

## Moi, esclave à Rome

Aujourd'hui, tu as 15 ans et tu es esclave à Capoue, près de Naples. Tes parents t'ont abandonné alors que tu n'étais qu'un jeune enfant, et un marchand d'esclaves t'a récupéré au bord d'une route. C'est une histoire comme beaucoup d'autres dans la République romaine, où plus de 30 % de la population est esclave. Tes parents sont-ils morts, sont-ils esclaves, sont-ils trop pauvres pour élever un enfant ? Tu ne le sauras sans doute jamais, ils ne t'ont rien laissé, pas même ton nom. Le marchand t'a nommé Fuscus, c'est-à-dire le Basané. Ton maître n'est autre que le célèbre Lentulus Batiatus. Il possède la meilleure école de gladiateurs de Capoue. Tu es un homme à présent. Peut-être que tu rejoindras bientôt les rangs des guerriers. Aujourd'hui, le dominus était de bonne humeur : un grand combat de gladiateurs est organisé dans le Cirque pour la venue du sénateur. Il a donné un peu d'argent à ses esclaves et l'autorisation d'aller assister aux jeux du cirque. Le stade est plein. Il fait très chaud et le public occupe tous les rangs. Heureusement, le grand voile tendu au-dessus de l'arène protège des rayons écrasants du soleil. Des lions affamés sont lancés sur le sable brûlant. Ils se battent, se déchirent et se dévorent. Le peuple acclame, mais on attend le vrai spectacle. Enfin entre en scène celui qui est devenu un héros : Spartacus. Une vraie super star. La foule crie son nom : Spartacus ! Spartacus ! Spartacus ! Le torse nu, un glaive à la main et un bouclier dans l'autre, il semble calme. Face à lui, on fait rentrer quatre gladiateurs, des déserteurs de l'armée qui ont été faits prisonniers. Sur leur front, on a tatoué « Fugitivus », ce qui veut dire « fuyard ». Dans la tribune, le sénateur donne le signal du combat. Aussitôt, avec un cri de guerre, les hommes s'élancent. Spartacus en frappe un à la gorge, qui s'écroule dans le sable. Il se trouve encerclé, mais esquive toutes les attaques. Il ouvre une longue plaie dans



le bras d'un ennemi, fait tomber l'épée du second. D'un coup de pied, il met le troisième au sol. Le combat se poursuit, la foule est en délire. Bientôt les trois hommes sont à terre, les doigts dressés vers le sénateur pour réclamer la vie sauve. Le combat prend fin. Si le sénateur lève le pouce vers le haut, les prisonniers sont sauvés. S'il le tourne vers le bas, ils sont mis à mort. Un terrible instant s'écoule, la foule crie pour qu'on les tue ou les sauve. Finalement, le

pouce se lève vers le haut. Les prisonniers resteront en vie. Spartacus observe la foule en délire qui crie son nom. Soudain, quelqu'un t'attrape le bras. C'est Rufus, ton meilleur ami, qui est aussi esclave de Lentulus Batiatus :

– Fuscus, j'ai une nouvelle importante. Spartacus complotte quelque chose. Il a prévu de s'évader, avant la fin du mois. Plus de 300 gladiateurs sont prêts à s'enfuir avec lui, tous appartenant à notre dominus. Ils se réunissent ce soir pour organiser l'évasion. Viendras-tu avec moi à leur réunion secrète ?



→ Si tu décides de te rendre à la réunion secrète de Spartacus, va au numéro 1.

→ Si tu préfères ne pas y aller, va au numéro 2.

1.

Des centaines d'hommes sont rassemblés dans la forêt. Leurs bras sont musclés et couverts de cicatrices des combats. Ces hommes ont envoyé mourir de nombreuses personnes sur le sable de l'arène. Au milieu, Spartacus se tient droit. Dès qu'il se met à parler, tout le monde se tait.

– J'ai grandi en Thrace, dans une famille noble et honnête. J'ai servi Rome et son armée quand ils ont eu besoin de moi. Mais ces soldats romains sans parole nous ont traités comme des sous-hommes. Lorsque j'ai contredit les ordres, ils ont volé ma liberté et pris ma femme. À présent, il est temps de récupérer notre liberté. Il est temps de nous enfuir. Cela ne sera pas sans danger, l'armée pourrait nous suivre et nous tuer. Qui me rejoindra ?

