

DEUS VULT

EX CATHEDRA

Les cathédrales sont plus que de simples édifices, ce sont des prières gravées dans la pierre, des hymnes à la beauté et au labeur acharné ; elles symbolisent la foi du peuple et le pouvoir de l'Eglise.

Mais bientôt, elles brûleront ! La folie et le chaos se sont emparés du monde, et seuls les moines-assassins de l'Ordre Secret peuvent rétablir la situation. Des foires de Champagne à Troyes jusqu'aux profondeurs de la terre, la chasse a déjà commencé... Mais à une époque où les lois et la raison se désagrègent, comment savoir si on est le chasseur ou la proie ?

Ex Cathedra contient trois aventures liées pour le cadre de jeu Deus Vult

MGP 8203 €29,99

ISBN 978-1-907218-83-5



MONGOOSE
PUBLISHING

V

EX CATHEDRA

DEUS VULT



EX CATHEDRA

DEUS VULT

EX CATHEDRA



Crédits

Auteur

Gareth Hanrahan

Éditeur

Charlotte Law

Illustration de Couverture

Jon Hodgson

Mise en Page

Mischa Thomas

Illustrations Intérieures

Johan Fredriksson

Cartes

Gillian Pearce

Traduction

Sandrine Thirache

Corrections

Frédric Toutain, Julien Dutel

Remerciements

Will Chapman

Sommaire

Introduction	2
L'Hérésiarque de Troyes	3
Rêve de Démons	8
Sur la Route de Troyes	11
Troyes	18
Poursuivis par les Démons	22
Sur la Piste de l'Hérésiarque	24
La Colonie de Lépreux	36
Le Château du Paynes	40
Tueurs de Démons	47
Meurtre dans la Cathédrale	48
La Foire de Champagne	51
Le Seigneur de la Discorde	54
Que la Chasse Commence	55
La Tour Maudite de Provins	57
Mort d'un Ermite	70
La Récolte	81
La Fête des Fous	88
La Tombe de Salomon	98
Chasseurs de Trésor Rivaux	99
Sur la Piste du Tombeau	104
Le Tombeau	111
Documents Destinés aux Joueurs	120

Information de Copyright

Ex Cathedra ©2010 Mongoose Publishing. Tous Droits Réservés. Toute reproduction de ce livre par n'importe quel moyen sans la permission écrite de l'éditeur est expressément interdite. Tous les personnages, les noms propres, les lieux, les objets, les illustrations et le texte contenus dans ce livre sont copyright© Mongoose Publishing, sous licence Issaries, Inc. Ce produit ludique ne contient aucun Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Aucune partie de ce produit ne peut-être reproduite sous une quelconque forme sans autorisation écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (OGL), visitez www.mongoosepublishing.com. Ce produit est protégé par les lois de copyright du Royaume-Uni. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes réelles, des organisations, des lieux ou des événements est pure coïncidence.

RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries, Inc. Ce Produit est sous licence Issaries. Tous droits réservés. Imprimé aux États Unis..

www.mongoosepublishing.com

Introduction

Même dans le rire le cœur peut se mettre à pleurer, et la joie se terminer en chagrin.

— Proverbes 14:13

Ex *Cathedra* contient trois aventures liées entre elles dans le jeu Deus Vult. Même s'il est possible de jouer ces trois aventures séparément, il est plus avantageux de jouer les deux premières avant de passer au *Tombeau de Salomon* qui se situe plus tard dans la campagne.

La première aventure, intitulée *L'Hérésiarque de Troyes*, entraîne les personnages dans la cité commerçante de Troyes, en France, où apparemment une vilaine hérésie a fait son apparition. Ils découvrent que la cause de celle-ci est un esprit que les Chevaliers Templiers ont ramené de la Terre Sainte et qu'ils ont accidentellement libéré. Cette première aventure fait le récit des efforts des Hiéromoines pour stopper les malices de l'esprit.

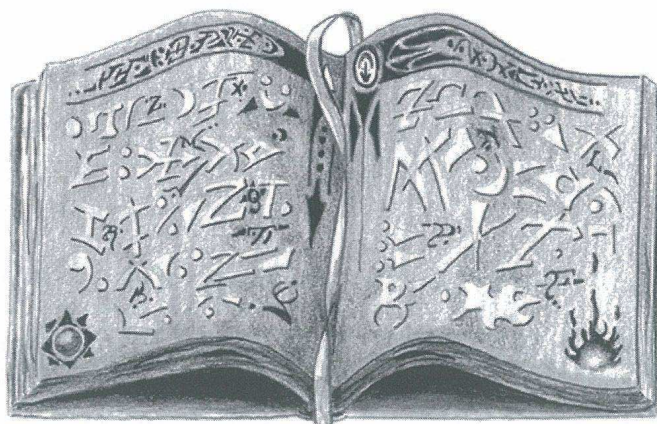
La seconde aventure, intitulée *Le Seigneur de la Discorde*, continue là où *L'Hérésiarque de Troyes* s'est terminé. Elle contient une poursuite à travers la France, les personnages

devant poursuivre l'esprit fugitif de Troyes à Provins en passant par Orléans et finalement la mer.

La Troisième aventure se déroule en Orient, près du Tombeau de Salomon, et devrait se dérouler plusieurs mois, voire même des années, de jeu après les deux premières aventures. En Syrie, les personnages doivent rassembler les indices qu'ils ont récoltés au cours des deux aventures précédentes, afin de trouver le caveau construit par le Roi Salomon.

Les aventures sont pleines de dilemmes, d'énigmes mystérieuses, de choix moraux et bien souvent de chances inégales qu'il leur faudra surmonter. Les joueurs imprudents vont interpréter plusieurs Hiéromoines tout au long du jeu et les groupes qui ne font pas attention pourraient bien ne pas réussir à terminer le premier scénario. Le destin de toute la Chrétienté est en jeu et les joueurs devraient s'attendre à ce qu'ils soient mis à l'épreuve jusqu'à l'extrême.

Dieu ne ferait pas passer aux joueurs des épreuves qu'ils ne pourraient pas surmonter – mais réduirait-il vraiment leur souffrance durant l'épreuve ?



L'Hérésiarque de Troyes

Cette aventure entraîne les Hiéromoines dans la cité de Troyes, à la recherche d'un prêcheur hérétique. Les personnages doivent remonter la piste du premier groupe de moines qui fut envoyé pour traiter avec ce problème. Cette piste les conduit à Troyes, durant la célèbre "fête de la saison chaude", et à un château Templier assailli par des forces surnaturelles. L'aventure convient à des Hiéromoines de premier et de second échelon.

Le récit de *L'Hérésiarque* commence en Terre Sainte. Les chevaliers du Temple découvrirent une cachette contenant des rouleaux de parchemin occultes et un attirail magique, y compris une étrange jarre scellée, dans les terres situées autour de Bethléhem. Ils ramenèrent leur découverte en Europe, au château de Paynes, afin de l'étudier et de mettre à jour ses secrets. Le chef des chercheurs était un chevalier érudit du nom de Jérôme, qui décoda l'inscription de la jarre et y découvrit le Joyeux, un esprit emprisonné dans celle-ci. Les Templiers menèrent des expériences sur la jarre et finirent par libérer le Joyeux par accident.

L'esprit s'enfuit du château et posséda le corps d'un lépreux originaire de la colonie de lépreux toute proche. Ce dernier

devint le premier Hérésiarque. Il commença à propager l'évangile de la folie et de la joie inhumaine – le Joyeux est capable de jeter un sort de folie sur l'âme humaine : la victime croit qu'elle a obtenu ce qu'elle désire le plus au monde. Les lépreux revêtirent des masques et se mirent à faire du prosélytisme pour le culte.

Pendant ce temps, Alix, un espion loyal envers l'Ordre, rapporta l'existence de l'Hérésiarque. Le Précepteur de Paris envoya donc quatre Hiéromoines pour mener l'enquête. Ceux-ci découvrirent l'Hérésiarque mais furent incapables de le vaincre. Le Joyeux les rendit fous et désormais, ces quatre moines errent dans les bois entourant Troyes, certains qu'ils sont en enfer.

Durant le scénario, les Templiers vont réussir à capturer, temporairement, l'Hérésiarque mais seront ensorcelés par son pouvoir. Le Templier Jérôme devient alors l'Hérésiarque tandis que le Joyeux s'enfuit pour aller semer la démence ailleurs.

Course contre la Montre

Dans cette aventure, les personnages font une course contre la montre. Plus ils gaspillent de temps, plus l'Hérésiarque a

Jour	Date	Événements
	14 Juin	Les Templiers ouvrent la jarre contenant le Joyeux. Celui-ci possède le corps d'un lépreux.
	21 Juin	Alix contacte René et l'avertit au sujet de l'Hérésiarque.
	9 Juillet	Le premier groupe de Hiéromoines quitte Paris.
	12 Juillet	Le premier groupe de Hiéromoines arrive à Troyes.
	14 Juillet	Le premier groupe de Hiéromoines rencontre l'Hérésiarque et devient fou.
	22 Juillet	René envoie un message au Mont Saint-Michel.
1	24 Juillet	Les personnages reçoivent leur mission.
2	25 Juillet	
3	26 Juillet	Les moines fous massacrent les marchands.
4	27 Juillet	Les personnages arrivent à Paris.
5	28 Juillet	
6	29 Juillet	Les personnages découvrent les marchands morts. Les moines fous sont attaqués par la garde de la fête.
7	30 Juillet	Les personnages arrivent à Troyes. Le comte organise un tournoi.
8	31 Juillet	Le Comte de Champagne vient visiter la fête. Les templiers capturent le Joyeux.
9	1er Août	Le Joyeux s'échappe. Le Templier Jérôme devient le nouvel Hérésiarque.
10	2 Août	Les Templiers ferment pour affaires.
11	3 Août	L'évêque est attaqué.
12	4 Août	L'Hérésiarque prêche à la Fête de Champagne.



le temps de se préparer. Notez le nombre de jours passés à voyager et à enquêter. Certains événements de l'aventure se déroulent pendant un jour précis tandis que d'autres sont des faits pouvant potentiellement arriver. Ces derniers sont indiqués en italiques dans le tableau de la page 3.

Le Joyeux

Le Joyeux est un esprit de la démence et du désordre, aussi connu sous le nom de Seigneur du Désordre. Cet esprit cherche à renverser l'ordre existant à travers la folie. En d'autres termes, il est mauvais et malicieux – il affirme être une créature du chaos offrant des présents mais ceux-ci sont toujours souillés. Il y a bien longtemps, quand il tourmentait les âmes dans le Royaume d'Israël, on le considérait comme un dybbuk ou un génie.

Il y a de cela plusieurs siècles, le Joyeux fut emprisonné par le Roi Salomon et aurait dû être placé, avec les autres esprits emprisonnés, dans le tombeau de Salomon. Au lieu de cela, l'urne contenant l'esprit fut dissimulée dans une caverne et abandonnée jusqu'à ce que les chevaliers du Temple ne la découvrent un an auparavant.

L'esprit peut être considéré comme un génie maléfique. Le Joyeux accorde des "souhaits" ou, plus précisément, il conduit ses victimes à la folie et leur fait croire qu'elles ont obtenu ce qu'elles désirent le plus au monde : un homme avaré touché par l'esprit peut croire que les pierres sont en or et s'enterrer vivant, ou vendre sa femme et ses enfants comme esclaves afin d'obtenir de l'argent, parce que sa démence lui permet d'ignorer la loi et les conventions sociales. Le Joyeux se nourrit des croyances et de bonheur – plus il touche de monde, plus il devient fort.

Le Joyeux peut aussi inspirer les autres et les conduire à une ferveur non renouvelable. Les personnes bénies par le Joyeux gagnent des pouvoirs surnaturels : force, vitesse,

Le Joyeux

FOR	—
CON	—
TAI	—
INT	15
POU	25
DEX	—
CHA	20

Actions de Combat	4
Dommages Spirituels	1D10
Points de Magie	25
Mouvement	12m
Rang d'Action	+18

Armure Typique : aucune

Traits : Adorateurs, Bénédiction du Joyeux, Esprit, Inspiration du Joyeux

Compétences : Combat Spectral 90%, Connaissance (Histoire) 90%, Persévérance 70%, Perspicacité 90%, Possession 80%

agilité et charisme – pendant une brève période. Au mieux, elles meurent d'une crise cardiaque ou tout autre arrêt physiologique au bout de quelques mois, car leur corps ne peut pas endurer les demandes de l'esprit brûlant qui y demeure. Au pire, elles sont les victimes d'une combustion spontanée, résultat d'une joie pure.

Adorateurs : le Joyeux peut tirer une certaine force de ses adorateurs : il draine des Points de Magie à un taux de deux pour un.

Esprit : en tant qu'esprit, le Joyeux est vulnérable aux sorts et aux effets visant les esprits. Ce n'est pas un démon et il n'a donc pas besoin d'un point d'ancrage pour rester dans ce monde mais il ne peut pas utiliser son pouvoir de Bénédiction ni celui d'Inspiration tant qu'il est désincarné.

Bénédiction du Joyeux : comme Action de Combat, le Joyeux peut bénir une cible ; cette action affecte l'individu et toute personne se situant à proximité et lui coûte trois Points de Magie par cible. Les cibles peuvent effectuer un test d'opposition de Persévérance contre la compétence Combat Spirituel du Joyeux.

Si la cible échoue, elle est affligée de la Bénédiction du Joyeux. Elle devient folle et se met à halluciner : elle croit généralement qu'elle a obtenu ce que son cœur désire. Au combat, le personnage doit effectuer un test de Perspicacité à chaque tour pour savoir qui sont ses adversaires.

Au bout de 25-POU jours, la victime peut effectuer un test de Persévérance pour regagner sa santé mentale. Un personnage conscient de la capacité de l'esprit à ensorceler les gens peut effectuer un test de Persévérance tous les 20-POU jours ; il n'expérimente la folie que de temps en temps et non constamment pendant cette période. En fait, un personnage ensorcelé est encore jouable, tant que ses camarades lui rappellent ce qui est réel et ce qui ne l'est pas.

Le sort *Guérison de l'Esprit* peut supprimer la Bénédiction. Cette dernière compte comme un sort d'Ampleur 5 et peut être dissipée normalement.

Fatigant : le Joyeux doit effectuer un test d'Endurance après avoir utilisé une Inspiration ou une Bénédiction sous peine de gagner un niveau de Fatigue.

Inspiration Mineure du Joyeux : l'Inspiration Mineure du Joyeux permet à la cible de ressentir une joie constante et la remplit de dévotion envers l'esprit. La Force, la Dextérité et le Charisme de la cible augmentent tous de +1D6 et la victime gagne un bonus de +25% à ses compétences Athlétisme, Endurance, Évasion, Influence, Persévérance et de Combat. Le Joyeux doit dépenser un Point de Magie par jour afin de maintenir cette Inspiration ; cette action réduit, de façon permanente, la Constitution de la cible d'un point par jour.

L'Inspiration compte comme un sort d'Ampleur 3 et peut être dissipée normalement.

Inspiration Majeure du Joyeux : l'Inspiration Majeure fonctionne de la même manière que l'Inspiration Mineure mais l'augmentation des compétences et des caractéristiques est doublée. De plus, la cible de l'Inspiration Majeure peut utiliser le pouvoir de la Bénédiction du Joyeux et de l'Inspiration Mineure. L'Inspiration Majeure coûte à l'esprit 3 Points de Magie et réduit, de façon permanente, le POU de la victime d'un point par jour.

L'Inspiration Majeure compte comme un sort d'Ampleur 10 et peut être dissipée normalement.

Possession : le Joyeux peut posséder un hôte humain. Tant qu'il possède un hôte, la Force, la Constitution et la Dextérité de la victime sont tous doublés.

Pour connaître les statistiques de Jacques Taillebois possédé par le Joyeux, rendez-vous à la page 97.

Les Gens Heureux

C'est le nom que se donnent les hérétiques de Troyes. Ils ont adopté une sorte de nationalité et de foi inverses parce qu'ils sont persuadés qu'à l'arrivée du Joyeux (ou, pour être plus précis, quand l'esprit trompeur possédant leur chef aura accumulé suffisamment de pouvoir), l'ordre social sera renversé. Les pauvres et les opprimés auront leur revanche tandis que les grands et les puissants seront punis et souffriront.

Les statistiques du culte changent avec le temps. Par exemple, la Subversion commence à 10% et augmente de 3% par jour. Donc, si les personnages prennent du retard sur la route et arrivent à Troyes au jour 10 du scénario, le score de Subversion



La Folie des Personnages

À un certain moment au cours de l'aventure intitulée L'Hérésiarque de Troyes ou celle du Seigneur de la Discorde, un ou plusieurs Hiéromaines souffriront de la Bénédiction du Joyeux et seront rendus temporairement fous. La forme de cette démence dépend des désirs inconscients des personnages affligés. Elle devrait être suffisamment débilatante pour les déranger mais pas assez pour rendre les personnages injouables. Par exemple :

1. **Les Démons sont Partout** : c'est la même illusion dont souffre le premier groupe de Hiéromaines ; le personnage croit qu'il est en enfer et que toutes les personnes autour de lui sont des monstres démoniaques. À moins qu'on ne l'attache, le personnage attaquera tout le monde, y compris les innocents.

2. **Signes du Mal** : le personnage réalise que lui seul est pur et que tous les autres sont pervers. Il remarque les péchés de ses compagnons et peut même déceler la corruption dans leur cœur. Il croit même voir des signes de possession démoniaque ou de lycanthropie chez ses camarades moines. Le Maître de Jeu devrait essayer de semer le doute parmi les membres du groupe en faisant circuler des notes et en présentant les actions innocentes comme des actions louches.

3. **Le Pouvoir de Dieu** : le personnage entend la voix du Seigneur dans son esprit et se sent emplir d'un pouvoir divin. Il se croit capable d'effectuer des miracles. Le Seigneur communique à travers lui et lui permet de guérir les malades et de repousser les démons. Ces pouvoirs miraculeux ne sont qu'illusions mais le Maître de Jeu devrait modifier suffisamment les événements pour que le joueur croie que son personnage a développé des capacités magiques.

4. **Le Héros Triomphant** : les ennemis tombent sous un seul coup d'épée du personnage ; aucune tâche ne lui semble impossible, aucun défi trop grand. Il obtient la victoire dans toutes choses. L'illusion est en fait que le personnage ne réussit les choses qu'à moitié, contrairement à ce qu'il pense : il inflige une coupure à son adversaire mais croit en fait qu'il l'a tué.

5. **Ce Que le Cœur Désire** : le personnage obtient tout ce qu'il désire : richesse, amour, rédemption ; et la poursuite de cette récompense distrait le moine de sa mission.

6. **La Malice de l'Ordre** : le personnage est convaincu que l'Ordre est maléfisant : l'Ordre le manipule dans un but inconnu ou sabote ses efforts pour combattre le Mal. Il ne peut espérer survivre qu'en se retournant contre ce dernier, y compris les compagnons qui ne se joignent pas à sa révolte.

du culte sera égal à $10 + (3 \times 10) = 40\%$. Le culte commence avec les statistiques suivantes :

Fanatisme : 40%. L'appel à l'agitation et à l'anarchie du culte attire les dépossédés.

Il est toujours difficile de réduire le score de Fanatisme, en particulier quand il a le soutien de puissances surnaturelles. Les personnages peuvent probablement employer la compétence Médecine ou Alchimie pour obtenir un antidote afin de bloquer les drogues hallucinogènes du culte.

Force : 30% initialement, augmentant à 80% dès que le culte s'empare du château des Templiers. La plupart des guerriers du culte sont des fous qui croient être invincibles. Par contre, dès que le Joyeux parvient à ensorceler les Templiers, le culte gagne un certain nombre de soldats bien entraînés et bien armés.

Le score de force peut être réduit en tuant les Templiers ou en secourant les chevaliers de leur démence.

Occultation : 80%, diminuant de 5% par jour. Le culte est tout d'abord dissimulé au sein de la colonie de lépreux mais au fur et à mesure que le Joyeux envoie des prêcheurs, le bastion du culte devient plus facile à trouver.

Le score d'Occultation peut être réduit si les personnages réunissent des informations sur le culte ou sur la colonie de lépreux.

Subversion : 10%, +3% par jour. L'influence du culte augmente rapidement, au fur et à mesure du jeu, grâce aux dons surnaturels du Joyeux. La plupart des gens subvertis par le culte comptent parmi les pauvres de Troyes mais le culte s'étend très vite pour incorporer les marchands et les riches citoyens.

Les personnages peuvent réduire la Subversion du culte en arrêtant les prêcheurs dans la cité ou en convainquant la population de ne pas prêter attention à leurs mensonges. Dénoncer les prêcheurs comme étant des lépreux hideux en les démasquant publiquement est un bon moyen pour retourner la population contre le culte.

Surnaturel : 20%. Le Joyeux représente la seule menace surnaturelle de l'aventure.

Rêve de Démons

Dans ce court prélude à l'aventure principale, les joueurs jouent le rôle des quatre Hiéromaines envoyés pour enquêter sur l'Hérésiarque. Ils ont été rendus fous par les sermons de

Mener l'Aventure

La majeure partie de l'aventure se déroule dans une cité surpeuplée. Avec la foire en ville, la population de Troyes se compte par milliers ; les voyageurs arrivent en provenance des pays les plus exotiques, d'Angleterre au Danemark, en passant par le Saint Empire romain, le sud de la France, la Lombardie, Venise, Rome et même plus loin encore. La ville est une tour de Babel pleine de langues étrangères et de costumes inhabituels. La Foire a lieu en plein milieu de l'été, lequel est étrangement chaud. La chaleur s'abat sur la ville comme un coup de marteau asséné par Vulcain, conduisant les hommes à la violence et à la démence sans avoir recours au surnaturel.

Les personnages doivent être prudents et agir avec discrétion sous peine de provoquer la panique par leurs actions. Insister sur la chaleur, sur l'atmosphère étouffante de la ville et des rues surpeuplées, sur l'atmosphère de carnaval de la ville et sur la menace croissante de l'Hérésiarque. Présentez Troyes comme une marmite en ébullition.

Dans le Cadre d'Ex Cathedra

Si vous incorporez cette aventure au sein de la série d'aventures d'Ex Cathedra : dès que les personnages ont tué l'Hérésiarque, ils vont devoir poursuivre l'esprit malveillant qui l'a inspiré. Cette poursuite est présentée dans le second scénario, intitulé le Seigneur de la Discorde, commençant à la page 54.

En tant que Mission Unique

Si vous menez cette aventure comme un scénario unique, alors le point culminant est la défaite de l'Hérésiarque. Dans ce cas, l'esprit a non seulement inspiré sa démence, mais l'a aussi possédé en lui attribuant des pouvoirs charismatiques surnaturels. Tuer l'Hérésiarque provoque le bannissement de l'esprit.

l'Hérésiarque et voient maintenant des démons partout. Ils se fraient un chemin sanglant à travers une meute de démons, qui ne sont en fait que des marchands innocents rencontrés sur la route de Troyes.

Sur la Route de Troyes

Les personnages quittent le Mont Saint-Michel pour se rendre à la commanderie de Paris. De là, ils voyagent dans une caravane en compagnie d'une centaine de marchands et de commerçants en route pour la foire de Troyes

Troyes

Un guide concernant la cité de Troyes et la grande foire.

Poursuivis par les Démons

Une fois de plus, les joueurs interprètent le rôle des Hiéromaines fous, et cette fois-ci combattent la garde de la foire et un chevalier.

Sur la Piste de l'Hérésiarque

Dès leur arrivée à Troyes, les Hiéromaines peuvent explorer la cité et chercher des indices qui vont les mener à l'Hérésiarque. Ils découvrent rapidement que l'hérésie est relativement nouvelle en ville mais qu'elle est bien établie malgré sa nouveauté. Des compulsions surnaturelles sont sans aucun doute à l'œuvre.

La Colonie de Lépreux

Les personnages enquêtent sur la colonie de lépreux, qui constitue le bastion du culte, et là, apprennent la véritable nature de l'Hérésiarque.

Le Château du Paynes

Les personnages mènent l'enquête au château des Templiers situé à l'extérieur de Troyes et se battent contre les chevaliers devenus fous.

Tueurs de Démons

Les personnages rencontrent le premier groupe de Hiéromaines et ont un aperçu de ce qui les attend.

