l'empereur qui a été érigée dans la cour. Cette statue faite pour impressionner les barbares est recouverte de feuille d'or.

Dans la cour, une petite estrade de bois a été aménagée sur laquelle se tiennent les trois Aigles Impériaux des trois légions de Silaudium (17, 18 et 19^{ème}) et c'est également de là que Varus s'adresse à l'assemblée rangée en ordre militaire face à lui.

Une fois que tout le monde est en place, le consul Varus arrive et fait son allocution. Il parle d'abord des grandes qualités d'Arminius en tant que chef et comme diplomate auprès des tribus germaniques. Il revient sur le fait qu'Arminius a su faire cesser les combats depuis plus d'un an et que les derniers chefs rebelles ont été soit apaisés soit capturés et envoyés à Rome. Le consul fait ensuite un parallèle entre la pacification de la Germanie et sa propre expérience en Galilée afin de pouvoir conclure sur la grandeur et l'éternelle rayonnement de Rome.

Après son discours, Varus remet à Arminius une pointe de lance en argent pour le récompenser de ses services. Après avoir remis d'autres récompenses à plusieurs officiers, en général sous forme d'arme ou de bijoux, le Consul vient récompenser les quaesitoris en les saluant personnellement, en doublant leur solde et en exonérant les légionnaires des corvées de service (les légionnaires non combattants étant déjà exempts).

Suite à la remise des récompenses, la troupe, les officiers et autres représentants civils de la cité présents sont invités à se rafraichir et à se nourrir. Des tables richement garnies de victuailles ont été dressées dans les galeries qui bordent la cour centrale. Les invités peuvent y trouver du vin de Gaule, du raisin, des mirabelles venue des rives rhénanes et de nombreuses viandes, essentiellement du bœuf et du sanglier, accommodées de façon diverses.

Entres membres de la légion, les discussions sont franches et fraternelles quelque soit le rang, aussi la soirée est plutôt agréable et l'alcool ne manque pas.

Au cours de l'allocution du consul, un quaesitori attentif pourra remarquer qu'Arminius semble surpris et contrarié lorsqu'il apprend que les chefs germains capturés ont été envoyés à Rome (où ils seront probablement exécutés à l'occasion d'un triomphe impérial ou autre cérémonie).

Publius Qinctillius Varus, *Consul de Rome cruel*

Physionomie

Le consul Varus a connu de nombreuses campagnes à l'ombre des ailes de l'aigle romain et il en garde un profil très sec et musculeux. Il correspond bien à l'image traditionnelle d'un grand légat romain élégant, racé et strict.

Comportement

Varus n'a aucune estime pour les barbares et il n'hésite pas à les mettre au pas de la façon la plus dure qu'il soit. De même il n'est guère patient avec ses propres officiers, n'hésitant pas à les humilier publiquement. Toutefois, tous lui reconnaissent une grande capacité à administrer et gérer un territoire efficacement à l'aide de la troupe.

Objectifs

Varus commence à vieillir et il envisage à présent d'occuper un siège au sénat et pour ce faire il veut absolument offrir à l'empereur Auguste et aux patriciens de Rome, une Germanie pacifiée. Il veut aussi profiter de ce qui est probablement sa dernière campagne pour essayer de s'enrichir le plus possible, mais la Germanie jusqu'à présent ne lui a pas été aussi profitable qu'il l'aurait souhaité.

Caractéristiques

Consul romain (75%), disciplinaire et autoritaire. Connaissance: 50%, Influence (90%), Action (50%), Sensorielle: 25%

Caius Julius Arminius, *Officier romain d'origine germanique*

Physionomie

Arminius est un solide et jeune germain à qui l'éducation d'une famille patricienne a conféré une grâce et une culture toute romaine.

Comportement

Arminius se comporte avec toute la fierté d'un officier de la légion, toutefois il conserve une part d'instinct et de colère qu'il a parfois du mal à maîtriser. Il ne s'est jamais vraiment remis d'avoir été séparé des siens à l'âge de 7 ans aussi, bien que la raison profonde lui échappe un peu, il vit très mal les supplices et brimades que font subir les romains à ceux qu'ils considèrent comme son peuple. Il est généralement accepté par les germains et apprécié par ses soldats et auxiliaires de la XVIIIème Légion.

Objectifs

Son objectif initial est de parvenir à apaiser les tribus germaniques afin de trouver un terrain d'entente pour cohabiter avec eux. Il pense que c'est le meilleur moyen de restreindre la cruauté du consul envers les natifs de la région. Sa position d'intermédiaire n'est pas toujours aisée mais il essaye d'aider les germains tout en faisant avancer les intérêts romains.

Caractéristiques

Officier (75%), combattant agressif et bon stratège. Connaissance (25%), Influence (50%), Action (75%), Sensorielle (25%)

3.1 Une discussion houleuse

Environ une heure après la fin de la cérémonie alors que tout le monde se restaure et discute, les quaesitoris ainsi que quelques autres membres de l'assemblée ont leur attention attirée par une discussion entre Arminius et Varus. En effet ce dernier, aidé par l'effet du vin gaulois, commence à montrer des signes de colère. Face à la situation, Arminius tente de conserver son calme mais visiblement il fulmine intérieurement. Un observateur psychologue devine au travers de l'attitude d'Arminius une détermination très forte et une colère froide probablement plus inquiétante que les éclats du Consul. Si les quaesitoris se donnent la peine d'essayer d'écouter la conversation ils comprendront rapidement qu'Arminius est entrain de reprocher au Consul son attitude inutilement cruel vis à vis des germains et qu'il est temps de cesser les tortures publiques et les crucifixions le long de la voie qui mène à la cité. Évidemment le Consul Varus ne supporte pas ce type de remarques et exige qu'Arminius reste à sa place en lui rappelant que c'est à Rome qu'il doit tout.

Voyant que leur altercation est entrain de dégénérer et d'attirer l'attention, Arminius finit par tendre le bras pour saluer le Consul et quitte le forum sans dire un mot. Varus esquisse un vague sourire envers l'assemblée et décide de reprendre du vin et de ne plus se préoccuper de cet officier revendicatif.

3.2 Un cadavre au dessert

Alors que la soirée tire sur la fin, des cris d'horreur proviennent de l'annexe du bâtiment. Le centurion en charge de la garde consulaire surgit l'air inquiet et va trouver Varus qui est quelque peu éméché. Celui-ci a visiblement du mal à comprendre ce que son centurion lui

murmure, puis semblant enfin saisir la situation, son regard se durcit, il donne des ordres au centurion tout en jettant sa coupe au sol.

Le Consul quitte ensuite la cour en s'écriant "*Maudits germains! Nous n'en tuerons jamais assez!*" alors que le centurion se tourne vers les quaesitoris (qui sont aussi les moins gradés de la soirée, malheureusement pour eux).

L'officier leur ordonne de le suivre dans la réserve du bâtiment où un cadavre terriblement mutilé a été découvert par un des esclaves qui travaille aux cuisines. Le groupe arrive rapidement dans la réserve qui est situé sur l'arrière de la construction. Cette zone est en fait une succession de quelques pièces contenant différents types de denrées et de matériels. Une des pièces est souterraine et accessible par une trappe dans le sol. C'est là que sont stockés les vins et les viandes séchées, c'est également là que le serviteur a trouvé le corps alors qu'il venait remplir ses cruches de vin.

Arrivé dans la pièce souterraine où règne une forte odeur de vin, le centurion se dirige vers une grosse jarre et utilisant son glaive, il soulève de la pointe le morceau de cuir recouvrant l'ouverture. Les quaesitoris pourront alors voir avec horreur que le corps d'une personne a été forcé dans la jarre pleine de vin qui s'est d'ailleurs répandu en partie sur le sol. Pour rajouter à la cruauté de l'acte, le corps est entièrement écorché, sa peau et même son visage ont disparu ne laissant exposé que la chair, les tendons et les muscles. Le centurion, visiblement choqué à la vision de ce cadavre, se tourne vers les quaesitoris et sans plus d'explication leur intime l'ordre de retrouver le coupable et de le ramener mort ou vif. Il leur donne carte blanche pour qu'il puisse mener leur enquête et les fait temporairement détacher de leur unité par délégation du Consul.

Le sorcier et le meurtre

Le cadavre écorché est le premier indice de la présence de l'homme-serpent. En effet, celui-ci, pour des raisons évidentes, circule toujours sous forme humaine (voir p 230 du livre de règles). C'est sous l'aspect d'un druide qu'il est arrivé à Silaudium et après avoir observé le fonctionnement de la cité humaine pendant quelques jours, il a rapidement compris que le siège du pouvoir résidait dans le Forum. Il s'y est donc introduit nuitamment, mais ne pouvant circuler librement sous sa forme de germain, il a embusqué une esclave qu'il a ensuite utilisé pour littéralement changer de peau. Pour cacher ses traces il a enfoncé le corps de la victime dans une des jarres de vin encore pleine et il a jeté ses anciens vêtements et sa première peau dans le fond de la pièce derrière toutes les jarres et amphores entreposées là. Sslytyig circulait alors sous la forme d'une femme esclave germanique et au cours de la soirée c'est lui qui a servi le vin et les mets à Varus et son entourage. Toutefois, n'ayant pas prévu que le corps soit découvert aussi rapidement (un événement lié à la forte consommation en vin lors de la célébration consulaire), il s'éclipse très rapidement dès que les cris retentissent et avant que les quaesitoris ne parviennent à remonter jusqu'à lui.

Le plus important est que Sslytyig a entendu toute la conversation entre Arminius et Varus et il a ainsi trouver un levier par lequel agir sur la présence romaine.

Voici l'ensemble des informations que les quaesitoris pourront obtenir en fonction de leurs actions:

- Si le corps est extrait de la jarre (1/1d3 SAN) les quaesitoris peuvent constater qu'il s'agit d'une femme de constitution assez frêle. Un œil expert constatera qu'elle n'était pas très bien nourri. Ils pourront aussi découvrir que la peau a été entièrement pelée du corps très proprement ce qui paraît être une chose impossible. Le visage et les cheveux ont également disparu.
- En fouillant entièrement la pièce souterraine les quaesitoris trouveront une peau humaine desséchée et méconnaissable. Ils trouveront également les vêtements d'un

germain mais aucune marque ni colifichet permettant de le rattacher à une quelconque tribu ce qui est étonnant. Les vêtements sont tachés de sang relativement frais.

