

O

LY < ANTHR > > < 5 !

UN SCÉNARIO POUR OIKOUMÉNÈ

RIKE LIKIT + M

OIKONWEDE

DIKOMWENE

LY < ANTHR > > < 5 !

Crédits

Le synopsis a été écrit par Olivier Sbrollini (alias Or-Azur) lors d'un concours amical de synopsis sur le forum du sden http://www.sden.org/forums/. Les consignes étant d'utiliser les mots suivants : Un notable (prince, noble, puissant quelconque) anthropophage, intouchable de par sa position ; La «Horde Sauvage» ; un mariage inattendu ; une peur ancestrale.

La version suivante du scénario a été complétée et augmentée par Jérémie et Pascal Coget.

Avant-propos

Il nous est arrivé de maîtriser des scénarios avec moins de trace écrite que celle que nous vous présentons ici, mais nous maîtrisons relativement bien les règles et l'univers. Nous vous conseillons donc un minimum de préparation pour faire jouer ce scénario à moins que vous vous sentiez sûr de vous. Quoiqu'il en soit, il vous faudra une bonne dose d'improvisation tant la propension des joueurs à poser des questions ou à tenter des actions totalement imprévues est importante lors de ce genre de scénario : c'est d'ailleurs ce qui en fait tout l'intérêt.

4

« Maudit, moi Quintus Naevius Probus, je suis maudit! Pourquoi les dieux ont-ils voulu que je porte cette souillure en moi. La chair, la chair humaine, seule la chair humaine peut rassasier ma faim. Ma pauvre communauté, ma pauvre ville, pourquoi dois-je lui infliger cela, moi qui suis sensé la protéger? Moi, le gouverneur militaire de cette petite ville, suis anthropophage.

Je ne puis révéler au monde la punition que m'ont infligée les dieux, mais je ne puis cacher les disparitions, les cadavres dépecés, vidés de la majorité de leurs chairs que je laisse derrière moi. Alors c'est décidé, il me faut un bouc-émissaire. Ces tribus celtes aux longs cheveux qui vivent dans les collines au sud seront parfaites. Ils ne parlent pas notre langue et vivent comme des sauvages.

Les doutes commencent à étreindre la ville et on me presse d'agir. Je vais les taxer de lycanthropie. Oui, c'est parfait ça. Les gens simples de la ville redoutent toutes ces vieilles superstitions, ces peurs ancestrales. Et puis les gens se souviennent des dernières incursions de ces barbares dans nos contrées. Pillages, meurtres, sang et viols. Voilà de quoi relancer la peur d'un nouveau déferlement de ces hordes sauvages sur notre ville.

Que les dieux me pardonnent de sacrifier ainsi ces sauvages, mais je n'ai d'autre choix que d'élever la vindicte populaire contre eux.»



DIKONWENE BY WAR SONKONWEDE KIPKUULLU

L'histoire

 Σ

田

La malédiction dont est victime le gouverneur est en fait une manipulation de certains Etrusques qui espèrent ainsi atteindre le pouvoir romain et le discréditer. Ils ont lancé, après de nombreuses recherches et de longs rituels, une malédiction. Pour cela, ils ont fait venir un sorcier qui est déjà reparti dans son pays d'exil. Arrivé discrètement et reparti aussi discrètement, il ne reste pour ainsi dire aucune trace palpable de son passage pour les joueurs. Mais ces conspirateurs n'avaient prévu ni que le gouverneur serait suffisamment malin pour ne pas se faire suspendre, ni le fait que les soupçons se porteraient sur les Celtes. Quelques-uns d'entre eux aideront donc avec zèle les joueurs à faire le jour sur cette affaire. Leur aide sera discrète, gardez les pour débloquer la situation de façon subtile si les joueurs piétinent. S'ils sont une aide pendant l'enquête, ils risquent de devenir une gêne lorsque les joueurs arriveront au bout de leur enquête. Ils feront tout pour que la vérité éclate au grand jour et n'accepteront pas que les joueurs cachent la vérité (voir Pour conclure).

Les joueurs vont être envoyés par Rome en tant que médiateurs : personne dans la cité éternelle ne veut d'un massacre et d'une vengeance des Celtes.

Quel groupe envoyer?

Si les personnages ne sont pas Romains leur envois sur cette affaire peut sembler étrange. On peut considérer que le sénat romain l'a fait volontairement. Peut-on soupçonner des non-romains de servir aveuglément les intérêts romains? Du moins, c'est le calcul qui a été fait. Il faut malgré tout qu'au moins un des personnages soit Romain, si ce n'est pas le cas ils seront accompagnés par un magistrat romain qui leur servira d'interface avec tous les officiels de la cité, celui-ci fera comme si les joueurs travaillaient sous son contrôle, mais un contrôle ouvertement et volontairement relâché. Il faut maintenir cette impression qu'ils sont

indépendants puis en cas de grosse erreur de leur part, ils pourront ainsi être désavoués. (utiliser les caractéristiques du magistrat page 192 du pdf).