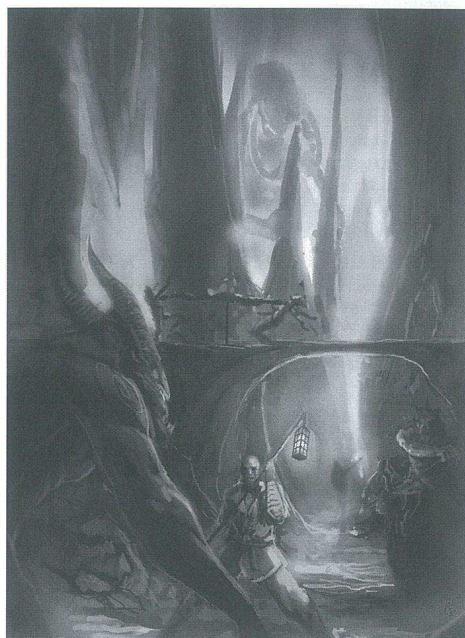
Meurtre dans la Cathédrale

L'Hérésiarque attaque l'évêque de Troyes comme prélude aux événements à venir.

La Foire de Champagne

Les personnages doivent se rendre à la foire et éliminer l'Hérésiarque avant que la folie ne s'étende à toute la Chrétienté.

Rêve de Démons



Ce prélude introduit les événements à venir.

Quatre Hiéromaines, Claude, Renaud, Victor et Andrew, de la commanderie de Paris ont été envoyés pour enquêter sur les rumeurs d'une hérésie et d'une activité surnaturelle dans la ville de Troyes. Ils ont été ensorcelés par les pouvoirs surnaturels de l'Hérésiarque et croient maintenant qu'ils sont tombés en enfer. Ils sont convaincus d'être entourés par des démons.

Confiez aux joueurs les personnages pré-tirés de Claude, de Renaud, de Victor et d'Andrew. Si vous avez des joueurs supplémentaires, ils peuvent interpréter l'audience de ce petit drame, sinon, laissez les jouer le rôle des gardes ou des marchands de la caravane. Dites-leur ce qui se passe vraiment : que les Hiéromaines sont fous et sont en train d'halluciner mais assurez-vous de ne pas dévoiler l'intrigue aux joueurs qui

interprètent les Hiéromaines. Décrivez le décor comme si les personnages se trouvaient réellement en enfer et comme si la caravane était une horreur démoniaque.

Sortir de l'Abyesse

Cela fait trois jours que vous êtes plongés dans cet autre monde, trois jours de terreur et de cauchemar passés à fuir devant les meutes des chiens de l'enfer et les monstres qui survolent constamment le royaume des âmes torturées. Vous avez survécu contre toute attente mais vous ne pourrez sans aucun doute durer bien longtemps. Les cieux de cet endroit étranger brûlent de mille feux et vous n'avez pas trouvé de point d'eau au cours de votre voyage, uniquement des bassins de sang en ébullition.

Les quatre Hiéromaines sont regroupées dans un petit bois situé près de la route, aux alentours de Troyes. Ils ont erré dans la campagne pendant trois jours, sans nourriture ni boisson, divaguant au sujet de feux de l'enfer et de démons et fuyant devant les chiens, les corbeaux et leurs propres ombres.

Vous avez trouvé refuge dans un affleurement de flèches d'obsidienne. Les plus grands démons – les créatures imposantes et bestiales plus grandes qu'une maison, celles qui se déplacent d'un pas pesant sous le poids de leurs énormes défenses – ne peuvent pas vous atteindre ici. Devant vous, coupant à travers ce labyrinthe de pierre noire, s'étend une route pavée de chair humaine. Elle s'étend à l'horizon, jusqu'à une citadelle rouge sang couronnée de flammes dorées.

Laissez les personnages interpréter leur rôle pendant quelques minutes, puis...

Une parade grotesque composée d'horreurs descend le long de la route macabre. Une forme humanoïde à tête de mouche mène cette procession de damnés ; des démons portant des armures composées de morceaux de peau humaine, des femmes scorpion aux poitrines nues et aux queues surmontées d'un dard et tout un cortège de monstres traînant les pieds et ressemblant à des corps humains sans tête, cousus au niveau du cou, afin de servir de bêtes de somme mortes-vivantes. Au centre de ce tableau de cauchemar se dresse une chose éphémère, une montagne formée de vers jaunes-verts et qui gesticule dans tous les sens. Enfermés dans cette masse informe, vous pouvez distinguer des formes humaines – des prisonniers condamnés emmenés pour être soumis à la torture dans la forteresse infernale.

Peut-être qu'en secourant ces infortunés, vous pourrez apprendre l'existence d'un refuge en enfer ou le moyen de quitter cet endroit.

Ce qui se Passe Vraiment : les flèches d'obsidienne sont en fait des arbres. La procession démoniaque est la caravane marchande en route vers Troyes. Le démon à tête de mouche est un riche marchand, Gérard de Paris, qui chevauche à la tête de la caravane, accompagné d'un cortège de serviteurs (les femmes scorpions) et de gardes (les démons en armure). Les bêtes de somme sont des mules, chargées de rames de tissus ; la montagne de vers est une charrette contenant des ravitaillements et des marchandises diverses – y compris de magnifiques marionnettes, que les moines fous ont prises pour des âmes tourmentées.

Les Hiéromaines n'ont à leur disposition qu'un créneau réduit pour secourir ces "âmes". Dès que la caravane sort de la forêt, il n'existe pas d'autre endroit où monter une embuscade. Les moines doivent agir immédiatement.

La Caravane : la caravane est constituée de quatre gardes armés, de huit serviteurs et du marchand lui-même. Les Hiéromaines peuvent se contenter de charger et de l'attaquer directement ou choisir une approche plus rusée comme couper des arbres pour bloquer la route, utiliser des attaques à distance, effrayer les mules ou s'avancer à pas de loup en utilisant la caravane pour se dissimuler.

Décrire l'Emboscade

N'oubliez pas de transformer les actions des gardes et des marchands du monde réel ("le garde attaque le Hiéromoine avec son épée") en quelque chose d'horrible approprié à l'hallucination ("le démon attaque avec un fouet constitué de

serpent entrelacés"). Les gardes supposent tout d'abord que les Hiéromaines sont des bandits désespérés et tentent de les éloigner de la caravane. Les serviteurs s'occupent de calmer les mules. Ce n'est que lorsque les Hiéromaines se mettent à utiliser leurs armes merveilleuses et leurs composants alchimiques que les gardes réalisent qu'ils sont perdus.

De préférence, les Hiéromaines se fraient un chemin parmi les gardes sans trop de résistance mais il est possible qu'un coup mal placé élimine un ou plusieurs Hiéromaines. Prenez des notes en ce qui concerne les blessures – les personnages joueurs enquêteront plus tard sur les retombées de cet affrontement dans une scène future.

Après la Bataille

On suppose que les Hiéromaines remportent la victoire facilement et qu'ils réussissent à sauver les "âmes" de la caravane.

Un sang démoniaque coule de vos lames et l'odeur de la boucherie emplit l'air... vous avez triomphés des forces de l'enfer. Plongeant vos mains dans la masse grouillante des vers, vous en retirez une des "âmes". Celle-ci est petite et légère, tel un enfant émacié. Sa voix ressemble au bruissement du papier.

"Ceci est l'enfer", dit-elle, "et c'était votre désir d'y venir".

Reprenez les personnages pré-tirés et mettez-les de côté ; vous aurez besoin de vous y référer un peu plus tard.

Gardes

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	13	1-3	Jambe Droite	2/5
CON	12	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI	13	7-9	Ventre	5/6
INT	9	10-12	Poitrine	5/7
POU	9	13-15	Bras Droit	2/4
DEX	10	16-18	Bras Gauche	2/4
CHA	8	19-20	Tête	2/5

Actions de Combat	2	Armure Typique : Cuir et Mailles
Modificateur de Dommages	+1D2	Équipement : Arbalète, Épée
Points de Magie	9	
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+10 (+6 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 33%, Bagarre 32%, Conduite 29%, Endurance 34%, Équitation 29%, Évasion 30%, Force Brute 36%, Perception 28%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée	M	L	52%	1D8	6/12
Arbalète			38%	1D10	4/8

Serviteurs/Marchand

		ID20	Localisation	PA/PV
FOR	11	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	10	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	10	7-9	Ventre	-/5
INT	9	10-12	Poitrine	-/6
POU	12	13-15	Bras Droit	-/3
DEX	8	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	12	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	12
Mouvement	8m
Rang d'Action	+9

Armure Typique : aucune
Équipement : Gourdin ou Dague

Compétences : Connaissance (Régionale) 48%, Évasion 26%, Évaluer 51%,
Influence 54%, Négocio 31%, Perception 41%, Persévérance 34%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague ou Gourdin	P M	P P	29% 29%	1D4+1 1D6	6/8 4/4

Sur la Route de Troyes

C'est le mois de juin. Un mois torride où les récoltes flétrissent et où les impies sentent le souffle chaud de l'enfer sur leur cou. Le Mont Saint-Michel est entouré par une mer étincelante reflétant l'éclat du soleil. Dieu siège dans les cieux et tout est bien dans le monde.

Demandez aux joueurs où se situent leurs personnages et ce qu'ils font. Choisissez l'un d'entre eux et lisez-lui le paragraphe suivant :

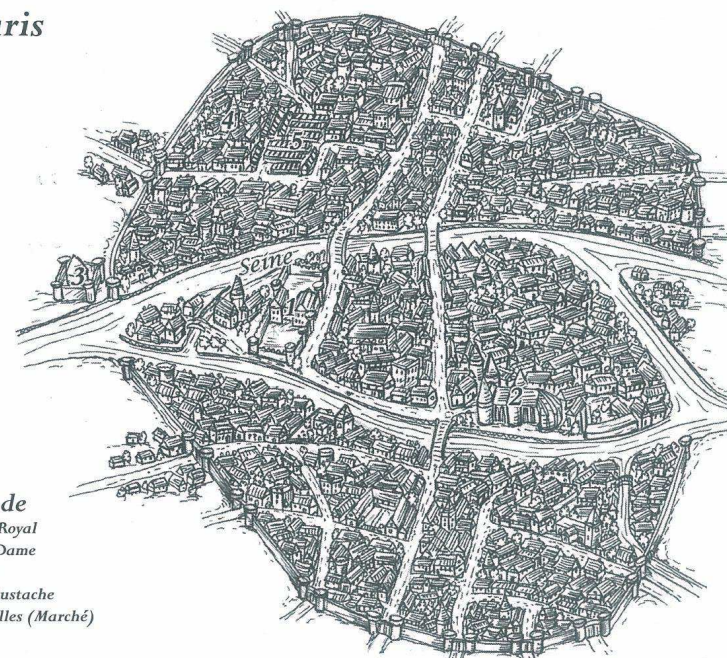
[NOM DU PERSONNAGE] : une figure familière s'approche de vous. La sueur perle à son front alors qu'elle marche vers vous. En dépit de l'intense chaleur du jour, elle a revêtu une armure de mailles par-dessus sa robe noire. C'est Basilio de Rossi, l'abbé et le Supérieur Général de l'Ordre. Il vous salut et vous dit "Frère, il y

a peu de temps à perdre. Rassemblez vos compagnons et ravitaillez-vous auprès du Prieur Artifex. Hâtez-vous, car vous devez être à Paris dans trois jours. Le précepteur de Paris vous donnera des explications. Bonne chance".

Un ordre direct de l'abbé est comme le commandement de Dieu pour le Hiéromoine. Les personnages doivent réunir leur équipement (allocation standard de Points d'Atout appropriée à leur rang ; rappelez à vos joueurs qu'ils doivent également acheter des chevaux) et chevaucher immédiatement pour Paris.

Si les personnages questionnent l'abbé, il se montre tout d'abord irrité mais finit par expliquer : "Nous avons envoyé quatre Hiéromoines enquêter sur une hérésie qui est apparue dans la cité de Troyes et nous n'avons aucune nouvelle d'eux. Nous craignons qu'ils ne soient

Paris



Légende

1. Palais Royal
2. Notre Dame
3. Louvre
4. Saint Eustache
5. Les Halles (Marché)

perdus. Vous devez remplir leur mission et découvrir ce qu'il est advenu d'eux. Le précepteur de Paris, René le Noir, en sait plus sur la situation à Troyes – suivez ses ordres comme s'ils étaient les miens. Maintenant hâtez-vous car je crains que les hérétiques n'aient choisi le bon moment”.

Chevaucher vers Paris

La distance entre les portes du monastère et celles de Paris est de 150 miles (c'est à dire environ 225 kilomètres) ; le voyage prend trois jours et est extrêmement fatigant. Les joueurs ont plusieurs choix en cours de route :

- **Traverser les sables maintenant ou attendre la marée basse ?** Les personnages sont sur le point de quitter le monastère à marée montante. Ils peuvent essayer de presser l'allure sur la chaussée pour atteindre le continent avant que l'île ne soit coupée ou attendre que la marée descende pour traverser en toute sécurité. S'ils attendent, il leur en coûte une demi-journée. S'ils se dépêchent, demandez-leur d'effectuer des tests d'Équitation. Un personnage qui obtient un échec absolu à un test perd son cheval et une demi-journée.
- **Chevaucher à Travers la Campagne ou S'en Tenir à la Route ?** Prendre un raccourci nécessite un test de Connaissance (Régionale). S'ils réussissent, les personnages gagnent une demi-journée. S'ils échouent, les personnages perdent une demi-journée. Une réussite critique fait gagner une journée complète ; un échec absolu fait perdre une journée complète.
- **Pousser l'allure des Chevaux ou les Laisser se reposer ?** Pousser les chevaux à bout nécessite un test d'Équitation. S'ils réussissent, les personnages gagnent une demi-journée. S'ils échouent, les personnages perdent une journée complète. Une réussite critique fait gagner une journée ; un échec absolu fait perdre une journée complète et le cheval meurt.

En dehors de cela, la chevauchée vers Paris se déroule sans autre inconvénient ; considérez-la comme une ligne droite tracée en rouge sur une carte.

Paris

En 1189, Paris est une cité constamment en proie au changement. Le roi charismatique et ambitieux Philippe Auguste s'est embarqué dans une série de travaux de construction et la cité entière résonne des échos des scies et des marteaux. Alors que les personnages traversent les rues étroites, ils aperçoivent un certain nombre d'échoppes étrangement fermées – bon nombre des marchands de la cité se sont rendus à Troyes pour participer à la grande foire.

Les Goules de Paris

Les travaux de construction de Paris ont mis à jour une ancienne relique goule mais René le Noir s'en est emparé pour l'étudier et la nuit dernière, des goules se sont faufilées

hors des catacombes et ont attaqué la commanderie. Elles ont capturé René et la relique, et les ont emportés avec elles dans les ténèbres du monde souterrain. Si les personnages veulent connaître ce que René a découvert, ils devront secourir le précepteur – et ce faisant, perdre un temps précieux.

La Commanderie

La commanderie de Paris est située dans une maison près de l'église de Saint Sulpice. Vue de l'extérieur, elle ressemble à une simple demeure comprenant deux étages mais elle possède certains signes et symboles secrets sur les murs que les personnages peuvent facilement reconnaître et qui la marque comme un avant-poste de l'Ordre. La porte d'entrée est fermée à clé ; dès que les personnages y pénètrent par la porte de derrière ou par une fenêtre, ils découvrent les signes d'une bagarre : la porte de derrière a été forcée et il semblerait que des personnes se soient battues dans une des pièces du rez-de-chaussée.

La fouille de la maison révèle plusieurs indices. La compétence nécessaire pour les découvrir est indiquée entre parenthèses :

- (Perception) : il a fallu une grande force pour forcer la porte. Il y a plusieurs marques de griffes et des signes d'une lutte ; ces marques sur le mur semblent avoir été faites avec une épée de croisé.
- (Perspicacité) : la reconstitution de la scène suggère que les assaillants se sont introduits par la porte de derrière et ont attaqué la personne qui se trouvait dans la maison. Ils ont aussi dérobé quelque chose du bureau situé au premier étage. Bizarrement, rien d'autre n'a été dérobé, bien que des armes et de l'argent soient éparpillés au sol.
- (Premiers soins) : il ne semble pas y avoir suffisamment de sang pour que quiconque ait pu être mortellement blessé. Certaines traces de sang ne semblent pas humaines.
- (Mécanismes) : il y a une trappe secrète dans le plancher. Les assaillants ne semblent pas s'en être aperçus.
- (Pister) : la piste mène à la porte. Elle devrait être facile à suivre.
- (Connaissance de la Rue ou Influence Ardu (-20%)) : poser des questions aux alentours permet de connaître quelques rumeurs : “Cet endroit ? C'est la demeure de René le marchand. C'est un drôle de bonhomme. Des étrangers frappent à sa porte à toute heure du jour ou de la nuit. La dernière fois que j'ai vu René, il se rendait aux Halles”. Les Halles sont un grand marché couvert récemment construit par le roi.
- (Connaissance (Sciences Occultes) Difficile (-40%)) : l'endroit empest la puanteur des goules.

Dans le bureau au premier étage, les personnages trouvent une liasse de lettres en provenance de l'un des informateurs de l'Ordre, l'épouse d'un tailleur, du nom d'Alix. Ces lettres comprennent l'Encart numéro 1 (Page 17) et suffisent à alerter

les joueurs sur ce qui les attend à Troyes. Les noms indiqués dans la lettre sont décrits dans le chapitre suivant.

Si les personnages essaient d'ouvrir la trappe secrète, demandez à ce qu'ils effectuent un test Difficile (-40%) de Mécanismes. Si le test échoue, ils déclenchent un piège – demandez un test de Perception Ardu (-20%). S'ils réussissent ce second test, les personnages entendent un faible dé clic quand ils ouvrent la trappe. S'ils échouent aux deux tests, alors le premier joueur à descendre en bas de l'échelle déclenche le piège : le sous-sol entier est baigné dans un feu grégeois pendant trois tours après que le joueur ait exercé une pression sur l'échelle. Toute personne située dans le sous-sol subit 1d4 points de dommages à chaque tour à toutes ses localisations et doit grimper en haut de l'échelle afin d'éteindre les flammes car le sous-sol en entier est saturé de produits chimiques.

En supposant que les personnages ne sont pas incinérés par le piège de feu, ils découvrent que le sous-sol contient une réserve d'armes et de ravitaillement – des épées et des armures conventionnelles, deux épées de Croisé et un coffre rempli de composants alchimiques.

Les Halles

Enquêter sur les Halles situé au centre de la cité n'est qu'une perte de temps mais les personnages peuvent quand même apprendre une ou deux rumeurs auprès des ouvriers. Deux jours plus tôt, alors qu'ils creusaient les fondations d'un nouveau bâtiment, ils sont tombés par accident sur un étrange cercueil de plomb. Une odeur nauséabonde terrible s'en dégagea, donnant la nausée aux personnes présentes. Dans le cercueil il y avait un cadavre flétri, “ressemblant non seulement à un homme mais aussi à une chèvre morte” et dans les mains sinueuses du cadavre reposait une étrange idole.

Tableau de Rencontres dans le Labyrinthe de Paris

Dé	Rencontre
0 ou moins	Une meute de Goules : 1d6 goules plus une par personnage. C'est une meute de chasseurs affamés à l'affût d'intrus.
1	Une Goule solitaire : une Goule solitaire, perchée sur un cercueil et rongant un tibia. La Goule donne toute son attention à son repas et ne perçoit pas l'approche des personnages. Cependant, si elle n'est pas tuée immédiatement, elle risque de s'enfuir dans l'obscurité et d'alerter ses congénères. Les prochaines rencontres de ce type seront des éclairceuses solitaires à la recherche d'intrus.
2	Puits imprévu : le Hiéromoine de tête tombe dans un puits. Le personnage doit effectuer un test de Perception ou d'Évasion (le score le plus élevé) ; si le test est un échec, le personnage tombe dans le puits et subit 1D6+1 points de dommages à une jambe au hasard.
3	Tunnel traître : le sol du tunnel est très inégal, le plafond est bas et les personnages doivent passer au-dessus des débris et des pierres. Un test d'Athlétisme est nécessaire pour franchir ces obstacles. Un échec signifie que les personnages ne peuvent pas passer par cette voie et qu'ils perdent les bonus accumulés par leurs lancers de dés sur le tableau des Rencontres.
4	Des corridors vides : rien de bien extraordinaire, juste quelques cercueils vides et la puanteur des goules.
5	Un trésor : un cercueil contenant (lancez 1d6) 1-3 : une poignée de pièces ; 4-5 : une amulette porte-bonheur ; 6 : une épée courte rouillée.
6 ou plus	La chambre rituelle : les personnages ont découvert le cœur du nid des goules.

On fit appel au curé local pour repousser les mauvais esprits et ce qui rodait dans la tombe. Ils recouvrirent le tout de toile et le lendemain matin, à leur retour, le cadavre et l'idole avaient disparu. Ils trouvèrent une étrange marque brûlée dans le sol – tout Hiéromoine examinant la tâche peut deviner que quelqu'un a utilisé un feu grégeois pour incinérer quelque chose, sans aucun doute le cadavre ressemblant à une chèvre.

Suivre la Piste

Si les personnages désirent secourir René, ils peuvent suivre la piste dans les rues de Paris, une piste qui va les mener jusque dans les Catacombes. La meute de goules qui a enlevé René a voyagé de nuit en évitant les humains. La piste longe les haies, les bois et les allées sombres.

En chemin, demandez un test de Perception. Le personnage qui réussit le mieux découvre une petite coquille Saint-Jacques sur le sol. Cette coquille est le symbole des pèlerins mais elle est aussi employée par l'Ordre à l'occasion. René a bien évidemment laissé cette coquille pour signaler qu'ils sont sur le bon chemin.

La piste se termine dans un champ, au milieu de murs en ruine. Ce sont des ruines romaines que l'on a exploité comme carrière au fil des ans. Quelques dalles dans un recoin et le sol autour de celles-ci montrent des signes qu'on les a récemment dérangés. Une fouille du champ révèle également quelques os rongés et un test de Médecine confirme que ces os sont ceux d'un enfant humain.

Soulever les dalles nécessite un test de Force Brute Ardu (-20%). Les soulever sans bruit augmente la difficulté à Difficile (-40%). Une puanteur qui semble provenir de Belzébuth lui-même s'élève des profondeurs. Il n'y a ni échelle ni escalier, seulement une pente qui descend dans l'obscurité. Descendre sur la pente sans tomber nécessite un test d'Athlétisme.

Dans les Catacombes

La pente mène à un labyrinthe de tunnels. Ces derniers font partie d'un ancien système de chambres funéraires romaines. Des cercueils sont alignés de chaque côté des tunnels, la plupart étant brisés et vides de leurs occupants.

Insistez sur les conditions exiguës (~20% pour attaquer avec des armes Grandes, ~10% avec des armes Moyennes), l'obscurité, la pauteur et le fait qu'un certain nombre de goules rôdent dans les parages. Les tunnels se ressemblent tous et les personnages risquent aussi de se perdre.

Ici, il n'y a pas de lumière, le sol est traître et les personnages doivent se déplacer en silence pour éviter d'alerter les goules. La piste est très Difficile (~40% aux tests pour Pister) à suivre ici-bas – les goules ont fait des allées et venues dans ces corridors pendant des siècles. Si les personnages réussissent à leur test pour Pister, ils obtiennent un bonus de +2 à leurs jets de dés sur le tableau des Rencontres.

Tandis que les personnages poussent plus avant dans le labyrinthe, lancez 1D6 sur le Tableau des Rencontres dans le Labyrinthe de Paris. Demandez au moins discret de vos joueurs (ou à tous les personnages si les Hiéromoines se séparent) d'effectuer un test de Discrétion ; appliquez un malus de -1 au lancer effectué sur le tableau des Rencontres si le test de discrétion est un échec et un bonus de +1 par lancer précédent effectué sur le même tableau.

Au centre de la chambre rituelle se trouve une douzaine de goules, dansant et jacassant autour d'un cercueil. Un homme affublé de la robe noire d'un Hiéromoine est allongé dans le cercueil. Il est attaché et ses mains sont liées autour d'une affreuse idole de plomb. L'air est rempli d'une énergie troublante, le sentiment d'un pouvoir grandissant comme si une tempête était sur le point de se déclencher au centre de cette chambre souterraine.