- Un recensement des esclaves du forum révélera tout de suite l'identité de la victime qui est Withburth, une femme blonde maigrelette qui travaillait comme servante et aide cuisinière. Elle vivait dans le quartier des esclaves non loin du Forum.
- Un quaesitoris astucieux et disposant d'une description précise de la malheureuse pourra apprendre de la part des légionnaires qui était de faction à l'entrée du Forum qu'ils ont aperçu cette esclave quitter le bâtiment en fin de soirée prétextant qu'elle devait porter un message important à Arminius de la part du Consul. Ceci ne devrait pas manquer d'inquiéter les quaesitoris qui l'apprendront, car après tout, n'est-elle pas censée être morte à cette heure là?

Sslytyig, Sorcier gardien du Peuple Serpent

Physionomie

Sslytyig a l'apparence typique de son peuple à savoir celle d'une créature aux allures de serpent mais pourvue de membres préhensiles. Il est d'assez grande stature, près de 1,90m et ne porte en général aucun vêtement. Toutefois Sslytyig est passé maître dans l'art de la transformation et peut voler l'apparence de tout être humain.

Comportement

L'intelligence du sorcier a été affûtée au cours de plusieurs siècles d'existence et d'observation. Il est donc bien peu de choses auxquels il ne pense pas, toutefois son esprit reptilien peut parfois se laisser surprendre par la spontanéité irréfléchie des humains. Sslytyig a un mépris total pour l'humanité qu'il considère comme une race inférieure. La seule chose qui lui importe par dessus tout, y compris sa propre vie, est la sécurité des dormeurs dont il a la charge.

Objectifs

Détruire toute présence romaine à Silaudium.

Caractéristiques

Sorcier Serpent (75%), prédateur froid et méticuleux. Connaissance (90%), Influence (90%), Action (50%), Sensorielle (50%)

4 Sur les traces de l'Écorcheur

La cité de Silaudium

Le vrai nom romain de la cité de "Silaudium", qui est aujourd'hui le village de Waldgirmes, nous est en réalité inconnu, car aucun écrit n'a subsisté jusqu'à nos jours. Seuls les vestiges archéologiques de la ville attestent de l'existence de cette implantation romaine.

Installée sur la berge nord d'un coude de rivière dans le Nord-Ouest de la Germanie, Silaudium est la première colonie romaine destinée à durer. L'empereur Auguste voulant affirmer sa puissance dans l'esprit des germains rebelles ordonna la construction d'une cité bâtie sur le modèle romain au cœur du territoire germain. Cela permettrait aux tribus de la région de comprendre que non seulement Rome allait s'installer pour longtemps mais également qu'ils avaient des choses à gagner au contact de la civilisation romaine. Les travaux qui transformèrent un grand camp militaire en ville débutèrent aux alentours de l'an 5 après J.C

Le cœur bâti de la cité de forme plus ou moins rectangulaire couvre près de dix hectares.

L'ancien camp militaire transformé en casernement couvre quant à lui seul près de 20 hectares supplémentaires. On compte environ 13. 000 habitants mais 12.000 de ces citoyens sont en fait les membres des deux légions en garnison à Silaudium.

La cité est entièrement construite en bois et entourée d'un fossé et d'une palissade. Au centre de la cité se dresse le Forum, le seul bâtiment de pierre et cœur politique de la région. Le sud est majoritairement occupé par les casernements militaires et les zones d'habitations des romains et des notables. Cette partie de la ville est coupée du reste de la cité par une petite palissade dont les portes sont fermées pendant la nuit à toute personne n'y résidant pas. On trouve parmi les habitants de ce quartier quelques germains, souvent d'anciens chefs de tribu ayant choisi de bénéficier des avantages offerts par le commerce avec les romains. Deux légions stationnent en permanence dans Silaudium, la troisième assure le service de sécurisation des routes et le contrôle des populations tribales. C'est la XIXème légion qui est de service en ce moment.

Le coin Nord-Est de la ville abrite le quartier des esclaves qui sont pour la plupart d'origine germanique mais il y a aussi quelques égyptiens, nubiens, grecs, etc. Au voisinage du quartier des esclaves se trouvent le marché aux bestiaux et les tanneries.

La partie Nord Ouest, quant à elle, est occupée par les artisans et commerçants germains qui ont réussi à développer leurs affaires suffisamment pour avoir les moyens de vivre derrière les murs de Silaudium.

Coincé entre la rivière et le fossé, sur tout le flanc Ouest de la cité se dresse un village de toile qui abrite les laissés pour compte de la conquête romaine (y compris quelques déserteurs!). On y trouve également beaucoup de jeunes membres des tribus de la région qui sont venus tenter leur chance attirés par les lumières de la "civilisation". La plupart toutefois finissent sur les croix ou par retourner dans la forêt, car la politique de pacification du consul Varus ne leur laisse que très peu de choix sur le terrain.

Bien que la pauvreté soit plutôt de mise dans le camp de toile, la vie n'y est pas désagréable et la solidarité des germains face à l'envahisseur permet à ses habitants de vaincre beaucoup de difficultés. Une activité de pêche assez importante commence même à s'y développer, si bien que les habitants de Silaudium parle "du Port" quand il mentionne le camp de toile. Dans les faits, le port se limite à un ponton de bois et des barques.

4.1 Le quartier des esclaves

Ce quartier est constitué d'un amoncellement de cabanons de tailles variables en fonction de l'importance des familles les occupant et le statut de leur maître. L'aspect extérieur est ordonné à la romaine avec des rues de gravier relativement propres qui se croisent à angle droit. Les esclaves romains étant en général mieux lotis que les gens des tribus en ce qui concernent leur confort, ils sont également mieux nourris. La plupart de ces esclaves sont des domestiques et devraient vivre dans la résidence de leurs maîtres, mais le niveau d'urbanisation de Silaudium ne le permet pas encore. On notera également que c'est dans ce quartier qu'est construit le *lupanar* (la maison close) dont les prostituées sont ...des esclaves.

Les esclaves de Rome

Avoir des esclaves est une pratique courante pour les romains et même un citoyen normal possède un ou deux esclaves. Il n'est pas rare que des légionnaires ayant un certain temps de service en possède aussi. Ces esclaves, souvent des prisonniers de guerre, sont marqués au fer rouge ou tatoués selon les moyens de leurs maîtres et habillés à la romaine. Ils n'ont aucun

droit civique mais leurs maitres sont censés leur devoir nourriture et protection. On notera avec intérêt que les soldats romains bien qu'eux-même esclavagistes préféreraient souvent se suicider que de tomber aux mains de l'ennemi et être mis en servitude à leur tour...

Une investigation dans ce quartier ne donne que peu d'éléments:

- Le cabanon de Withburth est resté tel qu'elle l'avait laissé en partant. Elle vit seule. Un jeune esclave répondant au nom d'Osruc vivait juste à côté entretenait une relation épisodique avec elle. Sslytyig n'ayant absolument pas accès aux souvenirs de ses victimes même s'il a leur apparence n'a aucune raison de venir là.
- Le lendemain du meurtre, la rumeur concernant l'affaire s'est déjà répandue parmi les esclaves et donc probablement dans la cité.
- Les quaesitoris pourront faire la connaissance d'Anouket une esclave d'origine égyptienne âgée d'une trentaine d'année. Elle est en charge de la gestion quotidienne du lupanar tant en ce qui concerne les visites réglementées des légionnaires que de celles plus lucratives des clients civils. Elle est aussi la favorite du consul Varus qu'elle suit depuis qu'il l'a rachetée lors de son séjour à Jérusalem. Ce qui explique pourquoi elle bénéficie de cette place privilégiée, en effet elle n'est plus tenue de satisfaire elle-même les demandes des clients. Il est à noter que le lupanar est également une très bonne source de revenu pour le consul et il ne se prive pas de l'utiliser. La rencontre avec Anouket n'est pas très importante à ce stade de l'histoire, mais elle pourra se révéler être une aide précieuse plus tard.

Anouket, Favorite désabusée et mère maquerelle

Physionomie

Anouket était déjà envoutante quand elle était encore à peine sortie de l'adolescence. Malheureusement sa beauté et la pauvreté de sa famille l'enverront assez rapidement vers sa destinée. Vêtue de voiles légers mais de grande qualité, elle est toujours souriante avec les hommes qui viennent dans son établissement. Ses longs cheveux noirs volontairement coiffés à l'égyptienne encadrent parfaitement ses yeux verts soulignés d'un épais trait de khôl. Quand elle pense que personne ne l'observe, on devine parfois en elle une profonde résignation.

Comportement

Anouket est très accueillante et artificielle avec les gens qui viennent au lupanar, surtout si ce sont des romains. Malgré ses années de servitude elle garde encore l'amour de son prochain et surtout de ceux, qui comme elle, sont enchaînés. Il n'est pas rare qu'elle fasse profiter à d'autres esclaves moins bien lotis de certaines largesses que lui valent son statut comme par exemple l'accès à un médecin, de la nourriture ou parfois juste un endroit pour dormir. Donc bien que très méfiante vis à vis des quaesitoris elle sera plutôt coopérative si ces derniers parviennent à la convaincre qu'ils se sentent personnellement concernés par le sort de Withburth.

Objectifs

Elle se sait condamnée à une vie d'esclave jusqu'à la fin de ces jours surtout depuis que Varus l'a emmenée à l'autre bout de l'empire. Toutefois elle est relativement satisfaite de son nouveau statut qui lui confère une certaine forme de liberté et lui permet également de mettre de côté un peu d'argent, car elle est sans illusion sur son avenir une fois que l'âge aura porté atteinte à sa beauté, ce qui a déjà commencé imperceptiblement. Elle aime à penser qu'elle devient petit à petit une personne qui compte pour l'ensemble des esclaves de la cité.

Caractéristiques

Courtisane et prostituée experte (75%), réfléchie, calculatrice, compatissante avec les personnes généreuses. Connaissance (10%), Influence (50%), Action (25%)

4.2 Le village de toile

Constitué d'un assemblage hétéroclite de huttes en tissu et en bois, de tentes de tailles et de couleurs variées, le village de toile est la plupart du temps très animé et il y a toujours des personnes qui travaillent, discutent ou des enfant qui courent dans les allées plus ou moins boueuses du campement. Des fumerolles s'élèvent de la plupart des habitations laissant planer dans l'air une odeur de fumée, de poisson et d'humidité.