Adria



Adria est une cité de 2000 habitants fondée au VIº siècle av. J.-C., par les Etrusques sur la côte Adriatique dont elle était le principal point d'accès, dans la Vénétie actuelle. Elle se trouve à l'opposée de l'Etrurie, un peu esseulé. Au IVème siècle av. J.-C. les Celtes cisalpins s'en emparent, mais ils ne chassent pas la population Etrusque et cohabitent avec elle.

Au début du Mème siècle avant J.-C., les Romains sont confrontés aux Celtes et aux Etrusques alliés, les vainquent, dispersant les tribus celtes, notamment les Sénons. Au cours de cette guerre, Adria tombe sous domination romaine et en 289 avant J.-C. devient un municipe romain,

DIKONWENE BIM BIM BIM BIM WINDOIL

c'est-à-dire une cité romaine autonome mais ayant des droits inférieurs à celui d'une colonie. En 270 avant J.-C., il n'y a plus de conflit entre Romains, Celtes et Etrusques. Néanmoins, les souvenirs de la guerre sont encore proches et vivaces, d'autant plus que la ville, majoritairement romaine, compte encore des Etrusques parmi elle, et voit encore des Celtes parcourir ses rues. Le quartier du port est construit sur pilotis, et au nord de la cité se trouve des nécropoles Etrusques.

Le conseil municipal est un Sénat et il élit un Edile afin de diriger la ville. Néanmoins, la proximité des Celtes fait qu'une garnison de légionnaires, une cohorte (600 hommes), est installée dans la cité et est commandée par un centurion, ayant un pouvoir militaire mais aussi civil: c'est le gouverneur militaire de la ville, mais il possède une grande influence sur le Sénat et sur l'Edile...

La situation sur place

Arrivés sur place, ils devront faire face à une population remontée à l'extrême contre les tribus celtes qu'ils voient comme des loups-garous. Un Celte a récemment été capturé et lapidé en place publique par quelques habitants de la ville.

> gouverneur, pourtant réputé pour ses qualités de négociateur, ne fait rien pour calmer les esprits, certaines de ces déclarations renforcent même la population dans ses craintes.

Les joueurs vont devoir comprendre le problème (la disparition des gens, retrouvés dévorés) et trouver une solution intelligente, car le gouverneur est intouchable ici. La région semble être une marmite sur le point d'exploser, et il ne manque qu'une ultime provocation pour que le gouverneur lâche ses troupes sur les celtes, ou pour que ceux-ci n'attaquent.

Les pi vont devoir être diplomates, marcher sur des oeufs et enquêter discrètement. Le gouverneur fera tout pour accuser les celtes, ces barbares, de ses crimes et fera tout pour que les joueurs ne puissent remonter jusqu'à lui. Et les Celtes, de leur côté, risquent d'être agressifs, voire de vouloir se venger sur un groupe d'étrangers se promenant sur leur terre.

Indices et événements

L'amour interdit : un des fils du gouverneur, Appius Naevius, est tombé amoureux d'une Celte et part la retrouver en cachette dans la forêt. Il croît évidemment en l'innocence des Celtes, sans se douter un seul instant que le véritable coupable est son père. Il est prêt à aider les joueurs à démontrer que les Celtes sont innocents et par l'intermédiaire de Seuera fille de Dumnorix, la jeune fille qu'il aime, des joueurs, sachant faire preuve de diplomatie, pourront obtenir la coopération des Celtes.

Bestía: un paría, une sorte d'ermite considéré par certains comme un fou et par d'autre comme un sage et ne possédant plus qu'un surnom, Bestia, vit dans une grotte et est signalé aux joueurs s'ils enquêtent en profondeur dans les classes populaires de la cité. Il sait beaucoup de choses sur la lycanthropie et il sait de quoi il parle puisqu'il se transforme en prédateur (ne chassant que du gibier, jamais d'êtres humains) à la pleine lune. Il cache cette réalité aux joueurs mais ne se montre pas hostile. Si ces derniers se montrent diplomate et usent de patience il pourrait indiquer aux joueurs que les cadavres ne sont pas l'œuvre d'un loup-garou (forme de la morsure façon de faire...) Il pourra aussi

Ft, chose étonnante, le







leur indiquer qu'il ne s'agit pas comme lui d'un homme vivant hors de la ville mais bien des crimes d'un citadin. Les personnes ont toutes disparu en ville et réapparu dépecées en ville. Cette dernière constatation devrait même être faite par les joueurs sans l'aide de Bestia, mais sait-on jamais.

Bestia a un visage qui évoque un homme d'une soixantaine d'années

mais une musculature sèche et nerveuse qui évoque un homme plus jeune (il a en fait plus de 80 ans). Ses vêtements sa barbe et son logis évoquent un homme rude aux mœurs peu civilisées, son vocabulaire et sa façon de faire lors d'une confrontation verbale montrent au contraire qu'il s'agit d'un homme ayant bénéficié de l'éducation de la haute société.

Sous forme humaine, ces caractéristiques sont celles du Médecin page 193 du pdf, sous sa forme de loup traité le comme un Lycanthrope, page 225 du pdf.