Les goules sont concentrées sur leur rituel aussi les personnages disposent d'un moment pour préparer leur attaque. S'ils attirent le regard de René, le moine prend soin de faire comme si de rien n'était mais s'apprête à interpellé une goule dès qu'ils sont prêts. Il lui donnera ensuite un coup de tête de toutes ses forces – un signal pour les personnages d'attaquer !

Les personnages ne sont pas nombreux donc la meilleure tactique consiste à libérer René et à récupérer l'idole. Le combat se déroule dans un espace restreint – les goules constituent un mur solide de griffes et de chairs mais il y a de nombreux passages et tunnels dans lesquels les personnages ou les goules peuvent battre en retraite.

- Une lumière vive ou des flammes repoussent les goules. Une goule bat en retraite si elle est menacée par une torche mais elles essaieront de monter une embuscade ou de submerger les personnages armés d'armes enflammées, en attaquant généralement en groupe ou par derrière.

- Bien que les goules soient une douzaine ici, le lieu est si étroit que seules deux ou trois goules à la fois peuvent attaquer un joueur.
- Le plafond de la chambre est instable – une charge de poudre explosive ou un coup puissant infligeant au moins 10 points de dommages peuvent l'effondrer.
- Si les personnages sont en train de perdre le combat, laissez un joueur dépenser un point de Destin afin de découvrir l'équipement de René éparpillé sur le sol. René transportait une épée de Croisé et une fiole de poudre explosive.

Une fois libéré, René s'empare d'une arme – un tibia s'il ne peut rien trouver d'autre – et pousse les personnages à prendre la fuite. Pour lui, récupérer l'idole n'est pas une priorité mais si les personnages l'attrapent au passage, elle s'avérera utile par la suite. S'ils possèdent de la poussière éclairante, il leur crie de l'utiliser car les goules craignent la lumière. Le précepteur connaît aussi le chemin de retour à travers les corridors, car il l'a mémorisé durant son enlèvement.

Dès qu'ils sont sortis des Catacombes, René prend la tête du groupe et les conduit à une petite cabane située à l'extérieur de la cité – la commanderie étant compromise. La cabane ne paie pas de mine mais c'est un abri pour la nuit. "Il y a des provisions de secours quelque part par ici", murmure René tout en fouillant dans un tas de peaux et en y tirant une cruche remplie d'un excellent vin.

René le Noir

Le précepteur de Paris est un Hiéromoine de Troisième Échelon. Il a été gravement blessé lors d'une enquête ratée au Danemark (il y a un lac où les monstres rôdent) et n'est donc plus capable d'effectuer des missions sur le terrain. Il s'est relâché du fait d'une vie facile et du bon vin mais il possède toujours un corps d'acier. Son surnom "le Noir" provient de ses cheveux, couleur noir de jais depuis sa jeunesse. Depuis l'incident du lac cependant, la plupart sont devenus blancs.

Le problème des goules n'a aucun lien avec l'Hérésiarque de Troyes mais les personnages auront bien évidemment des questions à son sujet. René leur raconte ce qu'il sait : les ouvriers du roi ont détecté un cercueil étrange contenant un corps déformé. Soupçonnant l'origine surnaturelle de l'idole, René s'en empara durant la nuit et l'a ramenée à la commanderie pour l'étudier. Les goules ont attaqué au cours de la nuit suivante.

Il soupçonne que les goules sont attirées par l'idole ; pire encore, que le rituel interrompu par les personnages était un rite magique destiné à le lier à l'idole pour remplacer le gardien qu'il avait brûlé. Il remercie les personnages de l'avoir secouru. Les personnages perspicaces peuvent remarquer que le courage de René est basée sur la bravade ; son manque de

prudence envers le surnaturel a abouti à la destruction de la commanderie de Paris et a presque failli le tuer.

Si les personnages ont récupéré l'idole, alors René leur demande s'ils veulent l'emmener avec eux. Il vaut mieux la garder le plus loin possible des goules. Si les personnages ne veulent pas s'occuper d'une idole maudite, il accepte leur refus – il l'amènera lui-même au Mont Saint-Michel dès que possible, après avoir effacé toute trace de la commanderie.

L'Hérésiarque

Les personnages sont bien sûr ici pour en apprendre plus au sujet de l'Hérésiarque. Le récit commence avec l'un des espions de René, Alix. Elle est l'épouse d'un des marchands les plus prospères de Troyes et pendant plusieurs années, elle transmet des informations utiles à l'Ordre. La plupart de ses rapports sont sans importance – rumeurs, récits de commerce, commérages sur la noblesse et l'église – mais ses derniers rapports étaient un peu plus troublants. Un étrange culte hérétique est apparu dans la cité de Troyes et celui-ci croît avec une rapidité alarmante.

Les rapports demandaient une enquête, aussi René envoya quatre de ses moines – Claude, Renaud, Victor et Andrew, tous des agents expérimentés de l'Ordre – à Troyes pour

L'Idole Goule

L'idole est un fétiche spirituel, le point d'ancrage d'une entité surnaturelle, un seigneur des morts.

La présence de l'esprit dans l'idole provoque plusieurs effets surnaturels troublants :

- Les goules peuvent sentir l'idole et sont attirées vers elle.
- Les vers, les corbeaux et les charognards sont également attirés par l'idole. Placée sur le sol, elle est entourée d'une nuée d'insectes au bout d'une minute.
- Ceux qui s'endorment près de l'idole doivent effectuer un test d'Endurance la nuit. Si le test échoue, le dormeur subit une forme de paralysie durant la nuit ; durant son sommeil, il est aussi froid et rigide qu'un corps et à son réveil, il lui faut plusieurs minutes pour que ses membres retrouvent leur sensation et leur chaleur.

Les goules lient l'esprit dans l'idole puis lie l'idole à un humain afin qu'il serve d'interprète pour l'esprit. Avec le temps, un personnage qui transporte l'idole peut se retrouver lié à celle-ci. Après qu'un personnage ait porté l'idole pendant un nombre de jours égal à son POU, effectuez en secret un test de Persévérance. Si le personnage échoue, il devient psychiquement lié à l'idole. S'il réussit, il doit effectuer un autre test au bout d'un autre nombre de jours égal à son POU, avec une pénalité cumulative de -20%.

Un personnage lié peut communiquer avec l'esprit et lui donner des ordres. En dépensant trois Points de Magie, l'esprit peut retourner une âme dans un corps récemment mort et permettre au défunt de parler pendant plusieurs minutes. En dépensant cinq Points de Magie, il peut animer un corps comme un zombie pendant une heure.

Le personnage lié est affecté par son lien avec l'idole. Pendant plusieurs semaines, il agit de plus en plus comme une goule.

Semaine	#1	#2	#3	#4
Force	+0	+1	+2	+3
Charisme	-1	-2	-3	-4
Armure Naturelle	0	0	0	1
Effets visibles	Peau grise	Longues canines	Sensibilité à la lumière	Traits de goules

s'occuper de cette affaire. Cela fait maintenant trois semaines qu'ils n'ont pas donné de nouvelles. Ils auraient dû au moins faire passer un message par l'entremise d'Alix. Il craint qu'ils ne soient morts ou qu'ils n'aient été capturés.

Donnez l'Encart numéro 1 à vos joueurs (page 17) s'ils n'ont pas encore réussi à le découvrir.

Troyes et la Foire

René soupçonne que le lieu et le temps de ces sermons hérétiques ne sont pas une coïncidence. Troyes est une cité prospère en temps normal mais ce mois-ci, elle abrite la célèbre Foire d'été.

Les foires de Champagne représentent le plus grand marché en Europe. Une grande fête a lieu six fois par an en champagne. Les marchands se déplacent de loin pour vendre et acheter leurs marchandises : tissus et laine d'Europe du nord sont échangés contre des armes milanaises et des épices en provenance de l'Orient. Les foires sont un temps où les dettes sont réglées et où les grandes transactions financières ont lieu – en particulier au cours de ces dernières années, grâce à l'influence des Chevaliers du Temple. Avec leurs vastes richesses et leur réseau de châteaux à travers l'Europe, les Templiers sont devenus les banquiers de la Chrétienté.

Les foires sont d'une telle importance qu'elles ont la protection du comte et une force de police spéciale, les Gardiens de la Foire, maintient l'ordre pendant les jours où la cité est animée. Les visiteurs en provenance de toutes les nations et les agents des rois et des marchands de la Chrétienté se rendent à Troyes durant les foires. De là, une croyance hérétique pourrait se répandre comme une trainée de poudre sans que l'Ordre puisse enrayer la contagion.

Trouver le soi-disant Hérésiarque est d'une importance vitale. L'Hérésie doit être supprimée à sa source.

René conseille aux personnages de se rendre à Troyes. S'ils désirent se déguiser en marchands, il peut leur procurer des vêtements appropriés et quelques mules. Il leur suggère tout d'abord d'entrer en contact avec Alix ; elle pourra les abriter et aider leur enquête mais ils devront être prudents. Les premiers Hiéromoines qu'il a dépêché avaient également reçu l'ordre de prendre contact avec Alix. Il est possible qu'elle ait été corrompue par les hérétiques.

Chevaucher vers Troyes

Troyes est située à trois jours de voyage de Paris. Si les personnages refusent les vêtements offerts par René et se contentent de chevaucher vers Troyes, ils peuvent s'y rendre en seulement deux jours.

Tueurs sur la Route

Sur la route de Troyes, les personnages rencontrent un autre marchand et son entourage. Nabon est un marchand de tissus et un représentant de la guilde des marchands de tissus. Il voyage avec une douzaine d'arbalétriers, une quarantaine de serviteurs et d'assistants, son épouse Pernelle et son jeune apprenti Yon. Le chef des gardes est un mercenaire Lombard taciturne et grossier répondant au nom de Daufer.

Nabon est un individu bavard et curieux qui s'intéresse à tout. Il lui est presque impossible de rester sur place pendant très longtemps sans parler – s'il n'est pas en train de travailler, il discute avec tout le monde. Il peut parler avec un évêque ou un voleur avec le même enthousiasme. Il est toujours à l'affût d'une bonne affaire. En ce qui concerne les personnages, Nabon est en quelque sorte une plaie – s'ils essaient de se montrer discrets, alors engager la conversation avec Nabon au milieu de la nuit peut mettre leur patience à rude épreuve et mettre leur identité secrète en péril.

Si les personnages questionnent Nabon sur le but de son voyage, il grommelle qu'il doit livrer une lettre aux représentants de l'évêché de Troyes, afin de payer une dette considérable envers eux. Il considère personnellement que la lettre est une erreur et que la guilde devrait attendre l'année prochaine et négocier une meilleure affaire pendant ce temps. A l'heure actuelle, lui et les autres marchands doivent payer une rançon de roi à l'évêque, une somme qu'ils peuvent à peine payer. Néanmoins, il obéit aux maîtres de la guilde et accepte de livrer les documents. Si la chance lui sourit, il pourra peut-être récupérer une jolie somme à la foire.

Pernelle est une femme silencieuse mais son regard possède une certaine intensité. Elle est jolie et est évidemment beaucoup plus jeune que son époux. Elle porte un étrange symbole religieux à la place d'un crucifix ; un test de connaissance (Théologie Chrétienne) révèle que c'est un symbole cathare. Les cathares n'honorent pas la croix du Christ car ils la prennent pour un symbole de torture et de souffrance, pas un symbole de sacrifice. Elle parle aussi avec un accent étrange qui fait penser à celui du Languedoc, le cœur du Catharisme. En 1189, l'Eglise Catholique désapprouva et condamna le Catharisme mais les actes de l'Inquisition et la croisade Albigeoise n'auront pas lieu avant des années. En cette période, être Cathare est un fait inhabituel mais acceptable dans la société séculière. Pernelle passe la plupart de son temps à parler à Yon à voix basse.

Yon est un jeune homme nerveux ; c'est sa première visite à la Foire de Champagne et il est évidemment inquiet de faire défaut à son maître. Il s'assied dans le chariot tout en gardant un œil sur le lourd coffre contenant l'argent et les documents appartenant à Nabon et à la guilde des marchands de tissus. Une réussite à un test de Perspicacité révèle que la dévotion de Yon envers Pernelle pourrait bien ne pas être entièrement honorable ; les récits d'apprentis faisant de leurs maîtres des cocus sont tout aussi répandus que les récits des apprentis traités comme des esclaves par les épouses de leurs maîtres.

Daufer prend immédiatement les Hiéromoines en grippe. Le grand Lombard déteste les moines (s'ils sont déguisés, il déteste les normands à la place). Il les considère comme des individus faibles et avarés (ou dans le cas des Normands, avarés et sans éducation) et les avertit plusieurs fois de se tenir à distance. Il suggère ouvertement qu'ils pourraient être des éclaireurs à la solde de bandits. Nabon écarte cette idée – les routes aux alentours de Troyes sont parmi les plus sûres d'Europe en ce moment. Il y a tant de trafic gardé qu'aucun bandit n'oserait s'approcher de la foire. Nabon voyage avec une douzaine de garde et en conversation, ce n'est qu'un petit entourage ! Alors que ses avertissements tombent dans l'oreille d'un sourd, Daufer grommelle et se renfrogne.

En posant des questions aux autres gardes, les Hiéromoines apprennent que Daufer est un joueur invétéré. Il adore miser son salaire aux jeux mais il est affligé d'une malchance terrible. Il est payé plus cher que les autres mais il est toujours sans le sou. Même Yon a gagné de l'argent sur son dos.

Le Vol

Si les personnages passent la nuit avec la caravane, ils sont réveillés par un cri d'alarme le lendemain matin. Comme à son habitude, Yon vérifie le coffre au petit matin et le document promettant le paiement de la guilde des marchands de tissus à l'Evêché de Troyes a disparu !

Si les personnages évitent de s'impliquer avec Nabon et les autres personnages non-joueurs, alors les soupçons se portent immédiatement sur eux. Pernelle murmure à son

mari que ces étranges moines sont responsables du vol des documents ! Daufer ordonne aux personnages de présenter leurs bagages afin qu'il les fouille. S'ils veulent éviter que leurs armes merveilleuses et leurs autres outils ne soient confisqués par le Lombard, ils doivent agir rapidement et résoudre eux-mêmes le crime.

Le second suspect est Daufer. Il a des dettes de jeu sur le dos, il n'est pas populaire et il s'est querellé ouvertement avec Nabon. Les documents peuvent être revendus pour une somme considérable et il était de garde la nuit dernière. S'il est accusé, Daufer accepte que l'on fouille ses affaires mais Yon l'interrompt en affirmant qu'il peut avoir caché les documents dans les bois avec l'intention de les récupérer plus tard.

Les personnages peuvent aussi soupçonner Nabon lui-même – il a facilement accès au coffre et il a une raison pour détruire ou voler les documents, en particulier s'il croit pouvoir accuser Daufer ou les personnages du crime. Avec les documents disparus, il peut repousser le paiement de la dette à l'Evêque pour une année.

Le véritable voleur est Yon l'apprenti. Pernelle l'a convaincu de brûler les papiers ; c'est une sympathisante Cathare et elle a utilisé cette opportunité pour aider son mari financièrement, en accomplissant ce qu'il n'a pas le courage de faire et en refusant de confier l'argent de Paris à l'Eglise Catholique. Si les personnages examinent le feu de camp de Yon, ils découvriront quelques morceaux de parchemin et une trace de cire ayant fait office de sceau.

Si les personnages résolvent le crime, Nabon promet de s'occuper en privé de son épouse et de son apprenti. Il a désormais une dette envers les personnages.

Mort sur la Route

A une journée de Troyes, les personnages (et la caravane de Nabon s'ils voyagent ensemble) arrivent sur les lieux d'une scène absolument horrible – les conséquences de l'attaque des Hiéromoines fous sur les marchands, interprétés par les joueurs dans le prélude *Rêve de Démon*. Cette fois-ci, décrivez la scène comme elle l'est vraiment : au lieu de vers et de femmes scorpions, ce sont des corps massacrés et la route est recouverte de sang. Une charrette se dresse au milieu du carnage, pillée et brûlée ; les personnages remarquent des marionnettes brisées parmi les débris.

D'après les preuves physiques et leur intuition, les personnages peuvent en conclure que ceci est le résultat de la scène qu'ils ont joué précédemment. Cela est particulièrement évident si les moines fous ont employé des armes merveilleuses telles que la poudre explosive ou des épées de Croisé, ou si l'un d'entre eux est mort dans la bataille.

Arrivée à Troyes

Après deux ou trois jours de voyage, les personnages arrivent à Troyes. Les routes autour de la cité sont bloquées par le trafic – des marchands et leur entourage, des colporteurs, des

Encart 1

Troyes, 2 Juin

Mon frère du Christ,

Je prie dieu pour que cette lettre vous trouve en bonne santé et que les devoirs de votre saint office ne soient pas trop lourds à supporter. Je vous salue, au nom de Saint Sébastien.

Les Gardiens de la Foire d'Été de Troyes cette année sont Aribert l'usurier et Foulque l'épicier. Je connais peu de choses sur Aribert, si ce n'est qu'il est Chrétien. De Foulque, on dit que ses caravanes marchandes vendent plus de poivre et de safran que l'Orient et j'ai entendu dire qu'il trafique avec les démons et qu'il collectionne les tomes de magie. Bien sûr, les méchantes rumeurs circulent toujours sur les hommes qui ont amassé tant de richesses, et bien que j'essaie d'en connaître un peu plus à son sujet, je n'ose en dire plus que ce que rapportent les commérages des femmes.

Le comte Henri est impatient de se rendre en Terre Sainte et a commandé 50 rouleaux de tissu chez mon époux pour la fabrication de tabards pour ses chevaliers. Il réclame notre indulgence et une lettre de crédit car il est bien connu que les coffres de la Champagne ont été vidés pour payer les soldats. J'en déduis qu'il va essayer d'emprunter plus d'argent à la foire et j'apprendrai qui détient ces dettes et quels sont leurs termes, si je le peux.

Récemment, j'ai entendu maintes fois un étrange récit. Il fait état d'un groupe de saints hommes qui arrivent ou qui sont arrivés à Troyes. Ces hommes ont été absous de tout péchés et connaissent la joie. Ceux qui se joignent à eux ont la promesse d'une vie sans péché. Ceci n'est que pure hérésie et je crains que ce message ne séduise beaucoup, en particulier depuis que le berger Manassé ne s'occupe plus de ses devoirs. Les récits se mettent tous d'accord sur le fait qu'un prêcheur va venir apporter la bonne nouvelle. Ce dernier est la source de l'hérésie et nécessite, je le crois, l'attention de l'Ordre.

Je reste votre fidèle servante dévouée à la Voie divine

Alix

mendiants et des prostituées – mais finalement ils réussissent à passer par la porte de l'Ouest appelée la Porte de Paris.

Quelque part dans cette cité médiévale surpeuplée se trouve l'Hérésiarque.

Si les personnages se dirigent tout droit vers la demeure d'Alix, rendez-vous à la section sur Alix à la page 21. S'ils commencent tout de suite leur enquête, à la jonction appropriée, présentez dès que possible *Poursuivis par les Démons* (page 22) après que les personnages aient atteint Troyes.

pour financer son expédition et il est sur le point de demander l'aumône au pays pour équiper son armée. Toute perturbation de la fête encoure sa colère

L'Évêque Manassé II

Le vieil évêque de Troyes était autrefois un agent politique passionné, un intrigant et un manipulateur mais ces dernières années il a commencé à succomber à la sénilité. Aujourd'hui, Manassé est un vieil homme bon, facilement confus et plus qu'un peu simplet. Ses aides essaient de l'isoler de la population, au cas où il aurait l'idée de confier les clés de la trésorerie à un mendiant ou de confondre une fois de plus un chien avec un ange.

Aribert et Foulque

Ces deux marchands – respectivement un usurier et un marchand d'épices – ont été élus comme Gardiens de la Foire. Tous deux sont de riches résidents de Troyes mais aucun d'eux n'est réputé pour être entièrement honnête. La rumeur populaire rapporte qu'Aribert est le pion des Templiers, qui rachèteront la plupart de ses dettes et et qui le manipulent désormais comme une marionnette. Quant à Foulque, bien qu'il ait des contacts et des partenaires commerciaux de Paris à Bagdad, son commerce n'est qu'un moyen d'arriver à ses fins ; on dit de lui qu'il est un mystique et probablement un alchimiste et qu'il a dépensé de grandes sommes pour obtenir des reliques et des objets magiques en provenance d'Orient.

Rencontres de Rue

Si les personnages explorent les rues de Troyes, incorporez une des rencontres décrites ci-dessous. Certaines d'entre elles fournissent des indices sur l'enquête en cours.

1. Rumeurs d'Hérésie : les personnages entendent deux citoyens discuter au sujet du Joyeux, un nouveau groupe de prêcheurs et de saints hommes qui vont bientôt arriver pour libérer Troyes du vice. Ils sont heureux parce qu'ils ont été absous de tout péché et donc vivent en même temps au ciel et sur Terre. Selon cette rumeur, le Joyeux circule parmi la population sous un déguisement mais se révélera bientôt dans toute sa gloire !

2. Le Cheval Emballé : paniqué par la bousculade de la foule, un cheval se cabre et s'élance sur la route, traînant un jeune garçon d'étable derrière lui. Un personnage se trouve sur le chemin du cheval emballé. Un test d'Evasion Simple (+20%) permet au personnage de l'éviter mais le jeune garçon risque de se fracasser le crâne sur la route à moins que les personnages n'interviennent pour le sauver.

3. Le Dément : un homme un peu dérangé commence à prêcher à la foule. Il annonce qu'il est la réincarnation de Jean le Baptiste et que bientôt tout le monde connaîtra la joie du Royaume des Cieux. Riez, riez et votre fardeau disparaîtra de vos cœurs ! Les gardes de la Foire arrivent sitôt après et projettent le fou dans la fange de la ruelle pour le faire taire mais l'homme se contente d'émettre un rire aigu et troublant. La foule est amusée par la situation de l'homme mais les

personnages aperçoivent deux Templiers qui observent l'homme d'un air sévère et inquiet.

4. L'Usurier : les personnages tombent sur un groupe de jeunes gens, probablement des serviteurs ou des apprentis, en train de donner une raclée à un vieil homme. La victime est bien évidemment un juif de Troyes. Si les personnages interviennent, le groupe annonce que l'homme est un usurier et qu'il prête de l'argent ; pire encore, il a refusé de prêter de l'argent à un de leurs amis, un chevalier du nom de Gilbert, afin qu'il puisse s'équiper pour partir en croisade avec le comte Henri II. Le vieux juif implore leur pitié ; il refusa leur requête car il pensait que Gilbert allait mourir durant la croisade et qu'il n'offrirait aucune garantie en dehors de sa parole et de la promesse d'un butin dérobé aux Sarrasins.

5. Merveilles de l'Orient : un étal du marché vend des produits médicaux et des merveilles en provenance de l'étranger ; mais pas de vêtements. Un test de Connaissance (Sciences Occultes) révèle certains parchemins véritables parmi l'amas – rien de bien particulier ni d'important et rien que l'Ordre ne possède déjà au décupe dans ses caveaux mais il vaut mieux que rien de tout cela ne tombe entre les mains des impies. Comment les personnages s'assureraient-ils que ces produits ne tombent pas entre de mauvaises mains ?

6. Voleur à la Tire : une petite fille de huit ans se révèle être un pickpocket (Passe-passe 70%) qui tente de dérober le porte-monnaie d'un des personnages alors qu'ils déambulent dans une rue surpeuplée.

7. Revendeur de Reliques : si les personnages portent la robe des moines, alors ils sont approchés par un autre marchand. Il se présente comme étant Istario, un marchand vénitien. Durant son séjour à Byzance, il réussit à obtenir une sainte relique : une dent de lait ayant appartenu à Jésus. Il a maintenant besoin d'argent et est prêt à vendre la sainte relique pour un prix modique. Les personnages peuvent-ils le présenter à un riche évêque ou à un prêtre suffisamment intéressé pour l'exposer dans leur église ?

En fait, la dent n'est pas une vraie dent mais elle est magique. Elle fut créée plus de 1.000 ans auparavant par des alchimistes égyptiens. C'est un petit œuf d'insecte enrobé dans une coquille de nacre magique. L'insecte – une mouche verte dorée qui brille dans l'obscurité – qui sommeille en son centre possède des pouvoirs surnaturels : toute personne piquée par ce dernier gagne +50% à sa compétence Détection des Esprits pendant 2d6 minutes mais souffre également de deux niveaux de Fatigue. L'œuf peut éclore si on le brise. À noter que si l'insecte s'échappe, il piquera plusieurs personnes dans la foule et les terrifiera en leur permettant d'apercevoir le monde spirituel.