La population presque exclusivement germanique est constituée à près de 2/3 par des femmes et leurs enfants. Elles sont pour la plupart des veuves ou des réfugiées ayant perdu les leurs. Les hommes habitant ce camp sont des vieillards ou des blessés, toutefois avec l'accalmie récentes des combats un certain nombre de guerriers et d'artisans commencent à arriver à Silaudium en quête d'un nouveau havre ou simplement de leurs familles.

Les principales activités tournent autour de la pêche et de l'artisanat. D'ailleurs nombres de produits fabriqués par les germains sont ensuite revendus aux négociants romains qui les expédient dans le reste de l'empire. En ce qui concerne le travail quotidien, les hommes et les femmes travaillent sur un pied d'égalité. La précarité de leur situation nécessitant l'investissement de toutes les personnes valides.

Curieusement les habitants du campement ne sont pas très hostiles aux romains du moins en comparaison aux tribus qui vivent dans la forêt. La proximité de la cité romaine et de deux légions est le meilleur garant de la sécurité de ces réfugiés. En effet s'agissant des blessés vaincus ou des familles chassées de leurs terres, tous savent que loin des murs de la cité ils ne sont rien d'autre que du gibier pour les chasseurs d'esclaves qui bien souvent sont leurs propres frères.

Il n'est donc pas surprenant de trouver une grande solidarité entre les habitants du camp où ils sont tous pauvres, mais nul n'y meurt de faim ou de froid.

Les agissements de Sslytyig

Après être sorti du Forum, l'Homme-Serpent a profité de l'obscurité pour sortir de la cité et rejoindre discrètement sa tente dans le village de toile. Le lendemain de la découverte du meurtre Sslytyig circule encore sous la forme de la jeune esclave. Se sachant à présent reconnaissable il passe la journée à chercher une victime parmi les soldats romains qui ne sont pas de service. En début de soirée il le mène dans sa tente où, à l'abri des regards, il se livre une fois de plus au rituel de changement de peau. Il jette ensuite le corps dans la rivière, récupère ses affaires les plus précieuses et s'en retourne dans Silaudium sous les traits d'un légionnaire. Sa première visite est pour Arminius.

Les quaesitoris peuvent découvrir plusieurs choses dans le village de toile:

- En se livrant à une visite approfondie du camp, les quaesitoris pourront remarquer que certains germains dénotent un peu de par leur traits et leur teint de peau. Il s'agit là de quelques déserteurs romains et gaulois qui sont moins d'une dizaine dans tout Silaudium. Les quaesitoris peuvent faire en sorte de les ramener aux autorités militaires. Les déserteurs seront exécutés plus tard au glaive par leurs frères d'armes

devant la légion rassemblée. L'autre alternative consiste à les utiliser comme des informateurs en échange du silence des quaesitoris. Les déserteurs connaissent bien la vie du camp, même s'ils n'y sont pas totalement intégrés pour des questions de langage. De même ils sont au fait de la plupart des petits trafics (esclaves, butin de guerre volés, etc) qui ont lieu à Silaudium et qui impliquent des romains. Leur position leur permet bien souvent d'agir comme des intermédiaires.

- Le guérisseur du village de toile a disparu (il s'agit évidemment de l'ancienne identité de Sslytyig). Il s'agissait d'un homme robuste d'âge moyen peut-être un ancien guerrier. Personne ne connaît la tribu dont il se réclamait et il portait des tatouages étranges. En échange de nourriture il soignait les habitants du camp de leurs affections bénignes. Un quaesitor astucieux pourra apprendre que la seule nourriture qu'il acceptait était de la viande ou du poisson, jamais aucun fruit ou légume.
- En posant la question à beaucoup de monde, les quaesitoris peuvent apprendre qu'une jeune femme inconnue semble avoir été aperçue dans le camp le lendemain du meurtre, mais personne ne la connaît ni ne sait où elle est allée.

Alaric, Doyen et sage du village de toile

Physionomie

Alaric est un ancien guerrier qui a eu la sagesse suffisante pour survivre de longues années. Il vit depuis plus d'un demi-siècle et bien que sa mobilité soit réduite à cause d'une blessure à la jambe qui ne s'est jamais vraiment guérie, son esprit est resté vif. Il porte des vêtements chauds et de nombreuses peaux de bêtes, ses long cheveux gris et une barbe mal taillée le rendent assez impressionnant.

Comportement

Alaric est devenu, au hasard des événements, le leader officieux du village de toile, il est donc probable que les quaesitoris finiront par avoir affaire avec lui. Comme la plupart des germains, il n'est pas enchanté par la présence des romains, mais du fond de sa tente il ne voit guère d'autre solution que de composer avec l'envahisseur. Alaric a vu assez de combats pour ne plus avoir besoin de détester son ennemi, aussi il encouragera plutôt la coopération avec les romains si ceux-ci agissent pour le bien commun.

Objectifs

Alaric est âgé et n'attend plus grand chose de la vie, mais il est très inquiet pour tous les malheureux du village de toile qui vivent à la frontière entre deux mondes, rejetés par les tribus et mal acceptés par les romains. Il espère pouvoir améliorer les conditions de vie dans le village de toile en établissant des échanges économiques avec la cité avec l'espoir qu'un jour, eux aussi, seront à l'abri derrière un solide mur de bois.

Caractéristiques

Sage du village (50%), vieux chef bienveillant et vigilant. Connaissance (25%), Influence (50%), Action (10%), Sensorielle (25%)

Titus, Brieg, Pirros et les autres, Légionnaires et auxiliaires déserteurs

Physionomie

Quelques romains, des grecs et des gaulois, tous ces hommes essaient de se faire oublier dans le village de toile après avoir déserté leurs unités pour des raisons pouvant aller de la lâcheté à l'insoumission ou au vol.

Comportement

La plupart de ces déserteurs ne font pas de vieux os, ils finissent souvent par être repris ou tués par les germains exaspérés par les exactions des ces marginaux. Ils sont tous dans le

dénuement et certains peuvent se laisser persuader de collaborer avec les quaesitoris si on leur fait miroiter une possibilité de rachat.

Objectifs

Survivre.

Caractéristiques

légionnaires (50%), couard, menteur et désespéré. Connaissance (10%), Influence (10%), Action (25%), Sensorielle (25%)

Les informations suivantes sont plus longues à obtenir car elles demandent beaucoup de travail pour gagner la confiance des habitants du camp de toile.

- Une interrogation habile des vieillards du campement pourra apprendre aux quaesitoris que les tatouages que le guérisseur portait étaient ceux des suivants du Seigneur des Forêts, un culte obscure qui sévit au cœur des forêts les plus profondes et qui souvent attirent les jeunes guerriers les plus violents.
- Par l'intermédiaire des déserteurs ou en étant particulièrement persuasifs, les quaesitoris finiront par retrouver la tente du guérisseur. Celle-ci est normalement vide, par contre ils peuvent y trouver des traces évidentes de sang et même une peau séchée, celle de la jeune esclave. Un examen du lieu révélera que son occupant n'était pas préoccupé par l'hygiène. L'odeur à l'intérieur est un étrange mélange d'épices indéfinissables et de décomposition. Des os et des arrêtes de poissons jonchent le sol particulièrement autour de la couche faite d'une simple couverture de laine. Si un des quaesitoris est un chasseur ou a des connaissances animalières, l'endroit rappelle l'ancre d'un carnivore ou un nid.

Les quaesitoris ne pourront rien apprendre de significatif dans les autres quartiers.

5 Le choix d'Arminius

5.1 Un sombre conseil

Les évènements suivants sont à placer chronologiquement au choix du gardien selon le déroulement de l'histoire.

Peu de temps après avoir revêtu l'aspect du légionnaire romain, Sslytyig se rend directement chez Arminius qui loge dans le quartier militaire. Il porte avec lui l'un de ses biens les plus précieux qui sera aussi l'instrument de sa colère. Il s'agit d'une statuette de basalte gris aux reflets étranges légèrement pourpres. Elle représente une créature reptilienne mais en l'observant nul ne peut vraiment discerner la forme du corps qui semble être constituée d'un entrelacs de centaines de serpent. En la regardant longuement, l'observateur aura peu à peu l'impression que le corps de la statue grouille comme si des milliers d'asticots agitait la surface de la peau de pierre (0/1 SAN).

La statuette de basalte

Cette statuette est un très ancien artefact que les sorciers du peuple Serpent ont taillé il y'a des millénaires. Elle est une représentation du dieu Yig qui est le seul dieu vraiment reconnu par

les Hommes-Serpent. Grâce à elle, les sorciers qui veillent sur le sommeil de leur peuple peuvent accéder aux rêves des leurs et ainsi conserver un lien avec leurs frères pendant leurs longs siècles de solitude.

Le pouvoir de la statuette qui est une bénédiction pour les Hommes Serpent devient une malédiction terrible pour l'esprit d'un être humain qui au contact de cet univers incompréhensible et terrifiant va sombrer très rapidement dans la folie la plus totale.

Le plan de Sslytyig est assez simple, il va proposer à Arminius une alliance avec les forces du Seigneur des Forêts afin de renverser les romains.

5.2 Casus Belli

Sslytyig, grâce à son déguisement, parvient assez facilement à se retrouver seul avec Arminius. D'abord surpris, Arminius trouve rapidement un écho favorable dans les paroles du sorcier reptile qui a deviné le sentiment de révolte tapi dans le cœur du jeune commandant.

Sslytyig lui explique alors comment lui Arminius pourra reprendre le flambeau de son père et unir les tribus de la région afin de détruire les romains venus s'installer sur leurs terres et asservir les peuples de Germanie. Après une longue soirée de discussion et de planification, Sslytyig remet alors à Arminius un petit sac qui contient la statue de basalte en lui demandant de l'offrir comme gage d'amitié au consul afin de ne pas éveiller les soupçons.