→ Si tu veux rejoindre Spartacus, va au numéro 3.

→ Si tu préfères rentrer, va au numéro 2.

## 2.

Cette réunion secrète ne t'inspire pas. Tu sens que cela pourrait mal tourner. Après tout, tu n'as pas tellement à te plaindre du dominus. Tu resteras dans le domaine, avec les autres esclaves. Le lendemain, une main te tire du lit : « Le maître veut te voir, dépêche-toi ». C'est la première fois qu'il t'appelle. Tu n'es même pas sûr qu'il te connaisse ou te remarque. Tu traverses la jolie demeure blanche, qui brille dans le soleil du matin. Lorsque tu arrives devant lui, Lentulus Batiatus a la mine soucieuse. Quelque chose le perturbe.

– Dis-moi, esclave, as-tu entendu des rumeurs dans ma maison ces derniers temps ? J'aimerais que tu me dises tout ce que tu sais.

→ Si tu décides de lui parler du complot, va au numéro 4.

→ Si tu choisis de ne rien dire, va au numéro 5.

## 3.

Le discours de Spartacus t'a convaincu. Toi aussi tu voudrais connaître la liberté, ne plus être une chose qu'on vend, achète, punit et menace. Vous partirez à la pleine lune. Toute la journée, tu te sens pris d'une grande excitation. Alors que le soleil se couche, tu te promènes près des dortoirs des gladiateurs. Tu es esclave depuis si longtemps que tu as appris à ne pas te faire remarquer. L'an dernier, cela te permettait de retrouver Octavia, ta petite-amie, en secret. Désormais, le dominus l'a envoyée à Rome. Elle te manque. Soudain, Spartacus sort, les poings en sang :

– Quelqu'un nous a dénoncés, il faut partir maintenant !

Tu te mets à courir derrière lui, suivant la troupe de gladiateurs. Jamais tu n'as couru si vite. Quelqu'un crie pour alerter les gardes. Vous n'avez pas le temps de prendre de la nourriture ou des armes. Vous courez, courez longtemps. Enfin, la maison est derrière vous. Vous êtes environ 70. C'est beaucoup moins que les 300 que vous espériez. Spartacus vous demande que faire.

→ Si tu penses qu'il faut retourner chercher les autres, va au numéro 6.

→ Si tu penses qu'il faut continuer à avancer, va au numéro 7.

## 4.

C'est décidé, tu lui diras tout. Lentulus Batiatus t'écoute en hochant gravement la tête.

– Tu as bien fait de me parler de cela, esclave. Tu mérites une récompense pour m'avoir prévenu de ce complot. Je me doutais qu'il se passait quelque chose, mais jamais je n'aurais imaginé une histoire si grave. Je saurai m'en souvenir.

Tu t'éloignes, un peu abasourdi. Le soir, en te promenant, tu aperçois des esclaves qui tentent de s'enfuir. Quelqu'un a dû les prévenir que tu avais tout révélé. Ils s'échappent, mais la garde se met rapidement en marche. Quelques-uns parviennent à s'enfuir. Les autres sont fouettés et roués de coups. Demain, leur front portera l'inscription de « Fugitivus », à moins qu'ils ne soient exécutés sur-le-champ. Le lendemain, Lentulus t'appelle à nouveau.

– Spartacus est parvenu à s'enfuir. Cet homme est dangereux. Lui et ses hommes vont sans doute se disperser et j'ai besoin de quelqu'un qui puisse les reconnaître. Je veux qu'ils soient tous punis. Veux-tu m'aider ? À ton retour, je te ferai inscrire comme affranchi.

→ Si tu acceptes de l'aider, va au numéro 8.

→ Si tu refuses, va au numéro 9.

5.