8. Le Mendiant : un mendiant s'approche des personnages et leur demande l'aumône. Il affirme avoir récemment été maudit par la lèpre et avoir été refusé à l'entrée de la léproserie parce qu'il ne voulaient pas nourrir une bouche de plus. Il doit donc dépendre de la générosité des autres. Une réussite à un test de

Médecine ou de Perspicacité confirme qu'il dit la vérité – c'est un lépreux et aurait dû être accepté par la léproserie.

9. Voleurs de Rue : une demi-douzaine de voleurs utilise la force pour essayer de dérober l'argent des moines. Les personnages peuvent soit choisir d'obtenir la protection des gardes de la foire soit leur montrer les vertus combattives des moines de l'Ordre.

10. Voyous Ivres : les personnages tombent nez à nez avec une bande de voyous qui ne cherchent qu'à se divertir. Le chef du groupe est Philippe de Provins, cousin du roi Philippe et seigneur influent. Le fait de l'attaquer ou de le blesser déclenchera la colère du comte Henri contre les personnages.

Trouver un Abri

Le plus sûr en ville est d'entrer en contact avec Alix. Sinon, les personnages peuvent camper dans les pâturages situés au sud de la ville et à l'extérieur des murs. Les personnages sans grande délicatesse peuvent aussi approcher l'évêque et lui présenter leur chevalière pour obtenir une chambre dans son palais.

Alix, L'Épouse de Gerner

Vingt-quatre ans auparavant, Alix fut adoptée par l'Ordre et reçut l'entraînement d'une Hiérononne. Elle échoua aux épreuves et ne fut jamais acceptée au Mont Saint-Michel ; au lieu de cela, elle quitta le couvent et s'en retourna dans le monde séculier. En dépit de ses origines modestes, l'Ordre s'assura qu'elle reçoive de l'argent et une éducation afin de trouver un bon mari – dans son cas, ce fut Gerner, un riche marchand de Troyes.

Alix a été un agent de l'Ordre sa vie entière. Tous les six mois, elle fait son rapport à René de Paris sous forme de lettres dans lesquelles elle mentionne les dernières rumeurs et les secrets. Elle a une grande dette envers l'Ordre mais ses jours passés au couvent sont loin derrière elle et si on lui offrait une chance de s'extirper de son arrangement envers René, elle la prendrait. Si elle avait le choix, elle préférerait être l'épouse d'un riche noble au lieu d'être une espionne. Elle désire garder les deux aspects de sa vie entièrement séparés.

Gerner

Gerner, son époux, n'a aucune idée du fait que sa femme bien aimée a passé son enfance à recevoir l'entraînement d'un ordre de saints assassins. Il sait qu'elle écrit une lettre au curé de Paris de temps en temps mais il croit que cela fait partie de sa dévotion religieuse, à laquelle il cède par pure affection. C'est un homme affairé et égocentrique qui considère le commerce de tissus de Troyes comme le centre du monde et sa vocation. Si les personnages veulent discuter du prix de la laine anglaise comparé au lin flamand, il est plus qu'heureux d'approfondir le sujet.

Heureusement pour les personnages, Gerner est occupé avec la foire la plupart du temps et remarque à peine les allées et venues des visiteurs tant qu'ils restent hors de son chemin. Cependant, s'ils interfèrent avec ses affaires ou se querellent avec les gardes de la foire ou les hérétiques dans son salon, il deviendra extrêmement protecteur.

La Demeure

La maison de Gerner est une demeure marchande type. La boutique et l'atelier se trouvent au rez-de-chaussée. La boutique ouvre directement sur la rue grâce à une large fenêtre tandis que dans la pièce du fond, les apprentis de Gerner découpent et plient les étoffes. Les deux étages du dessus sont consacrés aux chambres et au salon de la famille et le grenier est réservé aux serviteurs. Derrière la maison se situe une étable et des réserves.

La Loyauté d'Alix

Les personnages peuvent suivre les conseils de René et espionner Alix pendant un jour ou deux pour s'assurer de sa loyauté envers l'Ordre. Son attitude est presque entièrement cohérente avec celle de l'épouse d'un bourgeois : elle supervise la maisonnée, organise des dîners pour des invités et fait de la broderie. Alors que les personnages l'observent, Alix invite le mystique Foulque, un des deux Gardiens de la foire, à dîner. Elle est sans aucun doute associée avec les riches et les puissants !

Le Récit d'Alix

Une fois que les personnages se sont présentés auprès d'Alix, celle-ci les accueille prestement aux étages supérieurs. Elle est partagée entre un sentiment de soulagement qu'une personne soit ici pour s'occuper de l'Hérésie, et un sentiment de frustration car elle doit à nouveau donner refuge à une bande d'assassins armés tout en évitant les questions de son mari.

"Dites à René que c'est la dernière fois. C'est terminé. Cela fait des années que j'ai quitté la Maison de Sophia. Je ne peux pas continuer à sauter chaque fois que vos maîtres sifflent. Vous pouvez rester ici jusqu'à la fin de votre mission, mais je vous en conjure, restez en dehors de mon chemin. Je suis désormais l'épouse de Gerner, pas une pupille de l'Ordre".

Elle répète le rapport qu'elle a fait à René (voir Encart numéro 1 à la page 17) puis dit aux personnages ce qui s'est passé depuis l'arrivée du premier groupe de moines.

"Ils sont restés dans l'étable, j'ai dit à mon mari qu'ils étaient des frères en provenance des États Papaux, venus prier à la foire. Ils y sont restés pendant dix jours puis s'en sont allés au milieu de la nuit. L'un d'entre eux avait un... comment dites-vous ? Une de ces petites choses d'airain ! Un dispositif Hoffman ? Un de ceux-là. Ils ont quitté la cité par la porte de Saint Jacques, vers l'est. Je ne les ai pas revus depuis".

"Il n'y a pas eu non plus de signes de l'Hérésie mais les gens parlent de lui. Le danger est toujours présent, j'en suis certaine".

Poursuivis par les Démons

Cette scène représente le second intermède dans lequel les joueurs interprètent les Hiéromaines fous. Redonnez-leur les personnages pré-tirés. Vous devriez également récupérer les feuilles de personnages de vos joueurs et les mettre de côté – cela n'a aucune conséquence sur la rencontre mais joue plutôt un rôle dans la section intitulée *Tueurs de Démons*, à la page 47.

Le concept du temps n'existe pas en enfer. Il y a le jour et la nuit – ou du moins, les cioux brûlent plus forts à certains moments et à d'autres, les ombres se pressent autour de vous comme une nuée d'insectes en colère – mais vous avez perdu la notion du passage du temps dans les lieux. Cela a-t-il vraiment de l'importance quand vous êtes damné ?

Les âmes que vous avez secourues de leur prison vous disent que vous êtes en enfer. Peut-être que l'Hérésiarque vous a tué en vous jetant un sort et que vous êtes condamné à errer dans cet endroit, ou peut-être êtes-vous encore en vie et que sa magie a ouvert un portail donnant sur les enfers. Quoi qu'il en soit, vous êtes piégés dans ce lieu, tous les démons de l'enfer sur vos talons.

Un groupe de chasseurs démoniaques - des choses qui ressemblent à des hommes avec une tête de loup et des pattes de cigogne – vous pourchassent à travers le labyrinthe d'obsidienne. Vous êtes épuisés et vous devrez bientôt leur faire face ou périr. Mais où allez-vous les affronter ? Le labyrinthe de pierre noire s'étend sur des kilomètres à la ronde mais peu auparavant, vous êtes passé devant une caverne sombre et vous pourriez facilement faire demi-tour. Les âmes que vous avez secourues murmurent qu'un pont se dresse au-dessus du gouffre – si vous accélérez l'allure, vous devriez être capable de l'atteindre avant que les démons ne vous rattrapent.

Les personnages ont trois options évidentes : combattre dans les bois, trouver refuge dans la caverne ou essayer d'atteindre le pont.

Combat dans les Bois

Ces bois sont épais et envahissants. Utiliser des armes à distance est presque impossible (la portée maximum est de 30 mètres seulement). Les personnages peuvent se cacher dans les arbres et attaquer d'en haut, ou se battre dos aux arbres pour éviter de se retrouver encerclés.

Combat dans la 'Caverne'

La caverne est en fait une cabane de paysan habitée par un chasseur et sa famille. Les moines ensorcelés les perçoivent

sous la forme de créatures ressemblant à des lézards. Si les personnages ont décidé de se cacher dans la caverne, ils devront tuer ou repousser les créatures reptiliennes. En réalité, ils massacreront une famille innocente.

Combat sur le Pont

Pour les moines victimes d'hallucinations, le pont ressemble à une passerelle en pierre au-dessus d'un gouffre en feu. En réalité, c'est un petit pont de bois dressé au-dessus d'un petit ruisseau. Un Hiéromoine qui bascule dans l'eau meurt sous le choc.

Les Poursuivants

Les démons cigognes sont en fait les gardes de la foire, envoyés pour enquêter sur l'attaque de la caravane qui a eu lieu quelques jours auparavant. Ces derniers croient avoir affaire à des voleurs violents, pas à un groupe de moines déments. Ils sont au nombre de huit, menés par un chevalier en armure du nom de Baldewyn de Troyes.

Les Hiéromaines devraient réussir à venir facilement à bout des gardes de la foire, en particulier s'ils se battent avec la brutalité coutumière des joueurs. Baldewyn se battra jusqu'à la mort ; les gardes sont moins enclins à donner leur vie et s'enfuient si le combat tourne en leur défaveur ou si les moines utilisent des armes merveilleuses ou la sorcellerie. Essayez de laisser quelques gardes s'échapper, afin de causer des problèmes aux personnages plus tard – voir *Accusations*, à la page 31.

Baldewyn de Troyes

Un des chevaliers du comte Henri, Baldewyn espère que les bandits comptent parmi eux un ou deux chevaliers malchanceux afin qu'il puisse les capturer contre rançon. Quelques années auparavant, une mauvaise récolte dans les alentours de Troyes força certains riches chevaliers à voler les églises pour obtenir de l'argent et depuis ce jour funeste, des nobles hors-la-loi rôdent encore dans les bois. Baldewyn est un chevalier vaillant et aussi tenace qu'un blaireau.

Les Gardes de la Foire

Les gardes de la Foire sont relativement peu armés et poursuivent généralement les pickpockets, les voleurs et les marchands argumentaires.

Baldewyn

FOR	14
CON	13
TAI	15
INT	9
POU	10
DEX	9
CHA	9

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	9
Mouvement	8m
Rang d'Action	+9 (+3 avec une armure)

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée
Épée Longue	M	L
& Bouclier	É	P

1D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe Droite	2/6
4-6	Jambe Gauche	2/6
7-9	Ventre	5/7
10-12	Poitrine	5/8
13-15	Bras Droit	5/5
16-18	Bras Gauche	5/5
19-20	Tête	5/6

Armure Typique : Armure de Mailles
Équipement : Épée Longue, Pavois

Compétences : Athlétisme 50%, Courtoisie 40%, Endurance 50%, Équitation 60%, Perception 40%, Persévérance 45%, Pister 40%

Gardes de la Foire

FOR	13
CON	12
TAI	11
INT	9
POU	9
DEX	9
CHA	9

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	9
Mouvement	8m
Rang d'Action	+9 (+6 avec une armure)

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée
Lance	M	L
Gourdin	M	P
Épée	M	M

1D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe Droite	2/5
4-6	Jambe Gauche	2/5
7-9	Ventre	2/6
10-12	Poitrine	2/7
13-15	Bras Droit	2/4
16-18	Bras Gauche	2/4
19-20	Tête	2/5

Armure Typique : Cuir
Équipement : Lance, Gourdin ou Épée

Compétences : Athlétisme 40%, Connaissance de la Rue 30%, Endurance 40%, Évasion 30%, Perception 40%, Persévérance 30%, Perspicacité 30%

Sur la Piste de l'Hérésiarque

Après être arrivés à Troyes, les personnages peuvent commencer leur enquête sur l'Hérésiarque. Ils peuvent poursuivre plusieurs pistes. Durant leur séjour dans la ville, plusieurs événements pouvant fournir des indices se produisent. Certains se déroulent pendant un jour donné, d'autres sont déclenchés par le Maître de Jeu selon les circonstances.

Les Secrets des Rues

Les personnages descendent dans les rues encombrées de Troyes, à la recherche de rumeurs et de signes concernant le culte hérétique. Ils peuvent mener l'enquête sur plusieurs échelons de la société de Troyes et dans chacun, le fait de poser des questions pour obtenir des indices prend une demi-journée.

La Noblesse

Les personnages demandent une audience à la cour d'Henri II et de ses chevaliers. Un test de Courtoisie est nécessaire pour découvrir les rumeurs. Ce test est modifié par un malus de -20% si les personnages ne portent pas de vêtements adéquats (aucun moine affublé d'une robe souillée par le voyage ne peut pénétrer dans le palais à moins d'avoir une excellente raison) et par un bonus de +20% si l'un des personnages est de sang noble ou est chevalier.

Si leur test de Courtoisie est une réussite, les personnages découvrent les rumeurs suivantes :

- Le comte Henri est sur le point d'emprunter de grosses sommes d'argent pour financer sa croisade ; bon nombre d'usuriers attendent que la foire se termine avant de signer un contrat avec Henri.
- Si les usuriers refusent, il se tournera vers les Templiers, ce qui donnera aux Chevaliers du Temple une grande influence sur ses actions en Terre Sainte.
- Les nobles n'ont pas entendu parler de cette hérésie ; tous les croyants en la nouvelle foi semblent appartenir aux classes les plus pauvres.
- On raconte des récits au sujet de bandits exceptionnellement audacieux. Henri envoie un chevalier du nom de Baldewyn en compagnie des Gardes de la Foire afin de les pourchasser.

Une Réussite Critique révèle que le comte Henri est intervenu dans l'élection des Gardiens de la Foire. Normalement, ces

derniers sont élus parmi les nobles et les marchands de la cité mais cette année, Henri a demandé, d'une manière non officielle, à ce qu'Aribert et Foulque soit élus à ces positions.

Du fait que les personnages se situent dans le palais, c'est le moment idéal pour mener *Le Tournoi* (jour 7) ou *Le Comte et la Foire* (jour 8).

L'Église

On suppose que les personnages se sont approchés discrètement de l'église, sans révéler qu'ils étaient des Hiéromoines. La plupart des hommes du clergé hésitent à discuter avec les inquisiteurs de l'Ordre, aussi il vaut mieux poser des questions en premier et montrer la Sainte Chevalière plus tard. Un test d'Influence est nécessaire afin de découvrir les rumeurs suivantes (-20% si les personnages se sont déjà présentés comme des Hiéromoines, +20% s'ils interprètent bien leur rôle) :

- L'évêque Manassé n'a plus toute sa tête ; le Père Daison a pris en main la direction des affaires de la cathédrale et du diocèse.
- Le Père Daison est occupé à résoudre une dispute entre les marchands de tissus parisiens et les représentants de l'église. Apparemment, ils essaient de tricher pour ne pas payer certaines dettes envers l'église. C'est honteux ! (ceci peut mener au procès de Nabon, à la page 31).
- L'église a en effet entendu parler des hérétiques ; ils se donnent le nom de Gens Heureux. Les prêtres de la ville les ont dénoncés dans des sermons mais jusqu'à présent les hérétiques n'ont pas agi ouvertement. Nul doute que cette hérésie n'est qu'une fantaisie en provenance de l'étranger et ramenée par quelque marchand. La Foire est toujours une période chaotique et étrange, durant laquelle les gens adoptent de nouvelles modes et professent des choses bizarres. Une fois la foire terminée, la santé mentale et la normalité refont surface. Patience mes frères !

Une Réussite Critique révèle la rumeur qu'il se passe quelque chose d'étrange dans la colonie de lépreux située en dehors de la ville ; le Père Michel rend visite à la colonie une fois par semaine pour y donner une messe et affirme ne pas bien se sentir, bien qu'il ne soit pas atteint de la lèpre. Non, on dit que son esprit est déséquilibré et qu'il est maintenant fou.

Voir aussi *La Colonie de Lépreux*, page 36.

Les Marchands

Il est plus facile de réunir des ragots à la foire que de piquer des puces sur le dos d'un chien ; en même temps que des vêtements, du fromage et des épices, les rumeurs et les nouvelles sont sans aucun doute les marchandises les plus populaires de la Foire. Les personnages peuvent obtenir plus d'informations s'ils sont prêts à les acheter et à les marchander. Ils peuvent effectuer des tests d'Influence et de Connaissance de la Rue pour connaître les commérages et également augmenter un de leurs jets de dés avec la compétence Évaluer.

La plupart des ragots glanés auprès des commerçants concernent des événements de l'étranger : des disputes entre les Français et les Normands, les querelles continuelles de l'empereur Barberousse avec les cités de Lombardie, des histoires affirmant que tous les Génois sont des bâtards menteurs, des récits de la Terre Sainte, et ainsi de suite ; mais quelques rares récits concernent leur enquête :

- Une caravane a été attaquée sur la route de la Foire. Quel est le fou qui a osé faire une telle chose ? Non seulement il sera pendu par la Garde de la Foire mais ni sa famille ni sa cité n'auront le droit de se présenter à la Foire !
- Cette année, les Gardiens de la Foire ne font pas du bon boulot, tout bien considéré. Tout le monde sait qu'Aribert est à la solde des guildes parisiennes/des juifs/des Templiers, selon la personne questionnée ; et Foulque est tout simplement... bizarre, vraiment.
- Hérétiques ? Vous voulez dire ces histoires au sujet de ces hommes étranges qui ne font que parler de joie et de pardon ? Je croyais qu'ils étaient des Bougres ou des Libres Penseurs, ou encore des Frères Pauvres. J'ai toujours su que l'église considérerait la joie comme un péché ! Mais non, je ne les ai pas entendus prêcher à quiconque sur le marché.
- Mon ami, nous sommes les usuriers du temple que Notre Seigneur a conduit dans les rues. Nous sommes ici pour vendre, pas pour écouter les prêcheurs. On a assez de ceux-là chez nous.

Une Réussite Critique révèle une rumeur très intéressante de la part d'un marchand italien. Il affirme qu'il y a plusieurs mois, il voyagea de Gênes à Troyes dans une caravane incluant une douzaine de Chevaliers du Temple. Les Templiers étaient de retour d'Orient et transportaient avec eux un grand coffre. Ils restaient très secrets au sujet de son contenu et de leur mission. Ils ne se sont pas rendus à la commanderie du Temple en ville mais ont au contraire fait route vers un château situé dans les environs.

Un test de Perception ou de Connaissance de la rue dans le quartier commerçant fait remarquer la présence d'un étrange amuseur des rues au milieu de la foule. Il porte un masque de cuir sur son visage mais le masque arbore lui-même l'image d'un homme grimaçant. C'est l'un des lépreux déments - voir *Des Fous dans les Rues*, page 31. Si les personnages essaient de le capturer ou de le pourchasser, ce dernier s'enfuit dans la foule et tente de le mener dans une embuscade (voir *Des Fous dans les Rues*).

Les Pauvres

Le quartier des Tanneurs, situé au sud de la rue Notre Dame et les allées entourant la vieille ville comptent parmi les plus pauvres de la région de Troyes. Durant la Foire, même ces zones sont encombrées par des visiteurs étranges. Les pauvres sont bien souvent plus réceptifs aux paroles mielleuses des hérétiques.

Des tests de Connaissance de la Rue ou d'Influence sont nécessaires pour récupérer des rumeurs dans les quartiers pauvres. Un déguisement peut être employé pour obtenir un bonus aux jets de dés : un personnage peut prétendre être un pauvre pèlerin ou donner l'aumône.

- Une poignée de Gens Heureux visite Troyes quotidiennement. Ils portent des masques parce que leur visage est illuminé par la lumière de Dieu. Ils ne prêchent pas ouvertement et préfèrent organiser des petits sermons dans les maisons. Seuls quelques élus reçoivent l'adresse du lieu des rencontres et cette dernière semble changer à chaque fois. Si les personnages suivent cette piste, rendez-vous à la section intitulée *À la Recherche des Hérétiques* à la page 26.
- Les Gens Heureux demeurent dans les bois en dehors de la cité, ou quelque part tout proche. Ils affirment être libres de tout péché et demeurer au Paradis. Ils affirment aussi que le Joyeux sera bientôt là et qu'il sauvera tout le monde.

Une Réussite Critique révèle une rumeur intéressante : apparemment, un forestier vit quatre chevaliers du Temple chevaucher dans les bois comme s'ils étaient à la poursuite de quelque chose - ou de quelqu'un. Ils ont questionné le forestier pour savoir s'il avait vu le "Joyeux".

Les personnages qui explorent le quartier des pauvres peuvent remarquer des silhouettes masquées dans les rues - voir *Des Fous dans les Rues*, page 31.

Les Premiers Hiéromoines

René a envoyé quatre Hiéromoines enquêter sur l'Hérésiarque avant l'arrivée des personnages et la découverte du sort de ces derniers va les mettre sur la piste de l'ennemi.

L'Enquête Précédente

Claude, Andrew, Renaud et Victor sont arrivés à Troyes le 12 juillet, plus de trois semaines avant les personnages. Ils se sont présentés à Alix et se sont reposés après un long voyage avant de commencer à poser des questions. Andrew possédait un dispositif Hoffman et a été capable de localiser l'Hérésiarque. Selon ses données, l'Hérésiarque était quelque part dans les bois à l'Est de la ville.

Ils ont suivis la piste menant dans les bois et ont découvert la colonie de Lépreux. Ils s'y sont faufilés et ont identifié l'Hérésiarque avant de l'attaquer avec leurs dagues, en croyant



pouvoir le tuer facilement. Ils se sont trompés – l'esprit les a ensorcelés et les a convaincus qu'ils étaient en enfer. Les Hiéromaines se sont précipités hors de la colonie et s'en sont allés dans la forêt.

La Demeure d'Alix

Claude et ses camarades ont résidé dans les étables situées derrière la maison de Gerner. Alix a demandé aux serveurs de fermer la pièce jusqu'à l'arrivée des personnages. Une fouille rapide a révélé quelques indices utiles : une série d'effluves et des marques de charbon sur un mur, qu'une réussite à un test de Connaissance (Sciences Occultes) interprète correctement comme étant typique à un dispositif Hoffman. Si les personnages disposent d'un tel dispositif, ils gagnent alors un bonus de +20% à leurs tests de Connaissance (Sciences Occultes) quand ils l'utilisent à Troyes, du fait qu'ils peuvent extrapoler sur les précédentes observations d'Andrew.

Le second indice est un ballot de tissus. Dérouler le ballot met à jour son contenu : un avant-bras humain, tranché d'un seul coup d'épée ! La chair du membre est pleine de crevasses et pourrie par endroit. Une réussite à un test de Médecine Ardu (-20%) révèle que son propriétaire souffre d'une sorte de maladie, probablement de la lèpre. C'est un indice qui pointe clairement dans la direction de la colonie de lépreux.

Alix sera à la fois furieuse et prise de nausée si les personnages paraded dans sa maison avec le bras du lépreux. Mieux vaut se débarrasser du membre discrètement.

À la Recherche des Moines en Noir

Les premiers Hiéromaines portaient les habits noirs de l'Ordre, aussi les personnages peuvent poser des questions en ville au sujet des moines vêtus de noir. Plusieurs personnes se souviennent de les avoir vus en ville, en particulier dans le quartier des pauvres. Après le Jour 7, une fois que les moines rendus fous se sont battus avec Baldewyn et les Gardes de la Foire, des rumeurs commencent à circuler au sujet de moines déments dans la forêt. Si les personnages ne se déguisent pas immédiatement pour ne pas ressembler à cette description, alors introduisez l'événement intitulé *Accusations* ! à la page 31.

À la recherche des Hérétiques

La mission des personnages est de découvrir les hérétiques et de les éliminer ; ils peuvent donc adopter une approche directe – plonger dans la ville et pourchasser les personnes qui propagent les paroles pécheresses des Gens Heureux.