- Lors de leurs investigations, les quaesitoris voudront peut-être obtenir des informations sur ce qu'il s'est passé chez Arminius. Au cours de la soirée, Ewen l'esclave gaulois d'Arminius, a entendu une partie de leur discussion et il a vu le légionnaire romain montrer une étrange statuette grise qu'il a ensuite mis dans un sac de cuir qu'il a donné à son maître. La discussion ayant été en german, Ewen n'a pas compris de quoi il retournait mais il a saisi le nom de Varus.

5.3 La trahison

Le lendemain de son entrevue avec Sslytyig, Arminius se rend dans la matinée chez Varus qui le reçoit de mauvaise grâce. Arminius commence par présenter ses excuses au consul pour son comportement inadmissible lors de la célébration. Puis en prétendant vouloir renouveler son amitié et sa loyauté au consul il lui offre une statue très ancienne qu'il a acquis lors de ses expéditions contre les germains rebelles.

Varus qui apprécie les œuvres d'arts trouvées ou volées lors de ses campagnes accepte le présent avec empressement en s'extasiant sur la finesse de la sculpture.

Arminius lui expose ensuite son intention de partir en tournée d'inspection avec sa garde personnelle. Varus n'y voit aucune objection et estime que c'est même une excellente idée.

- Plusieurs esclaves et des gardes du forum ont assisté à l'entrevue et pourront la raconter.
- En milieu d'après midi de la même journée, Arminius quitte Silaudium avec 50 de ses hommes, tous des romains, et accompagné de Sslytyig.

5.4 Le cadeau empoisonné

Selon le moment où les quaesitoris seront amenés à rencontrer Varus, ils trouveront ce dernier

dans un état mental variable. Voici la façon dont l'emprise de la statuette sur son esprit va évoluer.

- Varus est fasciné par la statue très peu de temps après l'avoir pris en sa possession. Le lendemain de l'entrevue avec Arminius, Varus devient très nerveux, sa nuit a été peuplée de rêves aussi incroyables qu'incompréhensibles. Son entourage le remarque.
- Le surlendemain, Varus ne quitte sa chambre que si les affaires de la cité l'exige, sinon il passe des heures à contempler la statuette. Il tombe dans des accès de colère à chaque fois que quelqu'un vient interrompre sa méditation.
- Au quatrième jour passé en compagnie de la statuette, Varus fait chasser les esclaves de ces quartiers et ne veut plus être importuné. Il ne mange plus que de façon épisodique et commence à dessiner des symboles inconnus et des êtres mi-homme mi-reptiles dans des postures grotesques sur les murs de sa chambre. Le consul restera dans cet état jusqu'à son départ de la cité, couvrant petit à petit de dessins étranges tous les murs de ses quartiers d'habitation.

6 Mauvais présages

Les quaesitoris ont toute liberté pour mener l'enquête et parvenir à découvrir la machination infernale que Sslytyig a mis en place. Les événements qui vont en découler se produiront en fonction des choix des quaesitoris et du déroulement de l'histoire, il n'y a donc pas d'ordre particulier à respecter dans la mise en scène des événements suivants.

6.1 Pêche macabre

6.1.1 Corpus delicti

Le corps du malheureux légionnaire dont Sslytyig s'est approprié la peau flotte entre deux eaux dans la rivière qui borde Silaudium. Les quaesitoris peuvent le trouver en faisant des recherches dans l'eau à la nage, au filet, à la gaffe, etc. Il leur faudra environ une demi-journée avec une dizaine d'hommes pour le trouver, s'ils sont seuls à chercher cela sera bien sûr plus long. Les pêcheurs peuvent aussi ramener le corps dans leur filet à un moment opportun si les quaesitoris n'ont pas l'idée de chercher de ce côté là, ce qui est fort probable.

L'examen du corps demande une certaine dose de courage car il est dans un état horrible. Si c'est un pêcheur qui le retrouve, le malheureux est certainement recroquevillé dans un coin balbutiant des prières à ses dieux. En effet non seulement le corps a été entièrement écorché mais en plus il a séjourné quelques temps dans l'eau où les poissons et la décomposition l'ont transformé en affreuse baudruche gluante de couleur sanguinolente (1/1d3 SAN). Tous ceux qui examinent le corps, aussi endurcis soient-ils, ne peuvent que frissonner d'angoisse en imaginant la dose de cruauté qui est nécessaire pour commettre ces actes inhumains.

6.1.2 Les indices

Ce corps bien que répugnant peut apporter un certain nombre d'indices surtout s'il est examiné par chirurgien.

- Le corps, qui est celui d'un homme robuste a été entièrement écorché de façon extrêmement précise exactement comme pour la malheureuse Withburth.
- Le corps porte de nombreuses blessures dans les chairs, certaines récentes et sont le fait des poissons, mais d'autres son plus anciennes et cicatrisées. Ces blessures se situent essentiellement sur les bras et le torse et l'un d'elle située près de l'estomac a du être grave. Il s'agit selon toute vraisemblance de blessures reçues au combat.
- Un examinateur particulièrement attentif et astucieux peut constater que les blessures ressemblent pour la plupart à des blessures d'armes contondantes et de pointes fines comme celle d'une lance. Ceci ne correspond pas aux blessures d'un glaive romain qui laisse des entailles très larges.
- La dentition est saine et les muscles sont bien dessinés. La victime se nourrissait bien.
- Si le corps est découvert après le départ d'Arminius, les quaesitoris pourront remonter la piste de la victime en faisant le tour des cohortes des deux légions stationnées dans Silaudium. Le légionnaire Lucius Strabo de la XVIIème légion est porté manquant à l'appel. Il y a de temps en temps des désertions mais la disparition de Lucius est la seule depuis plusieurs semaines.

6.2 Âmes sensibles

L'arrivée dans la cité de Sslytyig et l'usage de la magie du peuple serpent ne sont pas passées complètement inaperçues. En effet, les deux seuls artistes dignes de ce nom de la cité ont été touchés par un mal étrange. Les quaesitoris peuvent entendre parler de l'un ou de l'autre au hasard de leur enquête par la rumeur ou des discussions avec leurs concitoyens germains ou romains.

- Le premier malade est Gavril, le scribe grec et historien du consul. Il a été le premier à ressentir la présence d'un pouvoir très ancien lorsque Sslytyig a assassiné Withburth dans le forum où Gavril travaillait. Lorsque que la statuette de basalte a commencé à s'emparer de l'esprit de Varus, le scribe est tombé en catatonie en proie à des cauchemars connus de lui seul.
Les Quaesitoris peuvent trouver Gavril à l'infirmerie militaire où il a été transporté car malgré son statut d'esclave, c'est un personnage important pour la cité. Il est inconscient et attaché sur son lit avec une ligature de cuir dans la bouche.
- Le second malade est plus difficile à trouver pour des romains. En effet il s'agit de Hardingel de la tribu des Cattes, un barde germain. Il est dans le même état que Gavril. Son rôle social est primordial pour la petite communauté germanique qui grandit dans et autour de Silaudium, aussi Hardingel a été mis à l'abri dans une tente située sur une colline à environ 1 km au sud de la cité le long de la rivière. Cette tente est gardée jour et nuit par trois à quatre guerriers germains. Ce sont des femmes de la cité et une soigneuse qui viennent quotidiennement s'occuper du barde. Ce dernier repose sur des fourrures et n'est pas entravé.

Les deux malheureux souffrent d'un mal incurable qui est provoqué par la proximité d'une présence blasphématoire. Toutes les nuits, quelque part entre minuit et trois heures du matin, mais toujours de façon synchronisée, les deux hommes se mettent à s'agiter comme des déments en hurlant des mots incompréhensibles dans une langue inconnue pendant une

dizaine de minutes avant de retomber en léthargie.

Ils ne reprendront leurs esprit que lorsque Sslytyig et la statuette de basalte auront quitté la cité.

6.3 Premier sang

Environ deux à trois jours après le départ d'Arminius, les gardes de faction sur les murs de la cité ont la surprise de voir arriver une dizaine de chevaux paniqués entièrement équipés avec leur sellerie mais sans cavalier. Un examen rapide révèle qu'il s'agit de chevaux de la cohorte d'Arminius.

Une centurie de fantassin (une compagnie de 120 hommes) de la XVIIIème légion est rapidement rassemblée pour s'enfoncer dans la forêt à la recherche d'Arminius. Elle est commandé par le centurion Marcus Caelius. Il est souhaitable que les quaesitoris en fassent partie.

Les auxiliaires germains qui se chargent de la traque parviennent à suivre les traces du groupe d'Arminius assez facilement. Il faut environ une journée de marche pour atteindre le lieu où Arminius s'est fait embusquer.

Les alentours de la piste sont jonchés de corps de soldats romains qui se sont faits visiblement décimer très rapidement. La scène macabre est dérangeante pour tous les romains présents. En effet, les corps ont été sauvagement mutilés comme si leurs adversaires avaient continué à les frapper après les avoir tués. Si les quaesitoris se donnent la peine d'étudier la situation, ils peuvent découvrir les éléments suivants:

Le stratagème

La scène de combat est une mise en scène partielle. Une embuscade a bien eu lieu et l'escorte d'Arminius a bien été massacrée par une troupe d'adorateurs du Seigneur des Forêts. Mais ils n'ont pas enlevé Arminius, bien au contraire, ils vont désormais l'escorter lui et Sslytyig. Ils servent également de messagers pour porter l'appel d'Arminius au rassemblement au nom du Seigneur des Forêts dans toutes les tribus de la région.

- Les auxiliaires germains ne disent rien mais sont inquiets et scrutent la forêt avec intensité. Un quaesitor en usant d'un peu de psychologie peut en apprendre un peu plus. La violence avec laquelle les hommes d'Arminius ont été abattus leur rappelle les histoires qui courent sur l'existence de tribus de guerriers fous qui boivent le sang de leurs adversaires et vénèrent un obscur seigneur de la forêt.
- Un examen attentif de la scène de bataille permet de constater qu'il manque des corps par rapport aux nombres d'armes qui jonchent le sol.
- Le corps d'Arminius n'est pas là.
- Il n'y a aucun corps des agresseurs, pourtant les armes romaines portent des traces de sang.

Marcus Caelius, *Brave vétéran mais pas fou*

Physionomie

Marcus Caelius est un centurion aguerri qui a atteint l'âge respectable de 41 ans et les premiers signes d'embonpoint commencent à se percevoir, toutefois il lui reste encore suffisamment d'énergie et de force pour mener sans difficulté ses hommes plus jeunes en patrouille à travers les forêts de Germanie.