Tu n'es pas un délateur, tu ne diras rien. Mais le soir même, les gladiateurs apprennent que quelqu'un d'autre a trahi leur secret et tentent de s'enfuir. Spartacus parvient à fuir avec 70 esclaves. Les gardes interviennent et empêchent les autres de partir. La punition sera terrible. Les jours passent et Spartacus commence à devenir une vraie légende. Il triomphe des soldats envoyés contre lui. La dernière fois, Rome en avait envoyé plus de 3000 ! Les hommes de Spartacus sont de plus en plus nombreux. Même des hommes libres le rejoignent. On entend aussi qu'ils pillent de nombreux villages et se montrent violents. Pendant ce temps, Lentulus Batiatus a décidé de faire toi un gladiateur, pour remplacer les fuyards. Tu es assez grand et costaud, mais n'as pas vraiment la technique. Deux anciens gladiateurs qui ont racheté leur liberté après avoir gagné de nombreux combats donnent des cours aux nouvelles recrues. Demain, c'est ton premier combat dans l'arène et il est temps de choisir avec quelques armes tu voudras combattre. Tu peux devenir un mirmillon (un gladiateur qui se bat avec un glaive et un long bouclier) ou un rétiaire (un gladiateur qui se bat avec un filet de pêche et un trident).

→ Si tu veux devenir mirmillon, va au numéro 10.

→ Si tu veux devenir rétiaire, va au numéro 11.

6.

Tu cours sur les routes. Tu es fatigué, mais l'adrénaline tient tes sens en éveil. Alors que tu approches du but, des sabots claquent sur la terre sèche. Les bruits se rapprochent, semblent venir de partout. Bientôt, tu te retrouves encerclé. Tu reconnais les armes de la milice de Capoue. Parmi les visages se trouve celui de Rufus. Finalement, il a donc rejoint les soldats de la République, plutôt que Spartacus. Tu sais que tu vas mourir, mais tu veux te battre jusqu'au bout. Tu fonces sur les soldats en hurlant. Une lame plonge dans ta chair, te tire un cri. Tu frappes au hasard, luttas encore. Puis, tout se brouille, la douleur s'allège et tu plonges peu à peu dans le noir. C'est ainsi que le jeune Fuscus meurt à 15 ans, esclave sans prénom que l'on oubliera bientôt.

7.

Malheureusement pour ceux qui sont restés derrière, il est trop tard. Il faut continuer à avancer. Vous laissez donc le domaine de Lentulus Batiatus dans votre passé. Les journées passent. Spartacus est un chef de guerre exceptionnel. Il repère un chariot d'armes qui se rend vers une école de gladiateurs. Il donne quelques ordres rapides et vous passez à l'attaque. Ses hommes sont déterminés et éliminent rapidement leurs adversaires. Vous avez maintenant des armes. Mais les hommes ont faim. Spartacus demande d'attendre, mais les fugitifs ne l'écoutent plus. Pendant plusieurs jours, ils pillent des fermes et maisons, ils volent des objets, enlèvent des femmes et commettent des meurtres gratuits. Bientôt, des légionnaires vous retrouvent. Tu les vois arriver sur la ligne d'horizon. Ils sont nombreux, plus d'une centaine. Le combat sera terrible. Que veux-tu faire ?

→ Si tu veux te rendre, va au numéro 9.

→ Si tu choisis de te battre, va au numéro 12.

8.

Te voilà parti avec les troupes romaines, les fiers légionnaires aux armes rutilantes. Sur tes indications, les soldats se dirigent vers une autre école de gladiateurs, où Spartacus est sans doute allé chercher des armes et des hommes supplémentaires. Contrairement aux autres, tu ne crois pas qu'ils se soient séparés. Ils savent qu'ils sont devenus ennemis de l'État et ils sont prêts à se battre jusqu'à la mort pour défendre leur liberté retrouvée. Tes indications ont vu juste. Vous voyez des traces de leur passage. Bientôt, un affrontement a lieu. C'est un vrai bain de sang. Mais Spartacus a combattu avec les Romains avant d'être esclave, il connaît leurs stratégies. En plus, c'est un bon commandant. Les légionnaires sont mis en fuite et tu t'en vas en courant pour garder la vie sauve. Certains t'ont reconnu et tu as vu la haine dans leurs yeux. Les mois passent et Spartacus devient invincible. Il a rassemblé des milliers d'esclaves et même des hommes libres. Toutes les troupes de Rome sont tenues en échec. Mais au printemps suivant, tu apprends que leurs rebelles se séparent. Une partie des hommes

suivent Crixius vers le sud, tandis que le gros des troupes monte vers le nord avec Spartacus. Qui chois-tu de poursuivre ?

→ Si tu veux attaquer Crixius au sud, va au numéro 13.