Le Joyeux, l'Hérésiarque lui-même, se trouve dans la colonie de lépreux (du moins jusqu'au Jour 8) mais il ne se rend pas lui-même en ville. Au lieu de cela, il a inspiré un certain nombre de lépreux comme prêcheurs et prophètes. Ces déments sont ceux qui répandent l'hérésie des Gens Heureux. Ils portent des masques de cuir aux visages souriant et des gants noirs pour dissimuler leur condition de lépreux.

Grâce à la magie du Joyeux, les lépreux ensorcelés sont doués d'une persuasion et d'une inspiration surnaturelle. Ils croient réellement être les prophètes de l'Ancien Testament réincarnés dans un nouveau corps parfait.

Jusqu'au jour 6, les Gens Heureux répandent lentement leur hérésie. Quatre d'entre eux quittent la léproserie et se rendent en ville par la porte de l'Est. Une fois dans les murs de Troyes, ils récupèrent leur masque auprès de leurs alliés au sein de la cité. Certains d'entre eux vont dans le quartier des pauvres, afin de répandre la bonne parole. D'autres visitent la Foire, sous le déguisement d'amuseurs des rues, pour espionner les événements en cours.

Après le Jour 9, le culte prend le contrôle de la forteresse des Templiers et, au travers des Templiers, d'Aribert le Gardien de la Foire. Les Gardes de la Foire ont reçu l'ordre de laisser passer les Gens Heureux quand ils arriveront en masse dans le courant du Jour 12.

Si les personnages essaient de suivre l'un d'eux, alors faites jouer l'événement *Des Fous dans les Rues*, s'ils sont à Troyes, ou *La Colonie de Lépreux* s'ils se trouvent dans les bois en dehors de la ville.

Les Réunions du Culte

Les Gens Heureux tiennent des cérémonies religieuses une fois par jour, tout d'abord dans le quartier des pauvres, puis dans les quartiers plus riches de la ville une fois que leur influence a augmenté. Le culte préfère inviter ceux qui lui sont utiles – les personnes de confiance ou influentes, les gardes, les ouvriers robustes – mais il accueille tout le monde. Un personnage peut réussir à se déguiser sous les traits d'un bourgeois de Troyes et à se faufiler au milieu de la réunion ; Cette action nécessite un test de Déguisement Ardu (-20%) et un test d'Influence Ardu (-20%) pour éviter d'être soupçonné. Pas plus d'un hiéromoine à la fois ne peut se faufiler au milieu d'une réunion, bien que les autres personnages puissent se dissimuler aux alentours.

Au cours de ces cérémonies, les Gens Heureux masqués entraînent quatre ou cinq participants dans un coin et leur parlent de l'arrivée du Joyeux. Le contenu de la cérémonie varie mais le cœur du message reste le même : l'arrivée du Joyeux à Troyes provoquera le renversement de l'état social. Les pauvres deviendront riches, les pauvres deviendront exaltés et les pêcheurs seront purifiés ; cependant, les riches deviendront des mendians, les maîtres deviendront des serveurs et ceux qui proclament leur fausse piété seront damnés. En attendant son arrivée, répandez ce message et attendez le jour du changement.

Durant la réunion, les initiés au culte doivent boire une coupe de vin contenant une drogue puissante. La personne qui boit doit effectuer un test d'opposition d'Endurance contre la Virulence de la drogue (65) ; s'il échoue, le personnage se sent

euphorique et énergique pendant plusieurs heures, et subit un malus de -20% à tous ses tests de Persévérance pendant toute cette durée. Un échec absolu au test signifie que le personnage est en proie à de vives hallucinations et qu'il subit un malus de -40% à tous ses tests de Persévérance. Si le personnage réussit son test, il ne se sent que légèrement intoxiqué.

Les Hérétiques

Les personnages peuvent éliminer les hérétiques de plusieurs manières : un coup de couteau bien placé dans les côtes, faire appel au comte ou à l'évêque pour qu'ils soient emprisonnés, dresser un bûcher au milieu de la ville et brûler les hérétiques vivants. Cela n'élimine pas la source du problème, car tant que l'Hérésiarque est en vie, l'Hérésie continuera de se répandre.

La capture et l'interrogation des hérétiques sont des actions beaucoup plus payantes. Le score de Fanatisme du culte donne un bonus à leur Persévérance mais une interrogation pertinente et tenace peut extirper n'importe quelle information des membres de base du culte. Les personnages apprendront que les Gens Heureux résident quelque part à l'Est de la ville et qu'ils sont enthousiastes dans le recrutement de nouveaux membres. Ils semblent tout particulièrement intéressés par le recrutement de marchands et des personnes impliquées dans la Foire. Les personnages peuvent aussi apprendre le lieu où se tiennent les réunions du culte dans le quartier des pauvres.

Interroger un des lépreux peut se révéler un exercice frustrant. La personne est ensorcelée et croit qu'elle est au Paradis, ou qu'elle est Eli, Jean le Baptiste, Saint Paul ou toute autre figure divine. Les menaces et la torture lui semblent comme la caresse des anges et leurs louanges.

Approcher l'Église

Les personnages ont besoin d'utiliser leur Sainte Chevalière s'ils désirent assumer une certaine autorité sur Troyes. La cible la plus évidente est l'évêque Manassé, ce qui signifie traiter avec son assistant, le Père Daison. L'influence de l'Église à Troyes est considérable mais ils sont mal équipés pour traiter avec la menace des Gens Heureux.

L'Évêque Manassé

Le vieil évêque de la ville est quelque peu sénile. Il reçoit les personnages dans son palais si ces derniers lui demandent audience mais il possède l'attention d'un écureuil. S'ils mentionnent l'hérésie, Manassé relate les précédents conciles ecclésiastiques auxquels il participa mais ne semble pas se préoccuper de l'hérésie en cours. Il peut facilement s'agiter mais une telle action pourrait bien provoquer une crise cardiaque.

Le Père Daison

Daison est l'assistant de Manassé et un directeur de diocèse compétent. Il n'a pas de sang noble ni de relations familiales et donc ne peut espérer être choisi comme le successeur de

l'évêque. Son seul espoir de garder son influence ou son pouvoir est de garder Manassé en vie aussi longtemps que possible. C'est un homme d'âge moyen aux traits troubles, doué d'une profonde suspicion envers tout ce qui pourrait lui ôter sa position de pouvoir.

La Guilde Parisienne

L'obsession actuelle de Daison est le contrat passé avec la guilde parisienne des marchands de tissus – le même contrat dans lequel Nabon est impliqué. Comme les personnages s'en doutent déjà, le contrat fut détruit sur la route de Troyes, laissant en suspens la question de savoir si oui ou non les marchands vont payer cette année. Si Daison perd l'argent, alors on posera des questions, la compétence de l'évêque Manassé sera remise en question et le prêtre perdra sans aucun doute sa position. Daison doit donc convaincre les marchands de payer.

Si les personnages se rendent à l'église de Troyes pour demander de l'aide, Daison argumentera qu'il est la personne à qui parler – car il parle pour l'évêque – mais qu'il ne peut agir en toute liberté à moins qu'ils n'interviennent dans le Procès de Nabon (voir page 31) et qu'ils persuadent la guilde de payer cette année. Si les personnages acceptent (ou s'ils forcent la situation en affirmant que s'occuper de l'hérésie a plus d'importance que des querelles financières mesquines), alors Daison mentionne le Père Michel, qui administre la colonie de lépreux. Celui-ci est devenu fou et est soigné à l'Hôpital Dieu-le-Comte.

Le Père Michel

Ce généreux prêtre avait pour habitude de visiter la léproserie située en dehors de la ville, deux fois par semaine pour célébrer la messe. Le 16 Juin, Michel fut le premier à découvrir que le Joyeux possédait un des lépreux. Le courageux jeune prêtre tenta d'exorciser l'esprit mais échoua. Le Joyeux le rendit fou. Michel erra dans Troyes et fut emmené par l'Église avant que quiconque ne le découvre en train de professer des paroles hérétiques. Il fut enfermé dans une chambre de l'hôpital et on pria pour qu'il retrouve sa santé mentale. Il est placé sous bonne garde – un étudiant du séminaire garde sa porte vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

Michel a contracté la lèpre et la maladie progresse très rapidement. Déjà ses mains et son visage pourrissent alors que son nez ne tient plus que grâce à une mince bande de peau. L'odeur âcre de pourriture et de décomposition le suit partout. Insistez sur le fait que personne ne désire qu'il pose les mains sur eux. Il est attaché à son lit par des cordes.

Si les personnages viennent discuter avec Michel, ils peuvent essayer de déchiffrer ses paroles erratiques. Le Joyeux a condamné Michel à croire qu'il est un grand guérisseur qui peut guérir les malades mais que toutes les autres personnes dans le monde sont en proie à des maladies hideuses.



"Je suis allé à la léproserie et... il y avait un homme là, du nom de Jacques Taillebois... il était possédé par un démon. Je me suis battu avec lui et... Dieu soit loué ! Je l'ai repoussé et il fut guéri. J'ai vu son visage souriant... lasu, je les ai tous guéri ! Mes mains contiennent la force de Dieu ! Seigneur, je ne suis pas digne de recevoir ton pouvoir mais donne-moi un signe et je te guérirai !

Tout le monde...vous tous frères, je vois votre souffrance. Je vois la maladie ronger votre chair, les vers ramper sur votre peau, la mort dans vos poumons. Approchez, approchez plus près et je vous guérirai ! Dieu m'a confié le don de guérison"

Si on le questionne au sujet du démon dans Jacques Taillebois, Michel décrit de cette manière : "il se mit à rire et m'a raconté qu'il m'accorderait mes souhaits et m'apporterait la joie. Il m'a tenté avec mes plus profonds désirs mais je lui ai fait face ! Le Seigneur m'a protégé et j'ai repoussé le démon avec le pouvoir de Dieu ! Il... son visage, le visage de Jacques, il était déformé et il souriait tellement qu'il s'est mis à saigner !"

L'Aide de l'Église

L'Église peut fournir un abri, de l'argent et une influence politique. Par exemple, l'évêque a suffisamment d'influence pour demander des troupes au comte Henri si les personnages ont besoin d'assiéger le château des Templiers.

Approcher les Templiers

Depuis leur fondation deux générations plus tôt, les Templiers ont obtenu une influence et un pouvoir rivalisant avec ceux des grands seigneurs de la Chrétienté. Dans la région autour de Troyes, ils sont devenus particulièrement puissants. Il existe deux forteresses du Temple dans la région. Au cœur de la ville de Troyes, au sud de la Foire, se dresse la commanderie des Templiers. Elle fait office de palais, d'armurerie et de banque. Le réseau de châteaux des Templiers s'étend de l'Angleterre à Jérusalem et l'ordre est effectivement très riche. Au lieu de transporter des richesses d'un pays à l'autre, un marchand peut déposer son or dans un château du Temple, voyager dans un autre pays et retirer une somme égale (moins la commission des chevaliers) en utilisant une lettre de crédit. Les Templiers ont inventé le système bancaire international et la commanderie de Troyes joue un rôle majeur au sein du réseau. Tout au long de la Foire, la commanderie est remplie de riches marchands qui cherchent à déposer leurs profits ou à emprunter de l'argent auprès des chevaliers.

Les Templiers ont également le monopole de la pesée de la laine, aussi la moitié des affaires du marché impliquant des textiles et des vêtements passent par la commanderie et les Templiers en retiennent une commission. Ce monopole était un don du père du comte Henri et de nombreux vassaux grognaient au sujet de cette influence excessive sur le marché.

Les personnages qui observent le trafic à la commanderie remarqueront qu'Aribert, un des deux Gardiens de la Foire,

lui rend une ou deux visites par jour. Aribert est un pion entre les mains des Templiers ; ils utilisent son influence sur la Foire pour obtenir une plus grande part de profits. Voir *A la Foire de Champagne*, à la page 28.

La seconde forteresse des Templiers près de Troyes est le Château du Paynes. Contrairement à la commanderie, qui est en fait un bâtiment civil, le Château du Paynes est une forteresse militaire. Les visiteurs sont les bienvenus à la commanderie mais le château est hors limites et tout intrus y est refoulé de force. Si les personnages visitent *Le Château du Paynes*, rendez-vous à la page 40.

Le commandant de la forteresse est Audal. C'est un homme imposant et robuste qui montre peu d'intérêt en dehors de la bonne direction des affaires financières du Temple. Il fait obstruction à toutes les questions qui concernent l'activité des Templiers : si les personnages lui demandent s'il connaît quelque chose au sujet des Gens Heureux, du premier groupe de Hiéromaines ou de la mystérieuse cargaison transportée à Troyes par la route quelques deux semaines plus tôt, alors Audal affirme qu'il n'est qu'un banquier et qu'il n'a aucune information en la matière.

Si les personnages forcent la situation ou utilisent leur Sainte Chevalière, alors un Audal visiblement mis en colère répondra qu'il existe un autre château Templier dans les environs et qu'il va envoyer un messager auprès de Maître Jérôme, le commandant de ce château, pour demander des nouvelles. Audal avertit les personnages de ne pas approcher le Château du Paynes – les intrus et les visiteurs ne sont pas les bienvenus et le château est "protégé". Il ne s'étend pas plus sur la nature de ces protections mais il dit tout simplement que si Maître Jérôme a besoin de s'entretenir avec les Hiéromaines ou l'Ordre sans nom, alors il enverra un message à la commanderie.

Au dixième jour, la commanderie ferme soudainement. Voir *Les Templiers Ferment pour Affaire*, à la page 33.

À la foire de Champagne

Les personnages peuvent supposer que la Foire est beaucoup plus importante qu'elle ne l'est en réalité et de ce fait enquêter sur les événements de la fête de Saint Jean.

La plupart des événements se déroulant à Troyes ont lieu à la Foire. Les personnages qui rôdent autour du marché verront ou entendront parler de ces événements. Ils peuvent aussi récupérer des rumeurs concernant les marchands.

La Garde de la Foire

La Garde de la Foire est responsable du maintien de l'ordre et d'assurer la sécurité des participants. Les gardes sont recrutés parmi les citoyens de Troyes mais leur nombre comprend

également des mercenaires vétérans. La Garde juge les crimes liés à la Foire et patrouille les routes pour repousser les bandits. Elle est chargée de la protection des divers étals et de l'ouverture et de la fermeture des marchés durant la journée.

Si les personnages causent une perturbation à la Foire, 1d4+1 Gardes de la Foire arrivent au bout d'1d6 minutes. Si les gardes sont incapables de traiter avec celle-ci, alors ils feront appel à des renforts. Face à des adversaires vraiment dangereux (et les personnages tombent probablement dans cette catégorie), des gardes vétérans en armure lourde arrivent pour remettre de l'ordre.

Si les Gardes de la Foire sont questionnés sur les événements en cours, alors leurs premières préoccupations sont :

- Les bandits de la route qui ont attaqué la caravane marchande de Paris. Baldewyn et ses gardes résoudreont sans aucun doute le problème (après le septième jour et les événements de la section *Poursuivis par les Démon*, la nouvelle de la défaite des chasseurs contre les bandits se répand. Peu après, les personnages se heurtent à des ennuis dans *Accusations*, à la page 31).
- Les Gardes ont conscience de la présence des étranges amuseurs des rues au visage masqué, des prêcheurs ou quoi qu'ils soient ; jusqu'à maintenant, ils ont été plus un ennui qu'autre chose. Ce problème a été rapporté aux Gardiens de la Foire.

Les Hérauts

Troyes a également envoyé des hérauts dans les villes et les villages des alentours pour essayer de rameuter du monde. Ces hérauts constituent d'excellentes sources de commérages et de rumeurs. Si les personnages partent à la recherche de l'un d'entre eux et lui offrent à boire, ou gagnent sa confiance, il leur raconte un étrange événement ayant eu lieu quelques semaines plus tôt : au cours de sa chevauchée vers Troyes, il rencontra une caravane marchande comprenant un certain nombre de chevaliers du Temple. Les Templiers se rendaient au Château du Paynes ; ils ont menacé le héraut et lui ont fait jurer de ne jamais mentionner leur caravane et leur étrange marchandise à quiconque.

Foulque, Gardien de la Foire

Selon la lettre d'Alix, Foulque est suspecté d'être un alchimiste et un sorcier. Le vieil épicière est bien sûr intéressé par l'alchimie mais ceci n'est qu'une fausse piste et n'a rien à voir avec l'Hérésie ni avec un des autres mystères. Foulque est un vieil homme amer ; son épouse et ses trois enfants furent les victimes d'une épidémie il y a de cela 10 ans et depuis il a vécu seul dans son manoir. Il est obsédé par l'immortalité et les méthodes magiques pour redonner la santé. Son commerce d'épices finance ses expériences alchimiques et lui permet d'acheter et de passer en contrebande de la poussière de momie et d'autres produits rares en provenance de l'Orient.

L'élection de Foulque en tant que Gardien de la foire est le résultat d'un arrangement passé avec le comte Henri. En

échange du financement de la croisade d'Henri, Foulque a reçu l'autorisation d'expérimenter sur les prisonniers des géoles du comte. L'alchimiste essaie de perfectionner une formule destinée à redonner vie à la peau morte ; plus le corps est récent, plus les expériences de Foulque se déroulent dans de bonnes conditions. En temps normal, de telles expériences sont interdites, mais avec la protection du comte, Foulque espère éviter l'excommunication, l'emprisonnement ou le bûche.

Si les personnages sont arrêtés par les Gardes de la Foire (à la suite d'une Accusation ou de tout autre crime), ils risquent d'être confiés à Foulque.

Le sous-sol du manoir de Foulque, situé dans la rue Domino, est rempli d'une douzaine de cadavres. Certains ont été récemment exécutés par le comte ; d'autres sont des prisonniers qui ont été empoisonnés par les expériences de Foulque. Les étages supérieurs comprennent un laboratoire et un atelier où les alambiques et les creusets sont remplis de substances étranges en ébullition. Un personnage possédant la compétence Connaissance (Alchimie) ou Connaissance (Sciences Occultes) peut remarquer que Foulque expérimente avec des composants médicaux. Les joueurs trouvent aussi une lettre adressée à un certain Hernaudin de Provins, qui le remercie de son conseil et qui lui promet un envoi de sang d'hydre dès qu'il se le sera procuré. Voir *La Tour Maudite de Provins* pour de plus amples détails sur Hernaudin.

Foulque et les Zombies : l'alchimiste correspond avec plusieurs autres occultistes d'Europe. Il a entendu parler des rumeurs au sujet de mystérieux assassins vêtus de noir et est terrifié à l'idée d'être tué avant d'avoir perfectionné sa potion d'immortalité.

Si les personnages mènent l'enquête sur Foulque mais sont découverts, l'alchimiste en conclut qu'ils sont ici pour le tuer. Il panique et descend au sous-sol afin d'enterrer les cadavres avec une autre de ses concoctions alchimiques – un composant qui revitalise temporairement les chairs mortes et qui les transforme en zombies doués d'une courte durée de vie. Les zombies sont des horreurs rampantes qui attaquent quiconque se trouve dans la maison. Ces créatures ne durent qu'une brève période. Les produits toxiques qui leur ont été injectés grossissent leurs veines et les font éclater, leur peau grésille et tombe en lambeau et leurs liquides corporels coulent par tous leurs pores.

Foulque en tant qu'Allié : si les personnages approchent Foulque en tant que Gardien de la Foire et soulèvent la question de l'occulte en tant que collègues en la matière au lieu de se présenter comme des assassins de l'Ordre, ou s'ils exercent une pression sur lui à travers le comte Henri, alors l'alchimiste peut se révéler un allié utile. C'est un expert dans les sciences occultes et il connaît personnellement le Templier Jérôme. Il sait que ce dernier est revenu récemment de la Terre Sainte avec un mystérieux trésor, que les Templiers ont depuis tenté de décoder.

Traces Hoffman

Jour	Réussite	Réussite Critique
5-7	L'activité surnaturelle est concentrée à l'Est de Troyes	L'activité surnaturelle est concentrée à l'Est, tout près d'une rivière. Il y a aussi une étrange zone floue au sud-est.
8-9	Aucune donnée en dehors de fluctuations atmosphériques normales	C'est comme si les données étaient masquées. Il y a quelque chose au nord-est mais la lecture est étrangement faible, comme si on la dissimulait.
10 - 12	Données extrêmement déformées ; c'est comme si les forces surnaturelles étaient juste au-dessus des personnages.	Il y a deux fortes sources de magie : une se déplace loin de Troyes, l'autre est étrangement double, comme si deux entités étaient proches l'une de l'autre.

Le Procès de Nabon

Coupable	Résultat
Nabon	Nabon est arrêté. Le jugement est en faveur de l'évêché.
Purnelle	Daison demande à ce que l'hérétique Cathare soit emprisonnée ; afin de protéger son épouse, Nabon tire son épée mais il en est empêché par la Garde de la Foire. Il entre en connivence avec les Gens Heureux, qui promettent de libérer Purnelle de sa prison. Il raconte aux gens heureux tout ce qu'il sait au sujet des personnages. Le jugement est en faveur de l'évêché.
Yon	Yon est arrêté, emprisonné et finit par être confié à Foulque pour ses expériences. Le jugement est en faveur de l'évêché.
Daufer	Les Gardes de la foire entraînent Daufer hors de la boutique de vins, l'arrêtent et le confient aux bons soins de Foulque. En option : poussé par la vengeance, un Daufer zombie attaque les joueurs la nuit suivante - voir <i>Foulque</i> , à la page 29. Le jugement tourne en faveur de la guilde.
Personnages	La Garde de la Foire essaie d'arrêter les personnages. Le jugement tourne en faveur de la guilde.

Foulque peut certainement leur procurer des potions médicinales ; il a réussi à en créer quatre en dépensant de fortes sommes mais il est prêt à les donner aux personnages en échange de la promesse que l'Ordre va le laisser tranquille.

Aribert, Gardien de la Foire

Contrairement au sinistre Foulque, Aribert ne sait rien au sujet de l'occulte et du surnaturel. C'est un usurier - une profession associée traditionnellement aux juifs, car les chrétiens n'ont pas le droit de demander des intérêts mais récemment, des échangeurs, des usuriers et des banquiers français et italiens se sont mis à flirter avec la loi. L'élection d'Aribert au poste de Gardien de la Foire est le résultat des machinations des Templiers. Ces derniers acceptent d'oublier certaines de ses dettes s'il s'arrange pour que les affaires de la foire tournent à leur avantage. Le cerveau derrière ce plan est Audal, le chef des Templiers de la commanderie locale.

Les personnages qui observent les événements de la foire pendant quelques heures et réussissent à un test de Négocier, remarquent qu'Aribert arrange les choses en faveur des Templiers. Il force certains commerçants à stopper leurs ventes pendant qu'il vérifie les poids et les mesures, tout en insistant sur le fait que toute transaction de laine doit être scrupuleusement pesée par les Templiers. Les marchands préférés des Templiers, quant à eux, s'en tirent plus qu'à très bon compte.

Au dixième jour, à la fermeture de la commanderie, Aribert et trois gardes de la Foire se rendent au Château du Paynes pour mener l'enquête mais ils tombent victimes de l'Hérésiarque. Voir *Aribert le Fou*, à la page 48.

Preuve Surnaturelle

Si les personnages possèdent un dispositif Hoffman, ils peuvent l'utiliser pour suivre les mouvements du Joyeux. Lancez les dés de compétences Connaissance (Sciences Occultes) pour le personnage qui emploie l'appareil Hoffman et consultez le résultat dans le tableau qui suit. Au huitième et au neuvième jour, le Joyeux est sous la garde des Templiers, entre les murs protégés du Château de Paynes. Après le dixième jour et plus tard, le Joyeux quitte Troyes mais la présence de Jérôme l'Hérésiarque perturbe les données.

Souvenez-vous aussi que si les personnages possèdent les notes de l'étable d'Alix, ils obtiennent un bonus de +20% aux tests de Connaissance (Sciences Occultes) quand ils utilisent un dispositif Hoffman.

Événements à Troyes

Certains événements ne sont pas déclenchés par les personnages. Ceux-ci se produisent durant un jour donné ; d'autres se déroulent au gré du Maître de Jeu. Les joueurs n'ont pas besoin de se retrouver impliqués dans tous ces incidents.

Le Procès de Nabon (n'importe quel jour après l'arrivée des PJ)

Le marchand Nabon avait la charge d'amener un contrat à la Foire et d'arranger le paiement entre la guilde des marchands de tissus et l'évêque de Troyes. Comme les personnages l'ont appris dans *Le Vol*, à la page 16, le contrat a disparu en chemin. Les joueurs peuvent avoir déjà découvert l'auteur du crime ou du moins avoir leurs propres soupçons quant au coupable mais la justice n'est pas satisfaite.