Comportement

Marcus est un officier prudent qui n'aime pas sacrifier inutilement la vie de ses hommes même si la perspective d'un combat ne l'effraie pas. Cependant, à présent, Marcus compte bien retourner à Rome pour profiter de sa propriété et des nombreux esclaves que lui ont valu ses longues années de campagne en Gaule puis en Germanie. Tout en accomplissant son devoir, il ne cherche pas à en faire plus que nécessaire. Ses hommes l'apprécient beaucoup même si entre eux ils aiment bien se moquer de leur vieux centurion.

Objectifs

Les objectifs de l'officier au cours de cette mission sont de retrouver Arminius ou au moins comprendre ce qu'il s'est passé. Il est prêt à coopérer pleinement avec les quaesitoris si ces derniers lui semblent fiables, mais une fois la mission accomplie il ne se laissera pas fléchir et ramènera la majorité de ses hommes à Silaudium.

Caractéristiques

Centurion romain (75%), officier vétéran et circonspect. Connaissance (25%), Influence (25%), Action (50%), Sensorielle (50%)

Un quaesitor doué pour le pistage ou à défaut un des auxiliaires peut découvrir des traces de passage qui s'enfoncent dans la forêt.

A présent les quaesitoris peuvent soit estimer qu'ils en ont assez vu et rentrer à Silaudium (aller directement au paragraphe 8 - *La folie de Varus*) où au contraire partir à la recherche d'Arminius en pénétrant plus loin dans la forêt. Dans ce dernier cas, le centurion Caelius ne veut pas aller plus loin, mais si les quaesitoris se montrent convaincant, il accepte de leur laisser quelques hommes pour les accompagner.

7 Si Vis Pacem Parabellum

Cette partie est à utiliser si les quaesitoris ont choisi de traquer Arminius et les adorateurs du seigneur des Forêts.

7.1 Le rassemblement des tribus

La révolte en marche

Le jeune Arminius, Sslytyig et les adorateurs du seigneur des Forêts, se rendent au village principal du peuple Cherusci. Ils y retrouve Segimer, chef des Cherusci et père d'Arminius. Ce dernier est un vieil homme à présent et c'est avec un certain bonheur qu'il transmet le commandement de toutes les tribus Cherusci à son fils prodigue au cours d'une cérémonie précipitée car désormais les germains sont sur le pied de guerre.

Arminius reste seulement deux jours dans son village natal, le temps pour lui d'envoyer des délégations de Cherusci et d'adorateurs du seigneur des Forêts dans tous les villages de la région afin de sonner le rassemblement des Cherusci mais aussi des autres peuples qui vivent dans cette partie de la Germanie, les Marses, les Cattes et les Bructeres. La cohabitation entre les hommes des tribus et les adorateurs du seigneur de la Forêt est malaisée, mais Sslytyig tient absolument à ce que les groupes soit mixtes et nul n'est en mesure de s'opposer à sa volonté qui s'exprime par la bouche d'Arminius. Cela donne au sorcier l'assurance que le message sera bien transmis même si les chefs de tribus ne veulent pas l'entendre. Dans la plupart des tribus l'appel aux armes sera reçu avec bienveillance, la plupart des germains sont heureux d'avoir une chance d'en découdre avec l'envahisseur une nouvelle fois. Arminius, auréolé de la bénédiction paternel et de ses connaissances sur l'art de la guerre des romains, leur semble être le général tout désigné pour cette tâche. Les quelques chefs de tribus qui tentent de rejeter l'appel découvrent bien vite et à leurs dépens que ce n'est pas une simple demande, mais un ordre.

Une fois les messagers partis, Arminius et le gros des troupes Cherusci font mouvement vers le cœur de la forêt de Teutoborg qui se situe à environ une dizaine de jours de marche à l'est de Silaudium. L'armée germanique va se regrouper sur les berges du lac de Teutoborg, une vaste et très ancienne étendue d'eau. Cet endroit n'a pas été choisi par hasard, car il s'agit du lieu de culte principale et historique des adorateurs du seigneur des Forêts et c'est aussi sous la surface de ce lac que se trouve la cité oubliée du Peuple Serpent.

7.1.1 D'inquiétants reliquats

En remontant la piste qui s'éloigne du lieu de l'embuscade à travers la forêt, les quaesitoris atteignent au bout d'un quart d'heure de marche dans les broussailles une petite clairière où ils découvrent les restes évident d'un campement et de ce qui a tout l'air d'être un horrible repas.

Dans la clairière l'atmosphère est très calme et une fine brume s'accroche encore dans l'herbe et les buisson. Une odeur de bois brulé se mêle à une autre odeur plus douceâtre ressemblant à celle de la viande grillée. Au milieu de la clairière se trouvent les restes de trois feux de camp autour desquels traînent des ossements et restes humains qui ont été cuits et ensuite très

clairement mangés (1/1d3 SAN).

- Non loin des foyers éteints, les quaesitoris peuvent trouver un empilement d'équipements romains. Ils ont retrouvé les corps manquants.
- L'équipement d'Arminius n'est pas là.
- Si les romains pensent à explorer les alentours de la clairière, il trouveront à environ 100m au nord de la clairière une vingtaine de tombes fraîchement creusées. Ces tombes sont celles des adorateurs du seigneur des Forêts qui ont été tués pendant l'embuscade.
- Si un quaesitor a l'estomac suffisamment bien accroché pour déterrer un des morts, il pourra constater que les adorateurs ne diffèrent guère de leurs homologues germains, par contre ils portent des scarifications incompréhensibles sur tout le corps et leur dents ont l'air d'avoir été taillées en pointe.
- Un chasseur trouvera assez aisément la trace laissée par la troupe d'adorateurs qui se dirige plein est.

Les Légionnaires romains

Les légionnaires sont des soldats d'élite que la qualité de l'entraînement, l'équipement et les tactiques de combat ont rendu presque invincibles lorsqu'ils combattent en unité.

Physionomie

Les légionnaires sont bien nourris et ils ont une bonne hygiène de vie. La discipline rigoureuse de la légion ne leur laisse guère l'occasion de se laisser aller, ils sont d'une constitution musculeuse et sèche, porte les cheveux courts et possèdent tous le même équipement. Dans une légion il n'est pas rare de voir des romains côtoyer des unités d'auxiliaires étrangers comme les gaulois dont les qualités de combattants sont appréciées.

Combat

Dés qu'ils le peuvent, les légionnaires essayent toujours de se former en ligne sur plusieurs rangs de profondeurs afin de présenter à l'ennemi un mur difficilement franchissable de scutum qu'ils entrouvrent de façon synchronisée pour pouvoir porter un coup de glaive rapide.

Armement

Le légionnaire standard est équipé d'une armure Laurica Segmentata, d'un scutum, d'un glaive et d'un javelot qui est souvent lancé sur l'ennemi lors de l'approche pour l'attendrir un peu.

Caractéristiques

Soldat romain (50%), discipliné, efficace et tenace.

7.1.2 La forêt en mouvement

Au cours de leur progression à travers la forêt, ils tomberont assez rapidement sur des groupes de guerriers germains qui affluent des différentes tribus et vont vers un point situé à l'est. La façon dont se déroule ces rencontres est très dépendante des choix des quaesitoris, de la taille de leur escorte éventuelle, etc. Il est évident que désormais tous les romains sont des cibles pour les guerriers germains, aussi l'approche des quaesitoris risque fort de tourner tôt ou tard à l'affrontement.

Toutefois ces groupes de guerriers en marche sont aussi une excellente occasion pour les quaesitoris d'en apprendre plus sur ce qu'il s'est passé avec Arminius, s'ils parviennent à les interroger.

7.1.3 Le prix de la désobéissance

Les pistes qui sillonnent la forêt passent toujours non loin des villages, aussi au cours de leur marche qui les mènera au lac de Teutoborg, les quaesitoris peuvent approcher un de ces villages. L'attention de leur éclaireur (si tant est qu'il y en ait un) est attirée par le silence pesant qui règne sur le village qui n'est interrompu que par le cri rauque de quelques corbeaux.

Le village n'abrite plus que quelques personnes, celles qui n'ont pas pu ou pas osé partir comme les vieillards et quelques femmes avec leurs enfants en bas-âge. Ces malheureux se terrent dans leurs huttes en essayant de se faire oublier du monde hostile qui les entoure. Le reste de la tribu a soit fui dans la forêt, soit est parti répondre à l'appel d'Arminius.

Les romains peuvent pénétrer sans risque dans le village. Ce dernier est entouré d'une solide palissade en troncs d'arbre mais les portes battantes sont grandes ouvertes et il n'y a plus de gardes. Les huttes sont organisées en un cercle approximatif entourant une hutte plus grande et plus longue que les autres qui est celle du chef et qui fait office de salle du conseil de la tribu. Mais lorsque que les quaesitoris atteindront la partie centrale du village un spectacle bien triste les attend. Des dizaines de pics d'environ 1,5m sont fichés dans le sol en arc de cercle devant la hutte tribale et sur chaque pic est fiché tantôt une tête tantôt un membre humain (1/1d3 SAN).

- Cette mise en scène macabre est l'avertissement que les adorateurs du Seigneur des Forêts adressent aux tribus qui rejettent l'appel aux armes d'Arminius. Lorsque le cas se présente, les adorateurs attendent la nuit pour agir. Ils massacrent alors le chef de la tribu, ses gardes personnels ainsi que sa famille si elle est présente puis plantent les corps démembrés à la vue de tous. Parfois les représentants Chersuci qui accompagnent les adorateurs font également partie des victimes.
- Les quelques germains restant dans le village sont extrêmement apeurés et en état de choc. Une présence militaire rassurante et compatissante, même romaine, peut être un excellent moyen pour obtenir des renseignements sur les événements. Ces personnes sont également très désireuses de fuir l'endroit qui, pour eux, est à présent maudit et ils ne seront que trop heureux de rejoindre la sécurité de Silaudium si on le leur propose. Toutefois une escorte armée sera nécessaire pour les persuader de quitter leurs huttes car se promener sans armes dans la forêt est encore plus effrayant (et à juste titre) que de rester dans un village fantôme. Si les quaesitoris forcent les germains à quitter leur village mais ne les escorte pas, aucun des villageois n'atteindra Silaudium, ils mourront en route ou plus probablement tomberont dans les griffes d'une autre tribu ou de guerriers en maraude qui les prendront comme esclaves.