→ Si tu veux attaquer Spartacus au nord, va au numéro 14.

#### 9.

Lentulus Batiatus n'a pas apprécié ton comportement. Il veut rappeler que c'est lui le maître et que les esclaves ne sont que des choses dont il fait ce qu'il veut. Te voilà prisonnier, en chemin vers les mines. Tu sais que les prochains jours seront terribles. On envoie dans les mines les criminels et les sauvages. Le travail est dur et long. On vous nourrit à peine. Tu t'épuises toute la journée à la tâche. Toutes les rumeurs parlent de Spartacus, qui a déjà gagné deux batailles contre les soldats envoyés pour le tuer. Il paraît invincible. Il a mis en déroute plus de 3000 soldats ! Ses troupes ne cessent de grandir, on dit que même des hommes libres l'ont rejoint. Mais toi, tu as la tête ailleurs. Ce matin, Octavia, la nièce de Batiatus est venue à la mine pour parler au centurion romain. Cela faisait un an que tu ne l'avais plus vue. Vous étiez follement amoureux avant son départ pour Rome, un amour secret et illégal. Tu as réussi à échapper à la garde quelques instants et elle t'a donné rendez-vous cette nuit. Mais alors que tu te glisses dehors, une pensée te vient. C'est peut-être la seule occasion que tu auras de t'échapper. N'est-ce pas plus important que de retrouver Octavia ?

→ Si tu veux retrouver Octavia, va au numéro 15.

→ Si tu veux en profiter pour t'échapper, va au numéro 6.

#### 10.

Le combat n'a pas été facile, mais tu t'es bien battu. Tu as offert à la foule un splendide spectacle et ton maître est très fier de toi. Ta victoire défie les paris et il a gagné beaucoup d'argent. Lorsque tu es sorti, toute la foule t'acclamait. Depuis, tu t'entraînes comme un diable et tu es devenu un excellent gladiateur. Aujourd'hui, tu as failli te laisser distraire par le beau visage d'Octavia, dans la tribune. Cela fait plus d'un an que tu ne l'as plus vue. Elle était partie à Rome, pour rejoindre la haute société. Vous vous aimiez follement, dans le plus grand secret. Tu as vu son visage frémir quand ton ennemi a ouvert une blessure dans ton épaule. À la fin du spectacle, son esclave t'a murmuré qu'elle veut te voir cette nuit. Mais tu as appris que l'armée de Spartacus quitterait bientôt l'Italie et certains esclaves partent cette nuit pour le rejoindre. Alors que faire ? Suivre ton cœur ou rejoindre Spartacus et son invincible armée ?

→ Si tu veux retrouver Octavia, va au numéro 15.

→ Si tu veux rejoindre Spartacus avec les autres esclaves, va au numéro 17.

#### 11.

Tu entres dans l'arène chargé d'un trident et d'un filet. Ton armure est légère, il faut être rapide. Hélas, tu manques d'entraînement et ton adversaire est redoutable. Il frappe ton bras, très fort, et tu te mets à hurler. Tu tombes à terre et lèves les doigts en signe de reddition, pour demander la clémence. La foule est déçue, le combat a été trop rapide. Il n'y a pas eu beaucoup de spectacle. Ils crient pour que tu sois mis à mort. De terribles secondes s'écoulent. Finalement, le gouverneur lève malgré tout le pouce. Ta vie est sauvée. En revanche, le médecin ne peut sauver ton bras. Batiatus est énervé. Il ne veut pas d'un esclave infirme. Il te chasse de son domaine. Sans bras droit, sans éducation, sans famille, personne ne voudra plus de toi. Alors, tu t'installes dans la rue et deviens mendiant. À Capoue, les nuits sont chaudes, mais les dons sont rares. Parfois, tu te dis que mourir dans la gloire de l'arène aurait été un sort plus doux.

## 12.

Tu sers ton épée tandis que les ennemis approchent. C'est ton premier combat. Heureusement, Spartacus est un excellent commandant et il connaît bien l'armée romaine. Grâce à lui et au courage des hommes, vous l'emportez. Vous savez que ce n'est que le début. Partout où vous passez, des esclaves et des hommes libres se joignent à vous. Lorsque Rome envoie 3000 soldats, vous êtes prêts. Aucune légion ne vous arrête. Tu ne sais même plus combien vous êtes, mais on raconte que vous êtes maintenant 100 000 ! L'hiver passe. Lorsque le printemps revient, il est temps de prendre une décision. Crixius veut partir vers le sud, tandis que Spartacus veut s'en aller vers le nord.