À son arrivée à Troyes, Nabon rapporte la perte du contrat aux Gardiens de la Foire et demande un procès. L'évêque de Troyes "envoie" Daison, son assistant (ou plus exactement le Père Daison, car l'évêque est trop sénile pour faire quoi que ce soit). Daison demande à ce que la guilde des marchands de tissus s'en tienne au contrat original. Nabon argumente que, sans un contrat physique, il ne peut parler au nom de la guilde et qu'il est obligé de reporter l'affaire à l'année prochaine.

Quels que soient les événements de la section *Le Vol*, Nabon veut blâmer l'incompétence des gardes pour le vol. Si les personnages étaient présents après le vol du contrat, Nabon les contacte et leur demande de témoigner contre Daufer. Si le blâme retombe sur le Lombard, alors le Gardien de la Foire sera plus enclin à permettre au marchand de repousser le paiement. Si les personnages se sont comportés d'une manière suspecte au camp ou sont déjà peu populaires auprès des Gardiens de la Foire, Nabon pourrait bien les accuser du crime.

Le Père Daison désire que la guilde paie immédiatement et pour ce faire, il a besoin de prouver que Nabon lui-même (ou une personne proche de lui, telle Yon son apprenti ou Purnelle, son épouse) a détruit le contrat. Lui aussi se tournera vers les Hiéromoines pour leur demander de témoigner contre Nabon.

Le Jugement d'Aribert et de Foulque dépend du témoignage des personnages.

Messages de l'Étranger (n'importe quel jour après l'arrivée des PJ)

Un messenger arrive à Troyes avec une des caravanes marchandes. C'est Odo, un ferblantier germain et un agent de l'Ordre. Il prend contact avec Alix et livre une liasse de lettres qu'elle doit ensuite transmettre à René le Noir. Ces lettres codées n'ont aucun lien avec l'enquête mais les personnages doivent quand même les amener au Mont Saint-Michel.

En option :

- Certaines lettres ne sont pas codées et contiennent des idées de scénarios pour des événements indépendants entre cette aventure et les autres.
- Si les joueurs sont bloqués, alors Odo peut leur relater une rumeur au sujet d'une caravane de Templiers, transportant une mystérieuse cargaison, en direction de Troyes.

Des Fous dans les Rues (n'importe quel jour après l'arrivée des PJ)

Les Gens Heureux ont des agents dans le marché et dans le quartier pauvre de Troyes. Les prêcheurs ou les amuseurs de rue portent des masques en cuir élaborés pour cacher leur visage atteint par la lèpre. Si les personnages menacent le culte, ou que leur enquête se rapproche trop près de la vérité, ils subiront les attaques des agents fous.

L'affrontement a lieu dans les allées étroites et sur les toits de Troyes. Inspirés par la magie du Joyeux, les Gens Heureux possèdent une vitesse et une agilité surnaturelles. L'embuscade commence quand l'un des Heureux leurre les personnages en prenant la fuite dans une allée et en prenant refuge dans une maison située au bout de l'étroit passage. Trois Heureux de plus les attendent dans la maison tandis que trois autres, équipés d'arcs, les observent depuis les toits.

Celui qui sert d'appât entre dans la maison en laissant la porte ouverte derrière lui. Le premier de ses poursuivants a libre accès à la maison mais un des Heureux barre la porte juste derrière lui tandis que les trois Heureux l'attaquent. Pendant ce temps, les archers situés sur les toits tirent leurs flèches sur ses camarades laissés pour compte dans la ruelle. Les Heureux s'enfuient une nouvelle fois dans les ruelles ; ils essaient au possible d'éviter les combats honorables.

Rappelez-vous que les Gens Heureux sont des déments. Ils sont persuadés d'arpenter les rues serties de diamants d'une Jérusalem paradisiaque ou pensent qu'ils éprouvent du plaisir quand en fait ils sont victimes d'une douleur extrême. La mort et le démembrement ne leur font pas peur.

Dans cette bataille, insistez sur :

- L'Environnement urbain. Faites-les fuir par les toits, sauter par-dessus les allées, escalader les murs et ainsi de suite. Laissez le combat s'étendre dans les rues.
- La nature troublante de l'ennemi. C'est probablement la première fois que les personnages affrontent l'ennemi ; rendez donc le combat mémorable. Donnez la chair de poule à vos joueurs.
- Le besoin de rester discret. Le culte n'a rien à perdre mais les personnages doivent rester secrets.

Accusations (n'importe quel jour après le Jour 7)

Les premiers Hiéromoines sont maintenant des meurtriers déments et au sixième jour, ils tuent Baldewyn et la Garde de la Foire. Les survivants de cette rencontre rentrent à Troyes avec un bien étrange récit. Ils relatent une attaque par des moines vêtus de noir se comportant comme des bêtes sauvages et équipés d'armes bizarres et de capacités presque surhumaines. Les rumeurs au sujet des moines déments se répandent comme une traînée de poudre.

Gardes d'Élite de la Foire

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	15	1-3	Jambe Droite	2/5
CON	14	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI	14	7-9	Ventre	5/6
INT	9	10-12	Poitrine	5/7
POU	9	13-15	Bras droit	5/4
DEX	9	16-18	Bras Gauche	5/4
CHA	9	19-20	Tête	5/5

Actions de Combat	2	Armure Typique : Mailles et Cuir
Modificateur de Dommages	+1D2	Équipement : Lance, Gourdin ou Épée
Points de Magie	9	
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+9 (+3 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 60%, Bagarre 40%, Connaissance de la Rue 30%, Endurance 60%, Force Brute 50%, Perception 60%, Persévérance 40%, Perspicacité 30%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Lance	M	L	60%	1D8+1	4/5
Gourdin	M	P	60%	1D6	4/4
Épée	M	M	60%	1D8	6/10

Si les personnages sont toujours revêtus de l'habit des moines ou si quelqu'un sait qu'ils sont des moines, les soupçons se porteront alors sur eux. La Garde de la Foire les considère comme les moines fous et s'en va les arrêter. Les personnages ont le choix entre se battre pour réussir à s'enfuir ou s'appliquer à interpréter leur rôle pour obtenir l'aide du comte Henri, de l'évêque de Troyes ou du Gardien de la foire.

Les personnages prisonniers sont amenés au château du comte et enfermés dans les geôles. Ils peuvent être confiés à Foulque pour ses expériences s'ils n'offrent aucune explication. Si on découvre des appareils similaires à ceux décrits en leur possession, alors ceux-ci deviendront la preuve de leur culpabilité.

Gardes d'Élite de la Foire

Ce sont les meilleurs que la garde ait à offrir, appelés en renfort pour s'occuper des fauteurs de troubles agressifs et violents ou des dangereux bandits. La plupart sont des mercenaires normands ou français recrutés pour la durée de la Foire, bien souvent pour qu'ils ne causent pas eux-mêmes d'ennuis.

Le Tournoi (Jour 7)

Au septième jour, le comte organise un tournoi dans les champs, où les chevaliers et les soldats peuvent s'affronter pour obtenir une bourse de pièces d'or. Cet événement attire la foule de la Foire. Si les personnages ont un statut social suffisant, ils peuvent prendre part au tournoi.

Le Comte et la Foire (Jour 8)

Au huitième jour, le comte Henri et ses courtiers quittent le palais et prennent part à une grande parade au marché. Ils prient à l'église Saint Jean, où l'évêque (guidé par le Père Daison) s'exalte sur les vertus de la croisade et annonce que tous ceux qui la soutiennent sont également bénis, même si eux-mêmes ne se rendent pas en Terre Sainte pour combattre les Sarrasins. Le message sous-jacent est bien entendu "usuriers, ouvrez votre porte-monnaie pour le prince ou sinon..."

Parmi les dignitaires de la procession se trouve un distingué Chevalier du Temple, un homme aux yeux perçants et au visage décoré d'une barbe poivre et sel. Il lui manque trois doigts à la main gauche ; son bouclier fut fendu par un Sarrasin au cours d'une bataille en Orient et il y perdit trois de ses doigts. Il est évidemment à la tête des Templiers de la procession et s'entretient à voix basse avec le comte comme pour lui donner des sages conseils. Ce Templier imposant est Jérôme.

Si les personnages aperçoivent Jérôme, demandez-leur d'effectuer des tests de Perception. Une réussite au test révèle que l'armure de Jérôme est décorée de curieuses pierres gemmes et pierres runiques ; un test de Connaissance (Sciences Occultes) Difficile (40%) suggère que cette armure est en quelque sorte améliorée par magie, sans doute pour protéger le porteur contre les esprits maléfiques.

Après la procession, Jérôme et les Templiers présentent une requête pour prier en privé dans l'église Saint Jean. Le comte leur accorde cette requête et les Templiers annoncent alors à voix haute qu'ils engagent 500 livres dans le financement de la cause du comte, un signal qui pousse les autres usuriers à avancer de l'argent. L'église est ensuite scellée et les Templiers sont libres de prier en privé.

Un personnage qui espionne les Templiers remarquera qu'ils ne sont en fait pas en train de prier dans l'église – au lieu de cela, Jérôme conduit un rite de divination magique avec un pendule et un fragment de vieille poterie. Ce sort sert à localiser le Joyeux qui s'est échappé. Ils ne peuvent pas lancer le sort au Château du Paynes parce que ce dernier est protégé par la magie et que les murs interfèrent avec la divination.

Les Templiers ne chevauchent pas en direction du château mais plutôt vers l'Est, vers la colonie de lépreux.

Les Templiers Capturent le Joyeux (Jour 8)

Les personnages sont témoins de la scène uniquement s'ils suivent les Templiers ou s'ils se trouvent déjà dans la colonie de lépreux. Les chevaliers chevauchent dans les bois et chargent la colonie, massacrant tous ceux qui se trouvent en travers de leur chemin. Ils s'emparent du chef du culte des lépreux, un certain Jacques Taillebois (l'Hôte du Joyeux) ainsi que de plusieurs prisonniers, avant de mettre le feu à la petite communauté et de s'en retourner vers la sécurité du Château du Paynes.

Zombies Alchimiques

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	23	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	4	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	13	7-9	Ventre	-/5
INT	2	10-12	Poitrine	-/6
POU	2	13-15	Bras droit	-/3
DEX	12	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	—	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat	2	Armure Typique : aucune
Modificateur de Dommages	+1D6	Équipement : aucune
Points de Magie	2	
Mouvement	6m	
Rang d'Action	+7	Compétences : Athlétisme 40%, Bagarre 40%, Force Brute 30%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Bagarre	P	T	40%	1D3+1D6	Comme pour le Bras

Tenter d'interférer avec cet événement est un suicide. Deux douzaines de Templiers menés par Jérôme constituent un obstacle que les Hiéromaines, même expérimentés, ne peuvent pas compter défaire.

Le Joyeux s'Échappe (Jour 9)

Il est peu probable que les personnages soient présents lors de cet événement, à moins qu'ils ne réussissent à se faufiler dans le château du Temple très tôt durant leur enquête. Jérôme pense qu'il peut faire retourner le Joyeux dans la jarre de laquelle il s'est échappé. Il tente de lier l'esprit et de le retirer du corps de Jacques.

Mais il échoue et le Joyeux profite de l'occasion d'être entre les murs des Templiers. Il rend ces derniers fous et, prenant tout particulièrement soin de Jérôme, brise l'esprit de celui-ci et le convainc de s'emparer du masque en cuir de Jacques et de devenir le nouvel Hérésiarque.

Le Joyeux quitte ensuite Troyes. Les personnages retrouveront sa trace dans l'aventure suivante, *Le Seigneur de la Discorde*.

Les Templiers Ferment pour Affaire (Jour 10)

La commanderie des Templiers à Troyes joue un rôle vital dans l'économie de la cité. Durant la Foire de Champagne, elle est l'un des endroits les plus fréquentés de la ville.

Il est donc surprenant qu'au matin du dixième jour, les marchands de Troyes s'éveillent pour trouver une commanderie fermée.

Foulque

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	10	1-3	Jambe Droite	-/5
CON	8	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI	13	7-9	Ventre	-/6
INT	15	10-12	Poitrine	-/7
POU	13	13-15	Bras droit	-/4
DEX	10	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA	9	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	13
Mouvement	8m
Rang d'Action	+13

Armure Typique : aucune
Équipement : Couteau, Potion de Guérison

Compétences : Connaissance (Alchimie) 60%, Connaissance (Histoire) 40%, Influence 50%, Langage (Arabe) 40%, Langage (Français) 80%, Négocio 60%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Couteau	P	P	45%	1D3	5/4

Les Lépreux Heureux

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	17	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	8	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	12	7-9	Ventre	2/5
INT	11	10-12	Poitrine	2/6
POU	9	13-15	Bras droit	-/3
DEX	17	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	15	19-20	Tête	2/4

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	9
Mouvement	10m
Rang d'Action	+14 (+12 avec une armure)

Armure Typique : Veste et masque de cuir
Équipement : Dague

Compétences : Acrobatie 54%, Athlétisme 79%, Endurance 41%, Évasion 34%, Influence 65%, Persévérance 43%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague	P	P	54%	1D4	6/8

La nuit précédente, Audal s'est inquiété de ne pas avoir eu de nouvelles du Château du Paynes depuis la capture du Joyeux (Audal n'a pas précisément été informé des actions de Jérôme et des autres Templiers dans les bois mais il sait que quelque chose est arrivé). Accompagné des quatre derniers chevaliers de la commanderie, il a chevauché en direction du château. Les personnages peuvent rencontrer Audal à nouveau s'ils se rendent aussi au château.

Si les personnages n'ont pas encore fait le lien entre les Templiers et les étranges événements de Troyes, cela devrait leur donner un indice et les pousser à enquêter au château.

Zombies

Ceux-là ne sont pas vraiment des morts-vivants, mais plutôt les corps réanimés par les concoctions alchimiques de Foulque. La foi et les autres sorts qui affectent les morts-vivants n'ont aucun pouvoir contre ces créatures. Celles-ci se déplacent rapidement et sont immunisées contre les effets des Blessures. Un zombie est considéré comme "mort" quand sa Tête, sa Poitrine ou son ventre sont réduits à un total de Points de Vie négatifs égal à trois fois son total de Points de Vie de départ. Les potions alchimiques bouillonnantes dans les veines du zombie ont en plus deux effets secondaires : premièrement, le zombie perd 1 Point de Vie par tour à toutes les localisations qui sont réduites à 0 Points de Vie. Deuxièmement, toute

personne qui inflige plus de 5 points de dommages dans une attaque de mêlée contre un zombie est aspergée de produits chimiques toxiques et subit 1 point de dommages causé par la brûlure à une localisation au hasard.

L'Évêque est Attaqué (Jour 11)

Afin de lancer la ville sur une fausse piste pour faciliter l'évasion du Joyeux, l'Hérésiarque lance une attaque contre l'évêque Manassé durant la fête de Saint Jean.

L'Hérésiarque Prêche (Jour 12)

Dans la scène finale de cette aventure, le nouvel Hérésiarque essaie de prêcher à la Foire de Champagne, S'il réussit, la démente des Gens Heureux se répandra à la ville entière.

Foulque

L'épicier Foulque est l'un des deux Gardiens de la Foire, une position qu'il a l'intention d'utiliser comme couverture pour ses recherches alchimiques. Si les personnages se brouillent avec lui, ils pourraient bien devenir ses prochains sujets d'expérience.

Les Lépreux Heureux

Les prophètes et les déments inspirés des Gens Heureux ; ces humains ont reçu de leur maître inhumain une force et une agilité surnaturelles.

La Colonie de Léproux

Pour les peuples de l'Europe médiévale, peu de maladies étaient autant redoutées que la lèpre. Ceux qui développaient les symptômes de la maladie – décomposition des membres, perte de sensations, peau vérolée – étaient traités comme s'ils étaient déjà morts. Ils étaient renvoyés de leur communauté natale et forcés de demander l'aumône ou à vivre dans des colonies isolées de la population. Bizarrement, les lépreux étaient aussi considérés comme saints car les gens croyaient qu'ils expérimentaient le Purgatoire sur terre au lieu de la vie après la mort.

La Léproserie des Deux Eaux fut établie par le premier comte Henri. Établie sur une île située entre deux petites rivières, la colonie compte 30 lépreux de tous sexes et de tous âges. Sur cette petite île, ils font pousser des fruits et élèvent des chèvres pour se nourrir mais ils survivent principalement grâce à la charité des plus riches. Une petite chapelle en bois se dresse sur l'île, laquelle est divisée en deux sections par un paravent en bois. Le prêtre en visite et les autres visiteurs se tiennent d'un côté du paravent tandis que la congrégation de lépreux se tient de l'autre côté et observe les miracles de la messe au travers d'ouvertures étroites.

Les lépreux vivent dans de petites huttes construites sur l'île. Quelques huttes bâties sur les berges, sont réservées aux visiteurs ou aux voyageurs. Un pont étroit et instable permet de franchir la rivière et à certains endroits, des planches pourries forcent les visiteurs à sauter de l'une à l'autre afin d'éviter de tomber dans la vase.

Le Joyeux et les Léproux

Lorsque le Templier Jérôme libéra le Joyeux de la jarre, celui-ci s'enfuit du Château du Paynes à la recherche d'un hôte. Extrêmement affaibli après des siècles d'emprisonnement et n'ayant pas assez de pouvoir pour posséder Jérôme ou tout autre individu au fort caractère, il devait donc chercher un hôte au corps et à la volonté beaucoup plus faible.

Il trouva Jacques Taillebois. Le forestier développa la lèpre neuf ans plus tôt et la maladie a depuis rongé son corps et son esprit jusqu'à ce que Taillebois n'ait plus que la force de rester allongé sur une paille en attendant la mort. Son âme avait déjà abandonné tout lien avec son corps physique, ce qui facilita la possession de sa chair par le Joyeux. Taillebois se redressa et commença à prêcher auprès de ses camarades lépreux, en leur disant que l'ordre du monde allait bientôt être renversé

durant une période de discorde et de révolte ; que ceux qui portaient un lourd et cruel fardeau allaient devenir les plus joyeux et les plus puissants durant cette période.

La "résurrection" miraculeuse de Jacques et sa vision séduisante du futur attirèrent l'attention des autres lépreux, qui se mirent à le vénérer comme un messie. Les plus influençables furent ensorcelés par le Joyeux. Ils crurent qu'ils faisaient désormais partie d'une nouvelle religion aussi le Joyeux réalisa leurs souhaits. Ces adorateurs devinrent convaincus qu'ils étaient des prophètes et des disciples ressuscités, une croyance qui renforça celles du reste des Léproux. Au bout de trois jours après sa résurrection, Jacques devint le roi-dieu incontesté de la léproserie des Deux Eaux.

Le seize juin, Père Michel visita la colonie comme à l'accoutumée. Il découvrit la colonie en proie au chaos et entendit parler de miracles ; il en conclut, à raison, que



Jacques Taillebois était possédé. Craignant qu'il n'y ait pas de temps à perdre, Michel pénétra dans l'église pour essayer d'exorciser l'esprit du corps du lépreux.

Il échoua. Le Joyeux était devenu trop fort pour qu'un simple exorcisme puisse l'expulser. Michel se considérait comme un prêtre compétent, un guérisseur des malades et un sauveur d'âmes, aussi le Joyeux lui accorda son désir. Père Michel tituba hors de la léproserie, pensant qu'il avait non seulement exorcisé Jacques mais qu'il avait aussi miraculeusement guéri tous les lépreux. On le découvrit près de l'église avant que la nouvelle de sa démence ne puisse se répandre.

Afin d'éviter les soupçons, le Joyeux s'assure que tout paraisse normal quand les visiteurs suivants arrivent.

Les Hiéromaines et les Léproux

Le 14 juillet, un mois après que le Père Michel soit devenu fou, les quatre Hiéromaines arrivent à la léproserie, après avoir suivi les émanations du Joyeux détectées par leur dispositif Hoffman. Ils prétendirent être des pèlerins et prirent logement dans les huttes situées sur la berge. Au cours de la nuit, ils se faufilèrent sur l'île et se mirent à la recherche de l'esprit.

Mais le Joyeux détecta les Hiéromaines et un combat s'ensuivit. Le groupe des lépreux, y compris ceux inspirés par une démence divine, était trop faible pour les moines. Deux des élus du Joyeux furent tués en quelques secondes. L'esprit rassembla ses pouvoirs et projeta une vision dévastatrice contre les Hiéromaines. Leur désir était d'être des tueurs de monstres – et bien il leur donnerait tous les monstres qu'ils souhaitaient et il les ensorcela de façon à ce qu'ils croient être en enfer.

Se croyant entourés par les démons, les hiéromaines firent retraite dans les bois, où ils rencontrèrent une caravane marchande – et c'est ainsi que le récit commence, dans le prélude intitulé *Rêve de Démons*.

Les Habitants de la Colonie de Léproux

Sur les 30 personnes de la colonie, toutes excepté deux ont succombé au culte du Joyeux au bout de trois jours seulement. Le culte peut être divisé en plusieurs sections.

Le Joyeux : le Joyeux s'est fait construire un palais sur l'île. Ce n'est qu'une petite construction de branches et de terre mais pour les personnes "bénies" par l'esprit, elle prend la forme d'un merveilleux dôme aux murs de marbre et aux fontaines limpides. L'esprit est toujours relativement faible et doit contrôler son pouvoir. Chaque nouveau croyant accroît sa force, aussi son but principal est d'inspirer encore plus de Prophètes et de missionnaires. Pour en savoir plus sur le Joyeux, voir page 4.

Les Prophètes : ils représentent le cercle intérieur du culte, les lépreux les plus sensibles à l'enchantement de l'esprit. Ils

sont toujours au nombre de 12 – quand l'un d'entre eux est tué, un autre est promu à sa place. Les prophètes ne vivent pas longtemps ; ceci est en partie dû au fait que le Joyeux les envoie en mission dans Troyes mais aussi parce qu'il les inspire à de tels actes de dévotion et à un tel paroxysme de ferveur que leur corps se brise sous la tension. Les prophètes revêtent des masques en cuir souriant pour dissimuler leur visage atteint par la lèpre.

Si les personnages interagissent avec un prophète, ils auront plus de chances de tomber sur le prophète de la léproserie répondant au nom d'Elijah. Celui-ci est convaincu qu'il est revenu des cieux sur un chariot de feu. Si les personnages demandent à voir le chariot de feu, il leur montre un pot en étain noir.

Les Gens Heureux : les Gens Heureux sont les adorateurs du culte ; ils comprennent la plupart des autres lépreux ainsi que des habitants de Troyes et des régions avoisinantes, tombés sous l'influence du Joyeux. Ils vivent dans la léproserie et vénèrent le Joyeux. La colonie comprend désormais plus de 60 Gens Heureux, et plus encore dans la campagne alentour.

Les Anathèmes : les anathèmes sont les personnes qui ne suivent pas le Joyeux mais qui connaissent le culte. Tout le monde ne réagit pas de la même manière aux enchantements de l'esprit. Il peut accorder ce que le cœur désire mais si ce que vous désirez ne peut pas être corrompu pour avantager l'esprit, celui-ci se transforme en force brute. Les premiers deux anathèmes furent deux lépreux nommés Antonio et Héloïse, tous deux refusèrent de s'incliner devant l'esprit ; quatre autres anathèmes demeurent dans les alentours.

Les anathèmes sont emprisonnés dans une des huttes de l'île, pieds et poings liés. On les garde vivants parce que leur peau sert à fabriquer les masques en cuir des Gens Heureux.

La Colonie de Léproux (avant la nuit du jour 8)

Les personnages qui visitent la colonie avant la nuit du Jour 8 n'aperçoivent rien qui sorte de l'ordinaire. Ils arrivent par la rivière et voient les huttes de la berge désertées. De l'île s'élèvent les minces colonnes de fumées des feux de cuisson. Franchir le pont de jour pour traverser la rivière est facile ; de nuit, cela devient un peu plus hasardeux et nécessite un test d'Athlétisme pour éviter la chute.