7.2 Le lac de Teutoborg

Le lac se situe dans une vallée entourée de collines recouvertes par la forêt de Teutoborg. De gros affleurements rocheux permettent de disposer d'une vue dégagée sur l'ensemble de la vallée depuis le sommet d'une colline. Le lac en forme de haricot et large d'environ 400 m est situé au fond de la vallée. Un petit îlot rocheux avec quelques arbres trône en son centre.

7.2.1 L'armée de Germanie

Les rives sud et ouest du lac sont envahies par des tentes et des feux de camps innombrables. Si les quaeitors sont versés dans la chose militaire il peuvent dénombrer environ 10.000 hommes et ils en arrivent d'autres de toutes les directions presque de façon continue. De nombreuses estafettes à cheval entrent et sortent du camp en galopant pour s'enfoncer dans la forêt environnante. Des espaces ont été aménagés pour parquer les montures et les bêtes destinées à l'alimentation des hommes. Des zones d'entraînement pour les troupes alternent avec les bivouacs dans lesquels les hommes se reposent, discutent et chantent au milieu de poules en liberté. Pour un observateur romain la vue est assez stupéfiante, car le camp est très désordonné, il n'y a ni palissade ni même un fossé de défense.

- Il n'est pas trop difficile de s'introduire dans le camp particulièrement de nuit, par contre les romains ont un physique assez discernable de celui des populations locales. Les quaeitoris voulant tenter l'aventure devront rester prudent.
- La mise en place d'un poste d'observation est facile et le risque d'être détecté très faible si celui-ci est dans les hauteurs des collines. Toutefois de nombreux chasseurs germains parcourent la forêt alentours et il se pourrait bien que certains d'entre eux tombent malencontreusement sur le poste d'observation.
- Une observation assidue de l'activité des germains donnera l'occasion au quaeitoris de voir un groupe d'officier germanique parcourir les bivouacs à cheval et celui qui semble être l'officier en charge porte un mélange d'équipement germain et romain. Il s'agit bien sûr d'Arminius qui est en pleine forme et qui harangue ses troupes.
- Si les quaeitoris ou un autre romain se font capturer ils seront immédiatement amener devant Arminius qui les fera exécuter sans autre forme de procès puis réalisant le danger, des palissades seront rapidement dressées et le camp sera plus organisé au grand dam de nombreux chef de tribus qui n'apprécient que moyennement ces méthodes romaines ordonnées par leur nouveau général.

Les Guerriers germains

Les guerriers germains sont intimidants par leur grande taille et leur forte musculature. Beaucoup d'entre eux privilégie la mobilité à la protection et ne porte que peu d'éléments d'armure comptant sur le pouvoir destructeur de leurs armes pour achever rapidement un combat.

Physionomie

Un groupe de guerriers germains a une allure très disparate tant par l'équipement que par la tenue. Leur longs cheveux souvent libres et leur peintures tribales leur donnent un aspect très déstabilisant pour un romain.

Combat

Les germains sont les maîtres incontestés du combat de rencontre où la violence et la furie d'une charge sont les éléments clés pour enfoncer les rangs adverses. Malheureusement pour eux, lorsque ce sont les romains qui ont l'initiative du combat, les germains ont plus de difficulté à s'imposer car la bataille rangée tourne vite à leur désavantage en raison de leur manque de discipline et leur sens de la gloire qui les pousse trop souvent à commettre des imprudences sanctionnées immédiatement par l'acier romain. On notera avec intérêt que chez les germains, la plupart des femmes savent également se battre si nécessaire car tous doivent pouvoir défendre la tribu en cas de besoin, ce qui veut dire souvent.

Armement

Leur armement est très varié mais il est adapté au combat en forêt et à cheval. Leurs armures et leur boucliers sont plus légers que ceux des romains. Les fantassins les plus forts affectionnent souvent les armes à deux mains. Presque tous les guerriers savent tirer à l'arc.

Caractéristiques

Guerrier de la forêt (50%), brave, irréfléchi et violent.

7.2.2 L'île au tumulus

La nuit, les germains n'hésitent pas à célébrer par avance leur victoire sur Rome et l'alcool aidant de nombreux chants guerriers s'élèvent dans la nuit. Mais curieusement ces chants finissent toujours par s'interrompre lorsque des tambours et une étrange mélodie venant de l'île se fait entendre. Bien que la distance soit importante, en entendant ce chant incantatoire les quaesitoris auront à chaque fois l'impression que les paroles qu'ils ne comprennent pas mais qu'ils savent être impies, leur sont susurrées à l'oreille comme une subtile provocation. Il s'agit là de la manifestation des rituels auxquels s'adonnent des adorateurs du Seigneur des Forêts en compagnie de Sslytyig.

L'îlot qui est la partie émergée d'un éperon rocheux ne fait que quelques dizaines de mètres de diamètres. Les seules choses qu'on y trouve sont quelques sapins maigrichons et un tumulus fait de lourdes pierres. Cette construction qui date d'un autre âge est l'entrée d'une galerie qui s'enfonce dans l'éperon rocheux et permet de rejoindre la cité des Hommes-Serpents (voir 7.3).

Les rituels nocturnes des adorateurs du Seigneurs des Forêts ont lieu sous terre, mais la galerie agit comme un amplificateur et fait résonner les chants lugubres dans toutes la vallée.

7.2.3 Le départ pour la gloire

Une semaine après l'arrivée des quaesitoris sur les abords de la vallée, c'est plus de 20.000 guerriers germains qui sont réunis autour du lac et les tensions commencent à se faire ressentir dans le camp. Arminius et Sslytyig savent qu'ils ne pourront pas maintenir la cohésion de leur armée pendant bien longtemps. Le sorcier entame donc la dernière partie de son plan qui consiste à pousser le consul Varus à commettre une erreur irréparable: quitter la sécurité offerte par la cité de Silaudium pour venir à sa rencontre avec ses légions. La statuette de basalte est évidemment l'élément catalyseur qui permet à Sslytyig de réaliser un tel miracle (voir 8).

Arminius va donc ordonner le départ de l'armée pour aller intercepter les légions romaines en pleine forêt. L'homme-serpent n'accompagne pas Arminius car sur le champ de bataille ses pouvoirs ne seront pas d'une grande utilité. Il laisse donc le soin à Arminius d'écrire cette page d'histoire qui libèrera la Germanie en même temps que la cité du Peuple Serpent (cf.10).

7.3 La colère du Serpent

7.3.1 Vers un monde oublié

Il est tout à fait possible pour les quaesitoris de se rendre dans l'île après le départ de l'armée. Pour s'y rendre, il est possible d'y aller à la nage pour un bon nageur, l'eau est malgré tout très froide. Il est également possible de trouver un vieux canot assez délabré en cherchant le long des berges du lac.

La principale difficulté lors de l'approche de l'île de jour est de ne pas se faire voir par les deux adorateurs du Seigneur des Forêts qui surveillent l'entrée du tumulus. Par contre de nuit cela ne devrait pas poser trop de difficultés même si les sentinelles sont toujours présentes.

Le tumulus est assez haut pour qu'un homme s'y tienne debout. L'intérieur est totalement vide et on peut voir un nombre important d'inscriptions sur les parois internes. Certaines sont vides de sens ou grotesques, d'autres, très anciennes, ont l'air d'être une forme d'écriture runique. Une fois à l'intérieur, une mélodie lancinante ponctuée parfois de cris gutturaux peut se faire entendre (Sslytyig a commencé l'incantation du rituel final afin de détruire Silaudium).

Après quelques mètres, un boyau de la largeur d'un homme s'enfonce dans le sol. Il est très malaisé d'y pénétrer en armure et la présence d'un bouclier rend la chose impossible sans prendre des dispositions particulières.

Sslytyig ne s'attend absolument pas à recevoir des visiteurs, donc à moins que les quaesitoris soient particulièrement bruyants ils devraient pouvoir atteindre le sanctuaire du sorcier assez facilement.

Les Adorateurs du Seigneur des Forêts

Les Adorateurs sont en tout point semblables à leurs frères germains, toutefois un examen plus attentif fait apparaître quelques différences importantes.

Physionomie

La tenue des adorateurs est très souvent à dominante noire à cause du cuir teinté qu'ils utilisent. De plus, les rituels contre nature auxquels il se livrent et les substances étranges qu'ils ingurgitent leur donne souvent un aspect enfiévré et un regard fou. Beaucoup d'entre eux portent des traces de mutilations et de brûlures mais qui ne sont pas forcément du fait d'un combat. Ils portent des peintures tribales ou se scarifient. Beaucoup n'hésitent pas à se livrer au cannibalisme rituel et se taillent les dents en pointe.

Combat

Au combat, les adorateurs deviennent furieux et attaquent sans relâche et sans chercher à se protéger. Ils sont donc assez facile à toucher pour un combattant aguerri mais ils sont malgré tout difficiles à achever car ils ont une fâcheuse tendance à ne pas vouloir mourir aussi vite que les autres, comme si leur folie leur insufflait une force vitale supplémentaire (*ils ignorent tout effet de douleur vive ou aiguë, ne peuvent pas être tués avec les règles de Mort Subite et frappent toujours en coup furieux*). Si l'un d'eux parvient à mettre un adversaire à terre, il y a 30% de chance qu'il se jette dessus pour essayer de lui ouvrir la gorge avec les dents pour boire le flot de sang de sa victime agonisante.

Armement

Leur armement est très varié comme pour tous les germains, mais certains d'entre eux utilisent

des armes faite d'os qu'ils se fixent sur les avant-bras, sur les coudes ou le casque.

Caractéristiques

Guerrier de la forêt (50%), insensible, agressif et complètement fou.

Le boyau descend presque à la verticale sur environ cinq mètres. Bien que clairement de construction ancienne un examen des parois révélera que ce passage a été dégagé il y'a peu de temps et probablement de l'intérieur. Le boyau donne sur un passage qui s'élargit un peu et ou débute un escalier en colimaçon qui descend dans les profondeurs.