→ Si tu veux continuer avec Crixius vers le Sud, va au numéro 16.

→ Si tu veux suivre Spartacus vers le Nord, va au numéro 17.

## 13.

Crixius et ses hommes seront peu nombreux. Tu te doutes que s'ils restent dans le Sud, c'est pour continuer les pillages et les violences envers les habitants. Le combat sera facile. Vous rattrapez les troupes. Leurs yeux brillent d'une force sauvage. Le général romain vous crie un ordre. Tu avances avec la première ligne. Tu ne vois même pas les visages des hommes que tu frappes. Les soldats romains connaissent bien leur métier. Ils avancent avec automatisme et maîtrise. Les esclaves n'ont aucune chance. Certains se rendent, mais la plupart ne céderont pas avant leur mort. Soudain, une lame s'enfonce dans ton ventre. Tu lèves les yeux et reconnais le visage de Rufus : « Tu mérites de mourir, sale traître ! »

Tu te seras bien battu, mais ce combat t'aura tué toi aussi.

## 14.

Tu l'as décidé : c'est Spartacus qu'il faut arrêter. Une longue campagne se met en place. Au sud, les troupes massacrent les hommes de Crixius. Mais Spartacus est plus intelligent. Il inflige une terrible défaite aux troupes romaines. Tu as été blessé à la tête et as cru que tu allais mourir. Si tu ne t'étais pas échappé, tu serais mort à ton tour. D'autres légions sont envoyées, toutes sont vaincues. C'est alors que Crassus, l'homme le plus riche du monde, décide de s'en mêler. Il recrute une armée immense. Rome ne laissera pas un esclave se moquer d'elle. C'est alors que tu as une idée. Spartacus s'est maintenant installé dans le sud de l'Italie. Il veut partir vers la Sicile. Il s'est allié avec des pirates qui l'aideront à traverser la mer. Tu conseilles alors au général de proposer aux pirates une grosse somme d'argent pour les convaincre de trahir Spartacus. Ton plan fonctionne ! Spartacus est coincé au bord de la mer. La bataille commence bien pour lui, mais ses hommes, trop fiers de leur victoire, ne l'écoutent plus et décident de continuer à avancer. Ils attaquent le reste des troupes de Crassus et sont massacrés. Spartacus meurt au combat. La punition est terrible pour les esclaves vaincus. 6 000 hommes sont crucifiés, 5 000 qui avaient réussi à fuir sont tués. À ton retour, Lentulus Batiatus est ravi. Il fait de toi un affranchi. Tu dois continuer à lui rendre des services, mais tu n'es plus un esclave et le ne seras plus jamais.

## 15.

Tu te glisses dans la nuit. Tu réussis une fois de plus à être si insignifiant que personne ne te voit partir. Octavia est là. Dès qu'elle t'aperçoit, elle se jette à ton cou pour t'embrasser. Tu lui as manqué. Elle te raconte les nouvelles de Rome. Tout le monde parle de Spartacus et les consuls sont très en colère. Les esclaves deviennent plus difficiles à maîtriser. Mais surtout, elle veut te dire qu'elle ne veut plus que vous soyez séparés. L'année à Rome lui a paru très longue sans toi. Mais tu es un esclave et elle une fille de bonne famille. Penses-tu qu'il faut demander à son oncle Batiatus d'accepter votre mariage ou vous enfuir ? En ce moment, les troupes romaines fouillent la campagne à la recherche d'esclaves en fuite, mais la colère de Batiatus peut être dangereuse.

→ Si tu veux demander à ton maître la main d'Octavia, va au numéro 18.

→ Si tu veux t'enfuir avec Octavia, va au numéro 19.