Féra, un mendiant lépreux, attend près du pont et demande l'aumône aux passants. Il est aussi le guetteur du culte. Il possède un bâton en forme de Y et décoré d'une petite cloche, qu'il agite pour avertir les gens de son état. Si des intrus suspects s'approchent, il agite vigoureusement son bâton pour alerter les habitants de l'île. Féra salue les personnages et leur souhaite la bienvenue. S'ils désirent s'y arrêter, ils peuvent dormir dans les huttes de la berge afin d'éviter les contacts avec les impurs.



Si les personnages visitent l'île, aux dires des lépreux, certains endroits sont dangereux. Ces lieux comprennent la zone boisée de l'île, où le Joyeux a établi son repaire, et la hutte où les anathèmes sont emprisonnés. Ils peuvent également récupérer des indices. Chaque indice indique la compétence nécessaire associée ; demandez des tests de compétences si les joueurs ne découvrent pas les indices à la suite de vos descriptions.

- Il y a trop de monde sur l'île, Il y a une douzaine de huttes mais chacune d'entre elles est surpeuplée et certaines personnes dorment à la belle étoile. (Un test de Connaissance de la Rue pour remarquer le surpeuplement ; un test de Survie pour réaliser qu'une telle situation est intenable : trop de lépreux sur l'île en permanence et ils viendraient bien vite à mourir de faim).
- Certaines personnes ne semblent pas être si malades (un test de Médecine confirme que moins de la moitié des habitants sont des lépreux).
- Ces lépreux sont sans aucun doute les plus joyeux que vous ayez vu (un test de Perspicacité suggère qu'ils sont bien plus heureux qu'ils ne le devraient).
- On avertit les personnages qu'ils ne doivent pas se rendre dans certains endroits. Les lépreux affirment que le sol y est traître et plein de sables mouvants. (Un test de Pister suggère qu'en fait ces sections interdites font l'objet de nombreuses allées et venues).

Magouille au Village

Les personnes qui visitent la colonie sont étroitement surveillées. Le jour, les étrangers sont observés par les Gens Heureux. La nuit, les étrangers doivent dormir dans les huttes de la berge ; un garde est placé sur le pont pour guetter ceux qui essaient de franchir le marais. Afin de se faufiler dans le village, les personnages devront tout d'abord échapper à la surveillance.

Durant la journée, il est virtuellement impossible de se cacher. La colonie est pleine d'yeux indiscrets. Si les personnages organisent une diversion, l'un d'entre eux sera peut-être capable de se dissimuler dans la végétation mais une telle diversion déclenchera un plus grand état d'alerte ; les gardes et les prophètes se réuniront en masse pour protéger le Joyeux.

La nuit, la traversée du pont nécessite un test d'Athlétisme pour éviter de tomber ; effectuer une telle action dans l'obscurité totale augmente la difficulté à Difficile (-40%). Les personnages qui possèdent une source de lumière seront aperçus par les gardes. Ils peuvent aussi choisir de traverser à la nage, en effectuant un test normal de Natation. Une fois sur l'île, ils auront besoin de leur Discretion pour se déplacer sans donner l'alarme.

Pendant la journée, la Perception du culte est de 100% ; celle-ci tombe à 40% la nuit. Lancez les dés pour le culte dans la majorité des circonstances.

Si l'alarme est donnée, les personnages devront se battre - le culte peut rassembler une douzaine de déments et 60 croyants fanatiques. Ils seront submergés par de nombreux adversaires dans un affrontement direct (les règles mettant en scènes plusieurs adversaires sont indiquées à la page 91 du Livre de Règles de RuneQuest II).

Si les personnages explorent les sections cachées de l'île, ils peuvent tomber sur le "palais" du Joyeux, un amas de branches et de roseaux, sur la hutte des anathèmes et sur les tombes récentes dans lesquelles reposent les lépreux tués par les Hiéromaines. S'ils désirent une confrontation immédiate avec le Joyeux, ils peuvent le faire. Sinon, vous pouvez provoquer l'arrivée précoce des Templiers, ce qui pourrait bien empirer la situation.

Les Templiers Recapturent le Joyeux (Nuit du Jour 8)

Dans la nuit du huitième jour, à la suite du rituel de Jérôme dans l'église de Saint Jean, deux douzaines de chevaliers Templiers chevauchent vers la Léproserie des Deux Eaux. La magie de Jérôme envoie les chevaliers à la recherche de l'esprit fugitif. Eux aussi ont entendu parler des rumeurs au sujet d'un culte étrange dans la colonie des lépreux, aussi les chevaliers n'ont aucun remords à passer les habitants de l'île au fil de leurs épées.

Les destriers des Templiers bondissent dans les eaux peu profondes de la rivière et atteignent l'île à grand peine. Dans leur attaque, les chevaliers n'utilisent ni la subtilité, ni la ruse et encore moins le subterfuge - qui en a besoin quand deux douzaines de chevaliers armés sont présents ? Ils chargent la petite communauté et massacrent tous ceux qu'ils rencontrent. Les Gens Heureux rient et entonnent des chants de louanges tandis qu'on les massacre. Des 70 adorateurs du joyeux, plus de quarante sont tués par les Templiers.

Jérôme mène ses chevaliers en toute confiance dans le palais du Joyeux et lance un sort défensif pour se protéger des enchantements de l'esprit. Ils écroulent les murs du palais et encerclent Jacques Taillebois. Jérôme observe le Joyeux un court instant puis ordonne à ses hommes de saisir le démon. Ils enchaînent Taillebois et le transportent au Château du Paynes. Les chevaliers mettent le feu au village avant de s'en aller.

Les Retombées (Jour 9 et Plus Tard)

Si les personnages visitent la colonie de lépreux avant le neuvième jour, les signes de la dévastation sont clairs bien avant d'arriver sur l'île. Un nuage de fumée noire survole les lieux, résultat des huttes qui finissent de se consumer. Seule une poignée de Gens Heureux subsiste et tous sont confus par les événements de la nuit précédente. Le fait de les questionner provoque encore plus de confusion.

"Il a été emmené par les chevaliers... les chevaliers se sont emparés de Notre Seigneur. Ils sont arrivés à cheval et ont massacré tout le monde... il a dit que nous n'allions jamais mourir mais ils nous ont tués... où sont ses prophètes maintenant ? Il a promis qu'il n'y aurait jamais plus de larmes, plus de peine, seulement une joie éternelle ; j'ai envie de rire et d'être joyeux comme il nous l'a dit mais je ne distingue plus les merveilles qu'il nous a montrés. Regardez son palais... hier il

n'était que tours d'ivoire décorées d'or ; c'était plus magnifique qu'un lever de soleil ! Maintenant, il me semble... ai-je perdu la raison ?... Il me semble n'être rien de plus qu'une masse de branches pourries ! Oh, je vous en prie, ramenez-le nous ! Est-ce le début du tumulte ? C'est ce qu'il nous promis, quand l'ordre du monde se renverserait ? Ou est Notre Seigneur de la Discorde?"

Un test de Pister Facile (+40%) révèle les traces de plusieurs chevaux lourdement chargés se déplaçant dans la direction de Troyes avant de tourner vers le nord, en direction du Château du Paynes.

Les Gens Heureux

Ce sont les adorateurs et les serviteurs du Joyeux ; certains sont des lépreux mais la plupart sont des paysans pauvres et des serfs des régions avoisinantes.

Les Gens Heureux

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	10	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	7	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	9	7-9	Ventre	-/5
INT	9	10-12	Poitrine	-/6
POU	11	13-15	Bras Droit	-/3
DEX	8	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	10	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	0
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+8

Armure Typique : aucune
Équipement : Gourdin ou Dague

Compétences : Athlétisme 25%, Endurance 35%, Perception 40%, Persévérance 25%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague	P	P	30%	1D4	6/8
Gourdin	M	P	30%	1D6	4/4



Le Château Du Paynes

Les Protections du Château

Les protections magiques du Château du Paynes empêchent les sorts hostiles d'affecter le château ou ses habitants. Il peut bloquer des sorts ayant une Ampleur maximum de 50 sur une période de 24 heures. Les protections empêchent aussi les esprits d'entrer dans le château : il peut bloquer les esprits ayant un POU inférieur ou égal à 30. Les sorts de Divination, ainsi que la lecture des dispositifs Hoffman, sont bloqués de la même manière. Les protections sont maintenues avec des infusions directes de Points de Magie par les gardiens Templiers.

Les protections affectent uniquement les sorts en provenance de l'extérieur du château. Les sorts lancés par les personnes résidant dans le château ne sont pas affectés, bien que des sorts de sorcellerie délicats puissent interrompre par celles-ci (d'où le fait que Jérôme se rende à Troyes pour lancer son sort de divination). Les sorts qui sont absorbés par les défenses déclenchent une alarme au sein de la forteresse.

Se Faufiler dans le Château

Les Templiers prennent leur sécurité très au sérieux. Il n'y a qu'une seule porte d'accès dans la muraille extérieure et celle-ci n'est ouverte que pour laisser entrer ou sortir les personnes. Les guetteurs patrouillent les remparts jour et nuit. Le meilleur moyen de pénétrer dans le château est d'escalader les murs la nuit en toute discrétion pour ne pas alerter les gardes.

Situé dans les donjons du château, un passage secret mène à une petite cabane dans les bois mais trouver le passage est impossible à moins que les personnages capturent et interrogent un Templier.

Ce château était la demeure d'Hugues du Paynes, un des fondateurs des Pauvres Chevaliers du Christ et du Temple de Salomon. Il tomba entre les mains de l'ordre plus d'un siècle et demi auparavant et les chevaliers se sont montrés diligents dans leurs travaux. Aujourd'hui, le château est une fortification formidable, constituée d'un bâtiment central entouré par deux murailles et d'une douve. La croix rouge des

Templiers flotte sur les remparts et l'insigne de l'ordre – deux chevaliers pauvres qui se partagent un cheval, symbolisant la pauvreté – est gravé sur toutes les portes, les tours et le grand coffre d'or du château.

Les visiteurs (qui sont peu nombreux) peuvent remarquer la curieuse tour ronde qui se dresse seule au milieu de la cour intérieure. Les personnages familiers avec les sciences occultes reconnaîtront cette tour comme étant la clé d'une serrure mystique. Les douves et la configuration des murs forment une étrange barrière magique, une protection inscrite dans une pierre réfléchissant et dissipant la magie hostile.

Le château abrite 30 chevaliers et 40 serviteurs ; en temps de guerre, quand les chevaliers rassemblent leurs forces, leurs rangs sont grossis par centaines : fantassins, armuriers, écuyers, maréchaux-ferrants, cuisiniers et aides de camps. Le château est supposé être un monastère, car les Templiers sont des chevaliers monastiques ayant fait le vœu de pauvreté. Cependant, la forteresse est modérément confortable et extrêmement bien ravitaillée afin de soutenir un siège.

Jérôme d'Aquitaine

Durant les quatre derniers mois, le Château du Paynes était placé sous le commandement de Jérôme d'Aquitaine, un Templier mystique vétéran. Le Temple recherche les objets magiques qu'ils peuvent utiliser contre leurs ennemis sarrasins et Jérôme compte parmi les chevaliers qui sont à la fois braves et suffisamment avisés pour plonger dans les mystères de l'occulte.

Dans une caverne près de Jérusalem, un berger fit la découverte d'une cachette contenant des parchemins et une jarre. Il revendit l'information sur le secret aux chevaliers francs. Les divinations de Jérôme confirmèrent que la jarre contenait quelque chose de puissant mais une expérimentation sur place s'avéra trop dangereuse. Les maîtres du Temple se mirent d'accord pour placer la jarre dans les murs protégés du château, aussi Jérôme et quelques chevaliers dignes de confiance ramenèrent leur prix en Europe.

La jarre était gardée dans la tour centrale, tandis que Jérôme tentait de traduire ses inscriptions et les parchemins associés. Après avoir pris des précautions pour se protéger contre la possession, il osa enfin ouvrir l'urne. Le Joyeux fut libéré de la jarre et prit la fuite.

Non seulement cela signifie que les Templiers ont perdu une arme potentielle mais aussi que l'esprit renégat sème le chaos parmi la population. Jérôme se résout à la capturer avant que l'Ordre ou l'Inquisition ait vent de l'erreur commise par les Templiers.

Jérôme sait qu'il est responsable de tout mal commis par l'esprit et qu'il sera exécuté s'il ne réussit pas à racheter son erreur. Ce n'est pas un homme cruel mais il est prêt à tuer pour protéger sa vie. Il pense que le Joyeux est la clé qui va permettre de reconquérir Jérusalem et qui représente la victoire de la Chrétienté sur ses ennemis.

Rendre Visite aux Templiers (avant le jour 8)

Si les personnages rendent visite au château des Templiers avant le huitième jour, ils reçoivent un accueil froid. Ceux qui affirment être des marchands, des pèlerins ou des moines errants sont priés de quitter les lieux par l'intendant du château ; ceux qui affirment venir faire des affaires avec les Templiers doivent faire leur rapport à Audal dans la commanderie de Troyes.

Si les Hiéromaines utilisent leur Sainte Chevalière pour obliger les Templiers à les laisser entrer, Jérôme les recevra dans la forteresse – mais il gardera à tout instant une demi-douzaine de chevaliers armés. Il leur offre l'hospitalité et leur dit que le château est un lieu où les Templiers étudient les méthodes de la sorcellerie et de la magie. Si les personnages se montrent conciliants, il peut même leur montrer certains des parchemins et des notes en provenance de la caverne située en Terre Sainte. Il nie le fait que ses expériences aient quelque chose à voir avec le mystérieux Hérésiarque mais promet de leur faire son

Les Templiers en Tant qu'Ennemis

Les personnages agressifs et malavisés peuvent mettre en colère ou mettre les Templiers sur le qui-vive, tant et si bien que Jérôme décide qu'ils représentent une menace. Dans une telle situation, les Templiers leur ordonnent de quitter le château et sont prêts à les attaquer s'ils refusent. Jérôme peut aussi envoyer six chevaliers du Temple après les personnages avec l'ordre de les tuer et d'enterrer les corps dans les bois.

Jérôme accélère ses plans. Si les personnages arrivent au septième jour ou plus tôt, il chevauche vers Troyes dès que possible afin de lancer le sort de divination. Les événements de la section *Les Templiers Capturent le Joyeux* se déroulent plus tôt et la trame du scénario avance d'un ou plusieurs jours.

rapport sur ce qu'il découvre. Ils n'ont en aucune circonstance l'autorisation d'explorer le château ou d'examiner la tour, car les Templiers gardent ces choses secrètes. La Sainte Chevalière signifie simplement qu'il doit aider les personnages, mais pas qu'il doive céder à leur curiosité.

Le Château sous Scellées (Jour 9)

Si les personnages arrivent au château au cours de la brève période où les Templiers détiennent le Joyeux alors ils découvrent l'accès à celui-ci fermé. Les gardes refusent d'admettre quiconque, même s'ils présentent leurs chevalières. Jérôme a demandé à ce que les portes soient scellées : les portes resteraient fermées même si le Pape s'y présentait accompagné de Saint Bernard, du Christ Ressuscité ou de Dieu lui-même.

Un test de Perception Ardu (~20%) signale des lumières étranges dans tout autour de la tour, tandis que Jérôme affronte le Joyeux ; ce dernier passe les défenses du cercle de protection du Templier et l'entraîne, ainsi que tous ses chevaliers, dans une démence absolue. Le château est en proie au chaos au moment où les Templiers se retournent les uns contre les autres.

Au bout d'une heure, presque tout le monde est mort.

Le Joyeux s'échappe par le passage secret. Jérôme s'empare d'un masque en cuir et titube en direction de Troyes. Lui aussi a vu se réaliser son plus profond désir

Chaos et Folie (après Jour 9)

Après le neuvième jour, le château du Temple est entièrement vide. Les portes restent closes, ce qui force les personnages à escalader les murs pour y pénétrer. À l'intérieur, ils sont accueillis par une scène de dévastation et de misère. Les corps des chevaliers sont éparpillés dans la forteresse et la cour. Il émane de cet endroit une odeur de boucherie. Il est clair que les chevaliers se sont entre-tués mais plus choquant encore est la brutalité avec laquelle ils se sont battus. Certains chevaliers ont essayé de graver les escaliers après avoir eu les jambes coupées ; d'autres ont arraché la gorge de leurs adversaires avec leurs dents ; d'autres encore se sont battus à coup de poing ; des chevaliers ont été projetés aux bas des remparts ou ont été piétinés par des chevaux enragés. Les pavés de la cour sont couverts de sang.

Les personnages peuvent fouiller le château pour obtenir des indices sur ce qui s'est passé. Les plus importants se trouvent dans la tour centrale, là où Jérôme a conduit ses expériences. Voir *La Fouille du Château* à la page 42.

Alors qu'ils explorent le château, les personnages tombent sur des chevaliers survivants. Lancez les dés sur le Tableau des Rencontres pour savoir ce qu'ils trouvent.

Dé (d6)	Rencontre
1	Un chevalier mourant, qui insulte et qui maudit les moines dans son dernier souffle.
2	Un chevalier mourant armé d'une arbalète ; il tire un dernier carreau désespéré quand les personnages entrent dans la pièce.
3	Un Templier dément gravement blessé (il lui reste seulement 1d3 Points de Vie à chaque localisation) qui charge et qui attaque les PJ quand il les aperçoit.
4	Un chevalier catatonique qui les attaque s'il se sent menacé.
5	Deux chevaliers qui se battent entre eux dans un combat à mort.
6	Un groupe d'1d4+1 chevaliers du Temple qui les attaque à quatre pattes, telles des bêtes sauvages.

La Fouille du Château

Il n'est pas nécessaire de fouiller le château pièce par pièce. En effet: soit les personnages sont escortés à travers la forteresse, soit tout le monde est mort. Dans ce dernier cas, ils ne rencontreront pas d'opposition. Les bâtiments extérieurs, les cours et les remparts ne contiennent rien d'intéressant – les indices se dissimulent dans la forteresse, dans la tour et dans les donjons.

La Forteresse : une série de petits feux ont ravagé une grande partie du bâtiment, rendant les étages supérieurs dangereux à explorer. Les personnages peuvent trouver des armures de maille et une variété d'armes de bonne qualité, ainsi qu'un coffre du Temple contenant 500 pièces d'argent. Les autres coffres ont déjà été pillés par le Joyeux.

Les Donjons : une réussite à un test de Perception ou un test d'Ingénierie Facile (+20%) permet à un personnage de détecter l'entrée à demi dissimulée d'un passage secret. Ce tunnel mène tout droit à l'extérieur des murs et aboutit à une petite cabine dans les bois alentours. Il y avait au moins deux chevaux dans l'étable ; tous deux ont disparu. Une réussite à un test de Pister révèle qu'un cavalier s'en est allé vers l'Ouest tandis que l'autre cavalier, plus lourdement chargé, est parti en direction de Troyes.

La Tour : l'étage inférieur de cette tour contient la bibliothèque du château avec ses quelques 60 volumes. Un coffre fermé à clé contient le vrai trésor de cette pièce – une série de parchemins anciens fragiles comme des toiles d'araignée et une copie récente des parchemins sur papier vélin, y compris une copie de la clé de Salomon.

L'étage supérieur de la tour est brûlé comme si elle avait été touchée par la foudre mais les papiers et les livres répandus au sol sont intacts. Deux cercles magiques sont inscrits sur le sol et ressemblent à un diagramme d'invocation complexe – une réussite à un test de Connaissance (Sciences Occultes) Difficile (–40%) confirme que le premier sert à contraindre et que le second est un cercle de protection, suggérant que le pratiquant traitait avec quelque chose qu'il considérait comme très dangereux.

Au sol, devant le cercle de protection se tiennent une cloche, un livre et une chandelle. La cloche est fêlée, le livre brûlé et la chandelle brisée en deux. Ces objets sont utilisés dans de nombreux rituels d'exorcisme.

Dans le cercle de protection se trouvent une vieille jarre en argile, sans aucun doute une antiquité. Des symboles étranges décorent celle-ci. La jarre avait été scellée par de la cire mais le sceau est maintenant brisé. Un personnage peut rassembler les différents fragments de cire séchée pour lire l'inscription complète – un test de Connaissance (Histoire) Difficile (–40%) ou de Connaissance (Sciences Occultes) identifie le sceau comme étant le Saint Sceau de Salomon.

En fouillant le reste de la pièce, les personnages découvrent les notes de Jérôme (Encarts numéro 2 et 3 pages 44-45). Le premier décrit les échanges entre Jérôme et le Joyeux ; le second est une série d'instructions codées pour trouver le tombeau de Salomon en Israël.

L'Arrivée d'Audal et des Templiers (Jour 10)

Le soir du dixième jour de l'aventure, le Templier Audal arrive au château, inquiet de ne pas avoir reçu de nouvelles ni de Jérôme ni du château depuis plusieurs jours. Les Templiers se tiennent de l'autre côté de la porte fermée pendant quelques minutes, criant pour qu'on leur ouvre. Quand personne ne répond, Audal et deux autres Templiers se rendent à la cabane et utilisent le passage secret pour entrer au château.

La vision du désastre fait qu'Audal est plus enclin à parler aux Hiéromoines. Si les personnages prennent contact avec lui, il leur dit virtuellement tout ce qu'il sait :

- Jérôme a découvert un trésor en Terre Sainte et les Templiers menés des expériences sur lui au château.
- Il ne sait pas ce qu'est le trésor mais il sait que quelque chose a mal tourné il y a six semaines. Jérôme affirme qu'il allait réparer toutes ses erreurs et ordonna à Audal de ne rien révéler des problèmes.

- Jérôme gardait ses notes dans la tour centrale – ces notes pourraient bien donner des informations sur la situation.
- Audal mentionne également qu'Aribert le Gardien de la foire a posé des questions sur l'état des Templiers et qu'il est probablement en route. Si les personnages veulent garder les événements du château secrets, ils doivent agir immédiatement.

Les Chevaliers du Temple

Ce sont des vétérans des croisades prêts à se battre. Si les personnages les rencontrent après que le Joyeux se soit échappé de la tour une deuxième fois, alors les chevaliers ont souffert de blessures ; réduisez les Points de Vie des chevaliers d'1d6 points à 1d3 localisations au hasard.

Jérôme d'Aquitaine

Jérôme, le maître érudit des Templiers de Troyes, a l'intention d'employer les secrets de l'urne déterrée en Syrie afin de détruire les armées des Sarrasins et reprendre la sainte cité de Jérusalem. De ce fait, la responsabilité pour la misère et la démenche dont souffre Troyes repose sur ses épaules.

Chevalier du Temple

		ID20	Localisation	PA/PV
FOR	15	1-3	Jambe Droite	5/6
CON	14	4-6	Jambe Gauche	5/6
TAI	14	7-9	Ventre	6/7
INT	10	10-12	Poitrine	6/8
POU	13	13-15	Bras Droit	5/5
DEX	10	16-18	Bras Gauche	5/5
CHA	10	19-20	Tête	6/6

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	13
Mouvement	8m
Rang d'Action	+10 (+2 avec une armure)

Armure Typique : Mailles et Plaques
Équipement : Écu, Épée Longue

Compétences : Athlétisme 55%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 40%, Endurance 48%, Équitation 43%, Force Brute 50%, Influence 46%, Langage (Arabe) 20%, Langage (Français) 50%, Persévérance 30%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée	M	L	65%	1D8	6/12
& Bouclier	L	P	65%	1D4	6/12

Jérôme d'Aquitaine		1D20	Localisation	pa/pv
FOR	13	1-3	Jambe Droite	5/6
CON	16	4-6	Jambe Gauche	5/6
TAI	12	7-9	Ventre	5/7
INT	15	10-12	Poitrine	5/8
POU	16	13-15	Bras Droit	5/5
DEX	10	16-18	Bras Gauche	5/5
CHA	14	19-20	Tête	5/6

Actions de Combat	3	Armure Typique : Mailles
Modificateur de Dommages	+0	Équipement : Épée Longue, Dague
Points de Magie	16	Sorts : Augmenter (POU), Bannir, Cercle Protecteur, Intuition, Maudire (POU), Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle, Révélation, Télékinésie, Vision Mystique

Mouvement	8m	
Rang d'Action	+13 (+6 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 45%, Connaissance (Sciences Occultes) 70%, Courtoisie 60%, Endurance 40%, Équitation 40%, Grimoire Clé de Salomon) 85%, Influence 70%, Manipulation 50%, Perception 40%, Persévérance 70%, Perspicacité 60%

Armes		Allonge/			
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée Longue	M	L	85%	1D8	6/12
Dague	P	P	60%	1D4	6/8

Encart numéro 3

Comme les maçons qui bâtirent le temple de Salomon dans le Livre des Rois, j'ai longtemps peiné sur ces mots. Je vous prie de garder en mémoire les bâtisseurs du temple et le temps qu'ils ont passé à peiner tandis que vous lisez ces mots.