L'île étant la partie émergée d'un éperon rocheux, l'escalier descend jusqu'au bas de l'éperon qui se situe à environ une trentaine de mètres sous le niveau de la surface du lac et il continue sur presque encore 100m de profondeur. Au fur et à mesure de la descente, la mélopée et le chant guttural deviennent de plus en plus forts, au point que les quaesitoris peuvent à présent se rendre compte qu'il est impossible qu'une gorge humaine émette de tels sons (0/1 SAN).

L'escalier débouche sur une grande salle dont la voute se situe à plus de vingt mètres de hauteur. De nombreuses torches et bruloirs dispensent une lumière vacillante qui éclaire les parois de la salle. Des niches et des alcôves parsèment les murs à différentes hauteurs, des amorces de galeries sont également visibles. Le long d'un des murs se trouve ce qui semble être un bureau d'étude autour duquel on aurait oublié de construire des murs.

- Si les quaesitoris décident à un moment ou un autre d'inspecter les alcôves, ils y trouveront ce qu'ils prendront d'abord pour des statues mais qui sont en fait des Hommes-Serpent en hibernation que le temps à recouvert d'une fine couche minérale comme un cocon protecteur (1/1d3 SAN pour réaliser l'implication de cette découverte)
- Les tunnels s'enfoncent plus bas sous-terre et mènent à d'autres parties de la cité. Il est très facile de s'y perdre et les quaesitoris n'ont guère intérêt à s'y enfoncer trop loin, car sous peine d'éveiller d'autres dormeurs reptiles et de ne jamais retourner à la surface.

7.3.2 Le rituel

L'attention des quaesitoris sera immédiatement attirée par la scène qui se déroule au centre de la pièce qui est occupée par un énorme autel en basalte sculpté dans le même style que la statuette de basalte de Varus et avec les mêmes représentations reptiliennes.

Au sommet de l'autel se tient Sslytyig sous sa forme naturelle d'Homme-Serpent (0/1d6 SAN) et revêtu de la toge des grands sorciers de son peuple faites d'écailles irisées aux couleurs multiples qui jouent sans cesse avec la lumière des flammes des torches environnantes. C'est de lui que vient la voie gutturale située à mi-chemin entre l'aboiement d'un gros chien et le craquement de la roche.

Tout autour de l'autel de basalte se tiennent une cinquantaine d'adorateurs du Seigneurs des Forêts qui tous regardent Sslytyig en se balançant d'un pied sur l'autre dans un silence total.

Un observation attentive de la scène permettra aux quaesitoris avec la meilleure vue de discerner d'étrange filament brumeux à peine perceptible reliant les humains au sorcier.

De façon assez dérangement il est impossible de déterminée la source de la mélopée qui semble tantôt être chanté tantôt jouée sur une flûte.

- Le meilleur moyen d'arrêter le rituel est d'abattre Sslytyig.

- Tant que le sorcier est entrain d'effectuer son rituel il ne fait pas très attention à ce qui l'entoure, toutefois il percevra des agresseurs qui l'approche dans son champ de vision
- Tant que le rituel est en cours les adorateurs sont en transe et inconscients de leur environnement, par contre Sslytyig sera immédiatement alerté si un des adorateurs est tué pendant sa transe. De même les adorateurs sortiront totalement de leur transe en une trentaine de seconde (5 à 6 rounds) si Sslytyig est tué ou s'il interrompt son incantation.
- Si Sslytyig n'est pas pris au dépourvu, il peut être un adversaire très dangereux et les cinquante adorateurs et adoratrices présents le sont encore plus.

Le rituel d'Appel des Couleurs

Ce rituel très ancien a été découvert par un sorcier du Peuple Serpent dont le nom est perdu à jamais. Assez curieusement, il date de la fin du règne de ce peuple, à l'époque où les affrontements avec les humains du continent Thuriens devenaient de plus en plus fréquents. Il était initialement destiné à anéantir les armées humaines qui attaquaient la capitale du Peuple Serpent, mais pour une raison inconnue ce sort ne fut jamais utilisé. Le rituel permet d'invoquer une quantité importante de Couleurs Tombées du Ciel (p 223 du livre de règles). Celle-ci sont arrachées très brutalement du plis de l'univers dans lequel elles vivent et incapables de conserver leur cohérence, elles s'écrasent alors au sol en déclenchant une libération d'énergie destructrice.

8 La folie de Varus

Cette partie décrit les événements tels qu'ils se déroulent à Silaudium. Les quaesitoris y assisteront s'ils choisissent l'option de revenir à la cité plutôt que de partir à la traque d'Arminius.

8.1 Morituri te salutant

Depuis que Varus est entré en possession de la statuette, son état mental n'a fait qu'empirer. Il vit complètement replié dans un univers de fantasmagorie et de cauchemars duquel il ne sort que très rarement. A présent ce sont presque tous les murs du forum qui portent ici et là des dessins absurdes.

Seul le chirurgien du consul vient encore le voir de façon quotidienne afin de le faire manger et d'essayer de conjurer le mal, évidemment sans succès.

Devant le délabrement rapide de la santé mentale de leur chef, les deux commandants des légions XVII et XVIII ont décidé de gérer les affaires de la cité eux-mêmes. Cette situation inédite est très embarrassante pour le commandement romain qui ne sait pas vraiment quelle attitude adopter. Afin de ne pas avoir de troubles, il a été rapidement décidé de garder l'affaire sous secret. L'accès au forum a donc été fermé à tous sauf à quelques officiers. Les esclaves de Varus ayant vu beaucoup trop de choses ont été purement et simplement exécutés. Les anciens gardes du forum sont retournés dans leurs unités d'origine mais seulement après avoir prêté serment (avec la pointe d'un glaive sur la gorge) de ne pas parler. Officiellement le forum a été mis en quarantaine par ordre du consul lui-même qui craint d'être porteur d'une maladie contagieuse grave.

La vie dans cité n'a pas été perturbée par ces événements qui sont restés circonscrits à l'entourage du consul.

- Il y a en permanence deux gardes devant la porte d'accès du forum. Toutefois avec des cordes et un peu d'agilité il est assez facile d'y pénétrer. A l'intérieur, les quaesitoris trouveront un lieu désert et sombre parsemé de reliquats de repas et d'excréments. La plupart du temps, jour comme nuit, Varus erre dans le forum presque nu avec une barbe et des cheveux hirsutes. Si on lui adresse la parole il regarde son interlocuteur sans vraiment le voir et ne répond rien puis finit par partir en courant.
- Si les quaesitoris contrairement à la plupart des autres romains osent pénétrer dans les quartiers de Varus, il ne peuvent que remarquer que seul un des dessins a un sens. Ce dessin se trouve dans le couloir qui mène à la cour du forum et il représente une petite île au milieu de ce qui semble être un lac sur laquelle se tient une créature reptilienne énorme. Si les quaesitoris ont déjà vu la statuette de Yig ils pourront reconnaître le personnage. Sous le dessin un seul mot en latin est écrit: SUBVERTIO (Détruire). Ce dessin est le fruit d'un bref moment de lucidité de Varus qui a tenté de laisser un avertissement à ses congénères.
- Une rapide enquête dans le voisinage du forum apprendra au quaesitoris qu'il n'est pas rare d'entendre des cris ou des hurlements de rage provenant du forum au cours de certaines nuits.

Cette situation perdure pendant plusieurs jours (voir quelques semaines selon l'évolution du scénario). Toutefois les événements sont brusquement bousculés un matin. En effet ce jour là, les deux gardes du forum de la faction du matin ont la surprise d'entendre quelqu'un toquer sur la porte de l'intérieur du forum. En ouvrant les portes ils découvrent le consul Varus lavé, rasé, coiffé et en tenue de combat parfaitement ajusté. Sans un mot il sort du forum en rendant leur salut aux deux légionnaires médusés pour se rendre chez les commandants des légions. La nouvelle de la réapparition du consul en bonne santé se répand très vite parmi les romains, les quaesitoris seront donc également avertis si nécessaire.

L'entrevue du consul avec les officiers des légions dure toute la matinée. En effet, Varus explique longuement et très posément à une assemblée étonnée qu'il a décidé de faire mouvement vers Teutoborg à l'est avec les trois légions afin d'écraser un rébellion germanique d'une ampleur sans précédent. L'effet de surprise passé, ils discutent ensuite de l'organisation générale.

- Les officiers commandants et de nombreux centurions sont très sceptiques et dubitatifs devant le brusque changement du consul et ses informations. Toutefois aucun d'eux n'a ne serait ce que l'idée de s'y opposer.
- Varus est plus que jamais sous l'emprise du Sslytyig, le brusque revirement de Varus n'est que le reflet de la volonté du sorcier de se servir de son outil.
- Varus est inflexible quant à sa décision de partir vers la forêt de Teutoborg avec ses légions. Il est même habité par cette décision.
- Tous les membres des légions reçoivent l'ordre de lever le camp en vue de marcher sur Teutoborg. Seul les légionnaires encore blessés ainsi que les esclaves sont autorisés à rester. Ce qui est fort inhabituel et l'abandon de la cité est une tactique insensée.
- Les quaesitoris devront trouver un moyen pour ne pas être envoyé vers leur destin avec le reste des légions. Cela ne devrait pas être trop difficile, leur statut de quaesitoris leur permettant une certaine liberté. En dernier ressort ils peuvent également désertir purement et simplement. Aucun officier ne reviendra pour le leur reprocher...

Deux jours après le retour du consul aux affaires, les deux légions sont réunies à l'aube en bon ordre devant les portes de Silaudium. Autour des troupes sont massés tous les civils de la cité

qui regardent ce spectacle avec angoisse, car Silaudium va devenir désormais une ville ouverte à tous les pillards de passage.

Dès que le soleil se lève au-dessus de l'horizon, Varus monté sur son cheval donne l'ordre de départ, les colonnes de soldats suivies par les chariots mettront près d'une heure pour s'ébranler et s'enfoncer toutes dans la forêt.

Si la statuette est brisée?

Des quaesitoris astucieux auront peut-être l'idée de briser la statuette pour libérer le consul de son emprise. C'est une excellente idée...mais totalement inutile.