## 16.

Vos troupes se séparent. Spartacus s'en va, avec le gros des troupes, tandis que tu restes avec les hommes de Crixius. Quelques jours plus tard, un éclaireur remarque que les légions romaines vous rattrapent. Il est trop tard pour fuir. Ils avancent trop rapidement. Il faudra les affronter. Les boucliers brillants s'alignent sur l'horizon. Ils marchent en cadence. Crixius hurle un cri de guerre et tu te mets à courir avec les autres. Tu es en première ligne. Une lance file à toute vitesse, tu n'as pas le temps de l'éviter avant qu'elle ne t'ouvre la gorge. Tu t'écroules. Autour de toi, tu entends les bruits du combat. Ensuite, tout s'éteint. Tu es mort.

## 17.

Tu veux suivre Spartacus et quitter ce maudit pays. Les premiers affrontements sont un triomphe. Spartacus vous dirige avec intelligence et courage. Les batailles s'enchaînent, Rome envoie de nouvelles légions, mais vous les mettez en fuite. Désormais, toi aussi tu es devenu un bon combattant. Spartacus vous entraîne et vous conseille. Vous redescendez maintenant vers le sud, pour partir par la mer vers la Sicile. Crassus, l'homme le plus riche du monde, a obtenu de Rome de s'occuper de la révolte. Grâce à l'argent de l'État et à sa fortune inépuisable, on dit qu'il a rassemblé une puissante armée. Bizarrement, il ne cherche pas à vous attaquer. Mais tu découvres bientôt qu'il a un autre plan : il a offert une grosse somme aux pirates qui devaient vous faire traverser la mer pour qu'ils trahissent Spartacus. Vous êtes coincés sur la plage. Cela ne décourage pas Spartacus. Il parvient à vous mener au-delà des lignes ennemies en pleine nuit. Les hommes sont fiers de cet exploit. Ils veulent retourner se battre contre les Romains, les tuer tous. Spartacus leur demande d'être prudents, mais ils refusent. Spartacus ira avec eux. Il n'abandonne pas ses hommes. Et toi, que feras-tu ?

→ Si tu suis Spartacus jusqu'au bout, va au numéro 20.

→ Si tu veux t'enfuir, va au numéro 19.

## 18.

Lentulus Batiatus se met en colère ! Comment un esclave ose-t-il lui demander la main de sa nièce, une fille de bonne famille ?

– Jamais vous ne vous reverrez, jamais ! Octavia, je t'envoie à Rome et je te trouverai un mari convenable. Quant à toi, tu ne sortiras plus jamais des mines. Je veillerai à ce que tu sois enchaîné constamment, jusqu'à ce que tu meures de fatigue.

Octavia se met à pleurer, mais déjà, un esclave l'entraîne ailleurs. Tu es envoyé dans la noirceur de la mine, les mains prises dans une chaîne. Autour de ton cou, une plaque de bois indique le motif de ton crime, pour qu'il te suive partout. Tu n'es qu'un objet avec une étiquette.

## 19.

Tu n'es pas un lâche, mais tu sais qu'il est parfois nécessaire de fuir. Les citoyens romains ne te laisseront jamais devenir libre. Tu fuis longtemps. Partout, les rumeurs parlent de Spartacus, qui est finalement mort les armes à la main, encerclé et blessé. Il s'est battu jusqu'au bout. Le châtement a été terrible : 6000 rebelles ont été crucifiés et alignés sur les routes, pour que tous les voient. 5000 autres ont été massacrés. Tu sais que tu as eu beaucoup de chance de t'en sortir. Peu à peu, on t'a oublié et Octavia a pu te rejoindre. Elle a abandonné sa famille et son confort pour rester avec toi, dans une vie anonyme. Vous vous êtes installés à l'écart, dans une petite ferme de Gaule. Tu ne pourras jamais l'épouser, vous avez peu d'amis, mais c'est ce qui ressemble le plus à la liberté.

## 20.

L'affrontement final a lieu dans une grande plaine. Il promet d'être terrible. Les hommes de Crassus sont nombreux et bien entraînés. Ceux de Spartacus se battent avec toute leur force, mais ce n'est pas assez. Spartacus est blessé d'une flèche à la cuisse. Il lutte et frappe de tout côté. Bientôt, il est encerclé. Il frappe, encore et encore, mais finit par s'écrouler. Le combat prend fin. Tu es fait prisonnier. Tu sais ce qu'il t'attend. Vous allez être cloués sur des croix le long de la route jusqu'à Rome. Personne ne se souviendra de toi, mais tu t'es battu jusqu'au bout pour essayer.