Les tombes profanées: en menant leur enquête dans les tavernes les joueurs devraient entendre parler de la rumeur de la profanation de tombes. Ces événements auraient eu lieu avant les disparitions et les meurtres mais si les joueurs décident malgré tout de s'y intéresser, ils pourront recenser cinq tombes dont la terre a été récemment retournée, mis à part les tombes des victimes du tueur. Avec discrétion et diplomatie ils pourront faire déterré ces tombes, mais trouveront bien les corps. Aucun n'a disparu ou été profané. Par contre, ils découvriront dans une des tombes une plaque de plomb couverte de caractères étrusques. En se renseignant, ils découvriront qu'il s'agit d'une malédiction, la malédiction touchant le Gouverneur. La détruire devrait suffire à chasser la malédiction, à moins que le maître de jeu n'en décide autrement.

Les intervenants

Le gouverneur militaire : Quintus Naevius Probus.

La quarantaine bien sonnée, grand, les cheveux grisonnants, il possède un visage avenant et une prestance indéniable. Il bénéficie d'une grande réputation. Son surnom, Probus, signifie honnête. Rome est d'ailleurs très étonné qu'il n'arrive pas à maîtriser la situation, d'ou l'envoie des joueurs. Lorsque les joueurs le rencontreront, il leur apparaîtra comme un homme calme intelligent et pourvu d'un grand sens de la diplomatie. Pourtant, un jet en Psychologie permettra de déceler un trouble profond.

Prend il vraiment à cœur toute cette histoire?
Si les joueurs arrivent à cette conclusion ils
y verront peut-être l'explication de ces
« faux-pas » dans cette affaire.
Utiliser les caractéristiques du
Phalangiste (p194 du pdf).

Le fils du gouverneur : Appius Naevius.

Appius Naevius. Grand, mince et athlétique, il paraît bien jeune, il a à peine 20 ans, mais possède physique d'Apollon. Il a suivi son père à Adria pour théoriquement parfaire ses connaissances militaires. Un peu naîf mais courageux et honnête, il est véritablement amoureux de Seuera et fera tout pour aider les joueurs à disculper les Celtes sans se douter un seul instant que son père est coupable. Même caractéristique que son père.



Le décurion, Decimus Sergius.

Plus petit que la moyenne, il est particulièrement trapu, possède des cheveux noirs et un musculature bien marquée sur lesquelles se dessinent de nombreuses cicatrices. Comme il le dit lui même, « 7 blessures, toutes devants! » Même s'il n'est que décurion, c'est un fidèle de Quintus et ne peut pas imaginer un seul instant qu'il soit responsable de ces actes horribles. Quintus le nommera comme étant l'interlocuteur direct pour les joueurs pour toutes les questions militaires et de sécurité ayant un rapport avec cette affaire. Decimus a remarqué que les crimes ont toujours lieu dans les zones où la surveillances fait défaut. Par manque d'hommes ils ne peuvent tout couvrir et le tueur semble connaître les défauts de chaque dispositif, comme s'il faisait partie des hommes l'organisant. Incapable de croire en la culpabilité de son gouverneur, il pense à un autre décurion ou encore à un magistrat impliqué dans la mise en place de cette traque. Il n'en parlera aux joueurs que s'il se sent en confiance, à eux de faire en sorte que ce soit le cas.

Utiliser les caractéristique du Phalangiste p 194 du pdf.

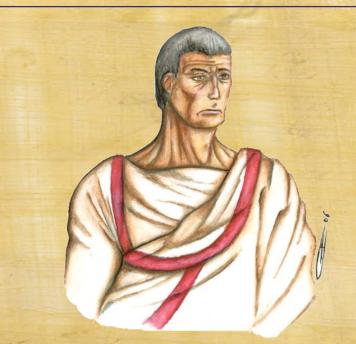
Les celtes et les légionnaires

Utiliser les caractéristiques des Vélites p195 du pdf.

es conspirateurs étrusques

Ils agiront dans la plus grande discrétion. Ils ont une longueur d'avance sur les joueurs et connaissent très bien la ville et ses alentours. Ils éviteront la confrontation avec les joueurs et ses derniers devraient à peine soupçonner leur existence. Pour les caractéristiques, prendre celles du Voleur page 196 du pdf.





Pour conclure

Les joueurs devraient finir par arriver à découvrir la vérité. Mais si l'enquête peut s'avérer difficile, révéler la vérité une fois l'affaire comprise devrait l'être tout autant. Dévoiler à la population la culpabilité du gouverneur pourrait amener à des émeutes et à un soulèvement, Rome ne peut le permettre. Continuer à laisser croire à la culpabilité des Celtes peut mener à une guerre, Rome ne peut pas non plus le permettre. Les joueurs devront donc régler l'affaire en douceur et trouver un coupable (vont-ils oser accusé un innocent? Pourront-ils vivre avec les supplices qui lui seront alors appliqués avant son exécution?) ou une explication satisfaisante (un vrai loup mais plus malin que les autres? Des chiens errants paraissant inoffensifs seuls mais se réunissant en meute la nuit pour chasser les personnes isolées?).

FIN

DIKONWENE BRAND BRAND OIKONWEDE KIPKUUUTU