En effet, une fois la statuette détruite, le lien de Sslytyig sera bien rompu et Varus tombera dans un comas réparateur. Sentant le lien rompu, Sslytyig n'a alors plus d'autre choix que d'envoyer Arminius marcher sur Silaudium avec son armée. Pendant ce temps, Varus qui se réveille après quelques jours se souvient étonnamment bien des points les plus importants de ses cauchemars éveillés. Il sait à présent que Silaudium est menacée d'extinction et il prendra donc la même décision de son propre chef: celle d'attaquer les germains au lac de Teutoborg avant qu'ils se soient regroupés. Les légions de Varus n'échapperont donc pas à l'anéantissement.

Note: Varus n'emmène pas la statuette de basalte avec lui en quittant Silaudium, elle a joué son rôle. Les quaesitoris peuvent en disposer librement (avec les éventuelles effets qui pourraient très bien se manifester un jour)

8.2 Silaudium delenda est

8.2.1 Les clefs de la cité

Lorsque Varus quitte la cité avec ses légions, il ne reste alors plus que les germains dont la plupart vivent dans le village de toile, quelques familles de colons romains, les esclaves et quelques dizaines de soldats blessés. A ce stade les quaesitoris sont la seule autorité romaine présente. Malheureusement la situation critique de Silaudium ne va pas leur laisser le loisir de profiter de leur pouvoir tranquillement. Au total il reste environ 1000 personnes dans la cité dont près d'1/3 d'enfants et moins d'une centaine de combattants.

- Dès la première journée, les quaesitoris vont rapidement se retrouver sollicités de toute part quant à la conduite à tenir. Certains veulent qu'une garde soit constituée, d'autre veulent envoyer des messages à Rome, d'autres encore veulent abandonner la ville, etc. Les quaesitoris vont devoir prendre en main l'organisation de la vie à Silaudium et leur premier soucis devrait être la mise en place d'une troupe de sécurité. En puisant parmi les blessés, les esclaves et les germains il est possible de rassembler une troupe d'hommes valides sachant plus ou moins se battre.
- Lorsque la nuit tombe sur Silaudium, une rumeur commence à enfler dans le camp de toile jusqu'à devenir une émeute. En effet maintenant qu'il n'y a plus de garnison, le camp de toile se retrouve dans une situation très précaire. La panique se répand rapidement et les gens veulent rentrer à l'abri des murs de la cité. Si les portes sont restées ouvertes, la ville se retrouve envahie sinon les quaesitoris vont devoir mener la négociation et décider du sort des malheureux enfermés à l'extérieur.
- Si les quaesitoris ont réussi à établir de bons contacts avec les gens du village de toile ou avec Anouket lors de leurs enquêtes, ces personnes leurs seront très utiles pour

faciliter les discussions et pourront même prendre en charge certaines tâches.

Cette étape de gestion et de diplomatie n'a pas de durée précise à avoir, le but est de profiter de ce passage pour établir des relations de confiance et de responsabilité entre les quaesitoris et la population de Silaudium car la survie du plus grand nombre en dépend.

8.2.2 Aux armes!

Si des guetteurs ont été mis en place dans la ville, les quaesitoris seront alertés un matin que des éclaireurs germains ont été aperçus à l'orée de la forêt. Ces hommes sont évidemment les signes avant-coureurs de l'arrivée des ennemis. L'absence des légions est assez facile à constater et la cité est une proie alléchante.

Quelques heures plus tard, c'est environ un millier de Cherusci excités par le goût du sang et par la perspective d'une conquête facile et lucrative qui viennent se présenter devant les murs de Silaudium. Cette troupe était en marche pour Teutoborg mais n'a rien contre une petite distraction pendant le voyage.

L'issue du combat dépend beaucoup des dispositions prises par les quaesitoris pour faire face à une telle situation. Peut-être arriveront-ils à grand renfort de ruses et de diplomatie à éviter l'assaut mais cela est peu probable. Dans le cas contraire, la défense de la ville est possible mais il faut que tous les habitants y participent aussi bien romains que germains, hommes comme femmes. Si de telles dispositions ont été prises par avance alors les Cherusci seront contenus à l'extérieur de la cité. Si ce n'est pas le cas, les assaillants parviendront à faire une brèche dans le mur insuffisamment défendu et pénétreront dans la cité pour tenter de la piller. Le combat deviendra alors un combat de rues où chacun lutte pour sa survie. Les germains ne se laissent pas massacrer sans réagir et finiront par avoir le dessus, mais le prix de la victoire sera très lourd.

- Évidemment, si les quaesitoris n'ont pas autorisé l'entrée des gens du village de toile, l'assaut tourne à la boucherie. Ces derniers se font massacrer, puis les romains en sous nombre ne peuvent défendre la cité face aux Cherusci. L'histoire de Silaudium s'arrête là.
- Si la cité est défendue, les Cherusci finiront par se replier dans la forêt et ne reviendront pas. Les défenseurs peuvent avoir perdu jusqu'à 30% des leurs dans l'affaire.

Gérer la bataille

Il n'est évidemment pas question de gérer dans le détail les combats (à moins que vous soyez adepte du jeu à figurines bien sûr!). De toute façon l'issue est binaire, soit les quaesitoris ont réussi à unir tout le monde avant que les Cherusci arrivent et dans ce cas la cité ne tombera pas, soit ils n'ont pas réussi et là c'est le drame assuré.

Vous pouvez donc vous contenter de mettre en scène uniquement quelques combats mettant en jeu les quaesitoris sur la palissade et peut-être dans les rues de la cité. Tout le reste peut-être géré de façon narrative en incluant si nécessaire les éventuels idées majeures des quaesitoris pour influencer sur le cours de la bataille.

Après la bataille Silaudium offre un spectacle bien triste si les Cherusci ont réussi à rentrer dans l'enceinte. Selon le déroulement du combat et surtout les pertes subies, il se peut que les habitants décident alors qu'il n'est plus possible de rester et la préparation d'un exode commence. Ou au contraire, il se peut que tous veuillent rester dans ce qui est désormais leur

cité.

9 Les couleurs tombent du ciel

Cette partie décrit les évènements de la dernière journée d'existence de Silaudium.

- Peu de temps après l'attaque sur Silaudium (de quelques heures à un ou deux jours), les quaesitoris seront alertés par un des blessés de l'infirmerie romaine complètement paniqué. Le scribe Gavril s'est tué en se frappant le crane contre le mur. Si les quaesitoris ont connaissance de l'existence du barde Hardingel, ils apprennent que lui aussi s'est brusquement suicidé en se précipitant sur la lance d'un des guerriers qui le veillait. Sslytyig a débuté son rituel.
- Deux heures plus tard, des vols d'oiseaux s'envolent de la forêt aux alentours et les quelques animaux présent dans la cité comme les poules, les vaches, les chevaux etc deviennent complètement paniqués et cherchent à s'échapper de la ville quitte à essayer de sauter par dessus la muraille ou de se fracasser contre les portes de la ville si elles sont closes.
- Trente minutes plus tard le ciel au dessus de la cité prend des couleurs étranges passant par toute les nuances de l'arc en ciel. Le rituel touche à sa fin.
- Les habitants de Silaudium ont encore l'équivalent de dix minutes pour quitter la cité et s'en éloigner le plus possible, au delà de ce délai ceux qui sont restés pour voir auront l'impression que soudainement ce ciel aux couleurs impossibles leur tombe brutalement dessus au moment où les Couleurs touchent le sol une explosion monumentale (ressemblant fortement à une explosion nucléaire) se déclenche. Silaudium est effacé de la surface du globe.

L'organisation de l'évacuation de la cité est délicate, car tout seuls sans appui, les quaesitoris n'arriveront pas à faire sortir tout le monde à temps. Une fois de plus les liens qu'ils ont établi avec des gens comme Anouket, Alaric ou autres leur seront particulièrement utiles. Une telle évacuation en urgence est chaotique. Des disputes éclateront, des enfants perdront leurs mères, certains refuseront de quitter leur demeure, etc. Les quaesitoris peuvent user de la persuasion, de la force ou ne rien faire et s'enfuir pour sauver leur peau (-1d6/-1d10 SAN pour assister passivement à l'anéantissement de la ville). Le destin des habitants de Silaudium ne repose que sur leurs épaules.

Et si le rituel a été interrompu?

Si les quaesitoris ont réussi à empêcher Sslytyig d'arriver au bout de son rituel, le destin de Silaudium change un peu. Lorsque les quaesitoris vont retourner à la cité, ils tomberont en chemin sur les restes du massacre des troupes de Varus, des milliers de corps de romains et de germains dispersés le long des routes de forêt, les combats ayant été visiblement très violents et toujours sur des positions qui n'offrent pas la chance aux romains de parvenir à s'organiser en ordre de bataille. Lorsqu'ils arrivent à Silaudium, tout en échappant aux nombreux guerriers germains qui parcourent désormais la région, ils découvrent une ville fantôme qui a été pillée par l'avant-garde d'Arminius et que ses habitants ont déserté. Quelques corps de romains sont empalés sur ce qui reste de la palissade cernant la ville. La guerre a oblitéré Silaudium aussi efficacement que la magie aurait pu le faire.

10 Varus rend moi mes légions!

Le consul Varus et ses trois légions se font prendre en embuscade par l'armée d'Arminius dans la forêt de Teutoborg et tous les romains sont tués jusqu'au dernier. La disparition de ces légions qui seront connues plus tard sous le nom de légions fantômes causera le désespoir de l'empereur Auguste qui après avoir appris la nouvelle passera de nombreux jours à se lamenter en hurlant "Varus! Rend moi mes légions".

La Germanie ne verra plus jamais de troupes romaines venir l'occuper de façon durable.

Arminius devient pour quelques années le chef emblématique des tribus de Germanie et combattra encore avec succès contre les romains.

Pour le Peuple Serpent, Sslytyig ou le sorcier qui s'est éveillé à sa place, scelle à nouveau l'entrée située sous le tumulus et la cité oubliée replonge dans son sommeil silencieux.

Les quaesitoris, s'ils ont survécu, peuvent alors s'installer en Germanie pour fonder une nouvelle tribu avec les autres survivants. Ils peuvent aussi vouloir essayer de franchir le limes du Rhin pour rentrer en Gaule, là où se trouve désormais la nouvelle frontière de l'empire romain. Mais il s'agit là d'une autre histoire...

FIN