WSPQSR XLI OMRK FYMPX XLI GMXC SJ XEHQSV MR XLI HIWVXW SJ XLI IEWX. DIRSFME VYPIH XLIVI ERH MR XLI.

UKZ KU VJG PWODGT QH VJG HCKVJHWN CPF UGXGP CTG JKFFGP KP VJG UGCN. VJG ITGCVGVU QH VJGUG KU VJG VQOD QH UQNQQP.

QCZX ELOXCZ QTYO ESP DZDY ZQ ESP DPGPY SFYOCPO HSZ LCP JPE QLTESQFW LYQ MP RFTOPO MJ ESP WTRSE ZQ ESP DFY TY L STRS AWLNP.

MVBMZ BPM BWUJ IA WVM LMIL NWZ BPM OIBMSMMXMZA IZM EIBKPNCT.

MVSSVD AOL WHAO MYVT RPUN AV JYVDU HUK MPUK AOVZL DOV RLLW HUK AOVZL DOV HYL RLWA.

Encart numéro 2

Je tiens mes pensées sur l'urne de Palmyra. Le sceau est sans aucun doute celui de Salomon, le fils de David et le Roi d'Israël, qui construisit le Temple et qui fut considéré comme sage et puissant au-delà de toute mesure. Il est dit qu'en vertu de son anneau magique, Salomon contraignit certains démons et mauvais esprits et les enferma où ils ne pourraient plus causer de mal. La jarre constitue une de ces prisons.

Premièrement, je dois déterminer si le prisonnier est toujours emprisonné. Selon les écritures de la Clé de Salomon, certains tests doivent être effectués. Je place une magnétite près de la jarre et l'esprit y est attiré. Ensuite, je place une autre jarre remplie de papillons de nuit et je la laisse pour la nuit. Si les papillons survivent la nuit, alors cela signifie que la jarre est vide malgré le sceau intact.

Les papillons sont morts.

Il n'y a plus aucun doute. J'ai en ma possession un des esprits de Salomon. Loué soit le Seigneur, pour avoir guidé ses chevaliers servants vers ce trésor. L'esprit sera l'épée qui anéantira nos ennemis, ou une bête de somme que nous domestiquerons et que nous enchaînerons. Avec le pouvoir de cet esprit, nous reprendrons la Sainte Cité et restaurerons la croix et le Temple à la place qu'ils méritent, pour la plus grande gloire de Dieu !

Je ne dois pas être trop hâtif. De tels esprits sont malicieux et rusés. Celui-ci essaiera de me séduire et de me tromper. Seigneur, donne-moi la force de résister aux charmes du démon et la sagesse de voir au travers de ses mensonges. Notre combat commence au matin.

Il est dit ici qu'on le nomme le Joyeux et qu'il ne désire que me servir. Il affirme être un esprit de la joie et qu'il m'accordera mes désirs si je le libère du cercle qui le retient. Sa voix résonne comme les sanglots plaintifs d'un enfant car il est faible. Le peu de vitalité dérobée aux papillons le sustente à peine. Il implore pour sa vie, pour que je lui donne un chien ou tout autre créature vivante, ou encore une petite partie de mon pouvoir. Il est si petit et faible qu'il semble inoffensif mais il ne me trompe pas. Ces esprits grandissent en pouvoir très rapidement.

L'esprit reste confiné mais il devient plus rusé. J'ai découvert une souris morte près du cercle qui le contraignait ce matin. Son influence est plus grande que je ne le supposais et je crains qu'il ne teste la résistance de sa prison. Afin de le distraire, j'ai demandé à l'esprit de m'aider à traduire les parchemins que nous avons découverts avec la jarre. Une liasse de parchemins représente le texte original de la Clé de Salomon, le livre saint qui m'a permis d'étudier l'art de la contrainte et du commandement.

Les autres rouleaux parlent de

Je ne les décrirai pas ici. Il n'est pas sage de noter de telles choses.

Désastre. L'esprit s'est échappé. Un des garçons d'étable s'est faufilé dans la tour pendant que je dormais et a brisé le sceau. L'esprit prit possession de lui en un instant ; j'ai tué le garçon mais l'esprit s'est enfui. Je pensais qu'il prendrait plus longtemps à sortir du corps du garçon mais il a été plus rapide que le vent.

Il ne peut pas être allé loin. Je l'ai laissé affamé et il doit donc posséder un corps humain s'il veut survivre. Tuer l'hôte fut mon erreur. Maudite stupidité ! Seigneur, pardonne-moi.

L'esprit n'est pas le véritable prix et je dois me souvenir de cela. Qu'est-ce qu'une épée, quand on a trouvé la clé d'une armurerie en contenant des milliers ?

J'ai perfectionné une méthode pour trouver l'esprit, au cas où il soit toujours dans le monde mortel. Les protections du château ont interféré avec mes premières tentatives, aussi je dois me rendre immédiatement à Troyes afin d'effectuer le rite. Cette nuit, je rachèterai mes échecs ou mourrai à la tâche.

Une fois de plus, le Joyeux est en mon pouvoir. L'âme infortunée du Lépreux doit avoir été lavée de tout péché et s'être rendue directement au paradis ; je peux donc torturer le corps pour forcer l'esprit à parler. Avec l'aide de celui-ci, je découvrirai les dernières pièces du puzzle.

Trompé, j'ai vu les portes du tombeau et en ai franchi l'entrée c'était le cercle et il est à nouveau libre je suis libre en ce jour tous les prisonniers seront libérés dit le SEIGNEUR je brûle comme la fièvre dieu pardonne-moi il est à nouveau libre il rit dans ma tête et je peux à peine penser écrire

Troyes brûlera maintenant que le temps de la discorde est arrivé et je serai l'abbé de la déraison et je ne tolérerai aucun rival en mon domaine. Je serai une voix plaintive dans la Chrétienté et je rendrai les chemins tordus pour le Seigneur de la Discorde.

J'étais aveugle mais désormais je vois.

Les Notes Codées

Jérôme a écrit ses notes concernant le Tombeau de Salomon sous forme de code. L'encart numéro 3 est la version codée. L'encart numéro 4 présente la version décodée en tant que référence.

Le code est relativement simple : un système de cryptage Caesar où toutes les lettres ont été décalées de plusieurs places dans l'alphabet. La seule complexité ajoutée est le fait que le déplacement change à chaque paragraphe. Les déplacements sont tirés du Livre des Rois, versets 37 et 38, qui disent ceci :

37 Dans la quatrième année fut établie la fondation de la maison de Jéhovah, durant le mois de Ziv.

38 Et dans la onzième année, durant le mois de Bul, qui représente le huitième mois, toutes les parties de la maison furent terminées. Il passa donc sept années à la construire.

Chaque nombre mentionné représente un décalage. Le premier paragraphe est décalé de 4, le second de 2 (Ziv est le deuxième mois), le troisième de 11, le quatrième de 8 et le dernier de 7.

Comme les maçons qui bâtirent le temple de Salomon dans le Livre des Rois, j'ai longtemps peiné sur ces mots. Je vous prie de garder en mémoire les bâtisseurs du temple et le temps qu'ils ont passé à peiner tandis que vous lisez ces mots.

SALOMON LE ROI BÂTIT LA CITÉ DE TADMOR DANS LE DÉSERT DE L'EST. ZÉNOBIA LA GOUVERNA ET DANS LA LANGUE GRECQUE ON LA NOMME PALMYRA.

SIX EST LE NOMBRE DE CROYANTS ET SEPT SONT CACHÉS DANS LE SCEAU. LE PLUS GRAND D'ENTRE EUX EST LE TOMBEAU DE SALOMON.

DEPUIS TADMOR TROUVEZ LES FILS DES SEPT CENTs QUI SONT CROYANTS ET LAISSEZ-VOUS GUIDER PAR LA LUMIÈRE DU SOLEIL DANS UN HAUT LIEU.

ENTREZ DANS LE TOMBEAU COMME UN MORT CAR LES GARDIENS SONT VIGILANTS.

SUIVEZ LE CHEMIN DU ROI À LA COURONNE ET TROUVEZ CEUX QUI GARDENT ET CEUX QUI SONT GARDÉS.

Tueurs de Démons

Ceci est la dernière rencontre avec les Hiéromaines fous. Elle peut se dérouler quand les personnages voyagent à travers la campagne aux alentours de Troyes, lorsqu'ils se rendent au château des Templiers ou dans la colonie de lépreux

Vous pouvez mener cette rencontre à bien de deux manières. Si les joueurs ont fini par réaliser que les Hiéromaines ne sont pas vraiment en enfer, mais qu'ils ont été ensorcelés par le Joyeux, alors introduisez la rencontre du point de vue des personnages : ils traversent des bois quand ils sont soudainement attaqués par d'autres moines.

Cependant, si les joueurs sont encore confus quant au destin des premiers Hiéromaines, alors vous pouvez introduire cette rencontre du point de vue des adversaires fous. Dans ce cas, récupérez les feuilles de personnages de vos joueurs et donnez-leur les feuilles pré-tirées de Claude et de ses compagnons. Laissez les joueurs se battre contre leurs propres personnages jusqu'à ce qu'ils réalisent ce qui se passe. À ce moment-là, échangez les feuilles une fois de plus.

La Réalité

Vous voyagez sur une route déserte quand soudain des silhouettes sombres émergent des buissons en brandissant des armes. Leurs visages sont si maigres et las que vous pouvez voir leurs os et leurs yeux gonflés dans leurs orbites. Les hommes sont crasseux et portent les loques de ce qui étaient autrefois des robes noires. Vous pouvez à peine croire qu'ils peuvent encore se tenir debout tant ils sont émaciés et blessés. La démence seule semble les pousser et ils ont le meurtre à l'esprit.

L'Illusion

Pendant une éternité, vous avez affronté les forces de l'enfer. Nombres de démons ont succombé sous vos lames. Vous avez fait face aux anges déchus eux-mêmes et avez survécu – mais vous n'arrivez toujours pas à trouver la sortie vers le monde des mortels.

Maintenant, dans cette immensité déserte, vous repérez un autre groupe de démons, les plus vils que vous ayez jamais vus. Ces horreurs ressemblent à des hommes dont la peau n'est qu'un amas de versimes ; elles sont revêtues de la peau dépecée d'enfants et ont une tête de mouche. Une soudaine intuition divine vous frappe – si vous réussissez à tuer ces horreurs, le sort se brisera et vous serez renvoyés chez vous. Il ne vous reste plus qu'un coup d'épée à donner pour franchir les portes de l'Enfer !

Jouer la Rencontre

Les joueurs sanguinaires peuvent résoudre cette rencontre comme un combat direct. Les autres Hiéromaines sont probablement blessés et manquent de moyens après leurs précédentes batailles, aussi les personnages devraient être capables de les vaincre, avec un peu de chance et une dépense de Points de Destin.

- Les tactiques de Claude sont simples : charger dans la mêlée et attaquer les ennemis légèrement armés avec les épées de Croisé. Si un des personnages utilise des armes à distance, et en supposant qu'il lui reste des bombes fumigènes, il emploie ses bombes afin de bloquer la ligne de vue des attaques de projectiles.
- Renaud utilise son arbalète automatique pour tirer des carreaux explosifs, avant d'attaquer avec son épée de guerre. Au possible, il tire ses carreaux afin de paralyser le bras armé d'un adversaire.
- Si Victor possède encore de la poussière étouffante, il la projette contre les personnages avant le début de la bataille. Il se lance ensuite dans la mêlée en utilisant son épée à carreaux à bout portant.
- Andrew ne possède qu'un seul sort offensif, Entrave, qu'il lance contre les personnages. Avec un score de Manipulation de 80%, il peut facilement augmenter la portée du sort à POU x5 mètres et viser cinq personnages. De plus, son score de Sorcellerie lui permet d'affecter jusqu'à 21 points de TAI par cible et chaque tranche de 3 points d'excès de TAI augmente la réduction du Mouvement d'un mètre. Appliqué à des PJ moyens, cela réduit le mouvement des victimes d'un mètre par tour. Une fois qu'il a lancé Entrave, Andrew se joint à la mêlée.

Les joueurs peuvent essayer de secourir leurs camarades Hiéromaines de leur démence. Ceci peut être accompli en interprétant leur personnage ("vous n'êtes pas en enfer ! L'Hérésiarque vous a trompé !"), avec la magie (les sorts Guérison de l'Esprit, Dispersion de la Magie, Neutralisation de la Magie ou Augmenter (POU) peuvent aider) ou par l'utilisation d'attaques destinées à maîtriser les moines déments sans les tuer.

Faites jouer cette Rencontre pour avertir les joueurs de ce qui va leur arriver s'ils sont incapables de vaincre le Joyeux. Les premiers Hiéromaines étaient plus expérimentés et mieux équipés que les personnages mais ils ont entièrement succombé aux pouvoirs de l'esprit.

Meurtres dans la Cathédrale

Après avoir été rendu fou par le Joyeux, Jérôme – désormais l'Hérésiarque – est déterminé à répandre la parole des Gens Heureux et à supprimer les religions rivales. Il commence par renverser l'ordre de la cité en assassinant l'évêque de Troyes devant la congrégation.

Si la cathédrale est détruite et l'évêque tué, la foi de la ville entière sera ébranlée, ce qui la rendra plus réceptive aux sermons de l'Hérésiarque.

Les personnages peuvent être impliqués dans ces événements de plusieurs manières.

- Les notes codées laissées par Jérôme juste avant qu'il ne devienne fou suggèrent qu'il a l'intention d'attaquer les chefs religieux de Troyes.
- Si les personnages sont à Troyes et surveillent les rues, ils pourront remarquer un nombre inhabituel de personnes se déplaçant en direction de la cathédrale. S'ils visitent la colonie de lépreux et aperçoivent les adorateurs en bonne santé des Gens Heureux, il se peut qu'ils reconnaissent certains visages dans la foule.
- Si les personnages ont des contacts parmi les gardes de la foire, ils entendent les rumeurs concernant l'étrange comportement d'Aribert – voir *Aribert le Fou*.

Aribert le Fou

Aribert, l'un des deux Gardiens de la foire, est un agent des Templiers. Au dixième jour, quand la commanderie ferme ses portes d'une manière inattendue, il se rend au château pour enquêter. En route, il rencontre un Jérôme fou. Aribert reconnaît le Templier et fait l'erreur de l'arrêter en chemin. Il est la première victime du nouvel Hérésiarque.

Aribert est désormais un membre fanatique du culte et aux premières lueurs du matin, il donne l'ordre à la Garde de la Foire de laisser la porte de l'Est ouverte sans fouiller ni arrêter personne. Les membres des Gens Heureux peuvent ainsi pénétrer dans la ville toute la matinée.

Accompagné d'Aribert, Jérôme est revenu dans la cité et est passé sans encombre devant les gardes. Il a résidé dans la maison d'Aribert en attendant le matin.

- Si tout le reste échoue, les personnages peuvent être alertés par des cris d'alarme provenant de la cathédrale.

La Cathédrale

La cathédrale de Troyes est vieille de 50 ans et a été construite dans un style roman. Ses murs sont épais, ses fenêtres sont longues, minces et se terminent en pointe et l'abside intérieure est décorée de piliers. La cathédrale a la forme d'une croix latine : la longue nef est-ouest mesure 100 mètres d'un bout à l'autre tandis que le transept mesure 40 mètres de large. Les murs ont une épaisseur de trois mètres. Deux hautes tours s'élèvent sur la face ouest de la cathédrale et entourent les portes principales. Des portes plus petites décorent les extrémités nord et sud du transept.

L'autel est situé à l'extrémité est. C'est là que l'évêque Manassé va célébrer la messe à midi. Il n'y a aucun banc ni siège – la congrégation se tient debout, face au prêtre.

La place à l'extérieur de la cathédrale est bordée d'étals et de commerçants ; c'est la périphérie de la Foire de Champagne et la plupart des marchands se contentent de vendre des produits plus simples, tels que du poisson, de la viande, des légumes, des animaux et des vêtements de base. Certains vendent de la viande cuite, d'autres de l'huile de lampe. Ces deux produits vont bientôt devenir importants.

Le Plan des Hérétiques

Grâce à l'aide d'Aribert le Fou, les agents du culte ont pu entrer dans la ville sans se faire repérer. Les agents du culte sont beaucoup moins nombreux depuis que les Templiers ont fait des ravages parmi leurs rangs mais le nouvel Hérésiarque s'est efforcé d'en recruter plus. Des groupes masqués se sont rendus dans la campagne la nuit précédente, se sont emparés de paysans et les ont rendus fous grâce aux pouvoirs de l'Hérésiarque. Entre les nouvelles recrues et les gens recrutés dans la cité auparavant, Troyes compte maintenant plus de 100 membres du culte, parmi lesquels plus de trois douzaines sont des fanatiques.

Les plus forts d'entre eux, comprenant les chevaliers Templiers du château, sont en ce moment dans la cathédrale. Ils sont équipés de masques et d'armes. Leur intention est de traverser la foule et d'attaquer l'évêque au beau milieu de la messe tout

Combat dans la Cathédrale en Flammes

Lancez 1d6 à chaque tour et ajoutez le nombre de tours passés depuis le début du combat.

Dé	Événement	Malus de la Fumée*
1	Aucun	0%
2	La foule en délire renverse les personnages qui échouent à leur test d'Athlétisme ou de Force Brute.	0%
3	Une pluie d'étincelles se déverse de la cathédrale. Les personnages portant de simples vêtements ont 5% de chance de prendre feu au contact des étincelles.	0%
4	Une des grandes fenêtres de la cathédrale explose et déverse une pluie d'éclats.	0%
5	Le feu provoqué à la porte ouest se répand comme une traînée de poudre. Les personnages qui se situent tout proche risquent de prendre feu et de subir 1d4 points de dommages à une localisation au hasard.	0%
6	Une des flasques d'huile jetée de l'extérieur explose et atteint toutes les personnes proches, causant 1d4 points de dommages à toutes les localisations.	0%
7	Un citoyen paniqué empoigne un des personnages et lui demande de l'aider à s'échapper. Il est prêt à tout pour survivre !	10%
8	Les gens terrifiés commencent à escalader les fenêtres. Un enfant glisse et est sur le point de tomber – les personnages peuvent-ils le sauver à temps ?	10%
9	Un assassin du culte attaque un des personnages ; il émerge de la foule et poignarde le personnage dans le dos.	10%
10	Un des piliers de support s'écroule. Un personnage doit effectuer un test d'Évasion ou subir 2d6+2 points de dommages.	20%
11	Un homme en feu traverse la cathédrale en courant, hurlant sous la douleur. A moins qu'on ne l'en empêche, il propagera le feu encore plus rapidement.	20%
12	Un Templier enragé se fraye un chemin sanglant à travers la foule, massacrant quiconque lui barre la route.	20%
13	Une vague de chaleur balaie la cathédrale ; tous les personnages doivent effectuer un test d'Endurance ou subir un malus de -10% à tous leurs prochains tests dans la cathédrale à cause du manque d'oxygène.	40%
14	Une partie du toit s'effondre. Tous les personnages doivent effectuer un test d'Évasion ou subir 1d6 points de dommages.	40%
15+	L'église est maintenant un brasier. Tous les personnages dans la cathédrale subissent un point de dommages à la Tête et à la Poitrine à chaque tour.	40%

* : le malus provoqué par la fumée s'applique à toutes les attaques ayant une portée Moyenne ou plus grande. Il est doublé pour les armes à distance.

en proclamant à voix haute l'arrivée du Joyeux et la rédemption imminente du monde.

Pendant ce temps, des agents du culte, moins suicidaires, attendent à l'extérieur. Dès le début des troubles dans la cathédrale, ils s'empareront de brasiers de charbon et de l'huile du marché et les emporteront dans la nef de l'église avant de fermer les lourdes portes et de mettre le feu à la cathédrale. Une fois les portes fermées, la foule paniquera à l'idée qu'elle ne peut pas sortir et permettra aux assassins d'avoir tout le temps de tuer l'évêque, de retirer leurs masques et de se fondre dans la foule.

Si tout se déroule selon le plan, les hérétiques tueront l'évêque et brûleront la cathédrale sans trop grande perte ; la masse de

la foule dans la place et la cathédrale devrait leur permettre de disparaître aisément.

Chronologie des Événements

On suppose que les personnages n'interviennent pas dans les événements suivants.

11:45 : les gens commencent à se rassembler dans la cathédrale pour assister à la messe. Certains sont des assassins du culte.

12:00 : début de la messe

12:15 : les assassins du culte, y compris les Templiers, commencent à se frayer un chemin à travers la foule.

12:18 : un des Templiers, un homme du nom de Maurice, dégage son épée et charge en direction de l'autel en criant "mort à la tristesse !" Le Père Daison se met en travers de son chemin et est mortellement blessé.

Le Chevalier Inspiré

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	19	1-3	Jambe Droite	5/6
CON	11	4-6	Jambe Gauche	5/6
TAI	14	7-9	Ventre	6/7
INT	10	10-12	Poitrine	6/8
POU	13	13-15	Bras Droit	5/5
DEX	14	16-18	Bras Gauche	5/5
CHA	14	19-20	Tête	-/6

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D4
Points de Magie	13
Mouvement	8m
Rang d'Action	+12 (+5 avec une armure)

Armure Typique : Mailles et Plaques
Équipement : Épée Longue

Compétences : Athlétisme 80%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 40%, Endurance 63%, Équitation 43%, Force Brute 50%, Influence 61%, Langage (Arabe) 20%, Langage (Français) 50%, Persévérance 55%

Armes

Type	TAI	Allonge/Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée	M	L	100%	1D8	6/12

12:19 : les membres du culte barrent la porte du sud ; une bagarre éclate entre les membres du culte et les citadins à la porte nord ; les membres du culte mettent le feu à la cathédrale à la porte ouest.

12:20 : la porte ouest prend feu ; une révolte éclate dans la place ; les membres du culte et les innocents sont jetés dans les flammes.

12:21 : Maurice est terrassé par la foule mais dans la confusion, l'évêque Manassé est piétiné.

12:22 : un membre du culte escalade l'un des piliers et proclame l'arrivée du Joyeux et que tout aura une fin. Il reste planté là jusqu'à ce que le toit de la cathédrale s'écroule sur lui.

Déjouer le Plan

Les personnages ne devraient pas être capables de déjouer tous les plans du culte - essayez au moins de faire en sorte que la cathédrale prenne feu. S'ils apprennent le complot contre l'évêque, ils peuvent essayer de le sauver ou du moins, éliminer quelques membres du culte.

Après l'Incendie

Si les personnages réussissent à sauver l'évêque, alors les habitants de la ville se réjouissent du miracle. Ils placent l'évêque Manassé sur leurs épaules et le font parader dans la

ville en criant qu'il a été sauvé du cœur des flammes par des anges. Malheureusement Manassé meurt d'une crise cardiaque au cours de la parade et personne ne s'en aperçoit tout de suite. On proclame alors qu'il a été transporté au paradis.

Si Manassé a été victime du culte, une atmosphère de désespoir tombe sur Troyes. Les gens parlent ouvertement de la possibilité de la fin du monde et certains affirment même que seul le Joyeux peut les sauver des forces de l'Enfer qui, sans aucun doute, ont mis le feu à la cathédrale. La scène est prête pour l'arrivée de l'Hérésiarque.

Quoi qu'il en soit, quelques membres du culte sont capturés par les autorités durant l'affrontement. Si les personnages interrogent les prisonniers, ils apprennent que l'Hérésiarque est en route pour la Foire le lendemain et qu'il apportera avec lui le salut du monde...

Le Templier Inspiré

C'est un chevalier du Temple rendu fou par le Joyeux ou par l'Hérésiarque. De ce fait, il a reçu une grande force et une grande agilité, au détriment de sa santé mentale ; les joueurs sont peut-être capable d'utiliser sa démence contre lui.

La Foire de Champagne

L'Hérésiarque arrive à Troyes pour prêcher à la Foire de Champagne. S'il réussit à s'adresser à la foule et à propager son hérésie parmi la masse, alors il sera impossible de contenir l'épidémie. Après avoir interrogé les prisonniers capturés durant l'attaque de la cathédrale, les personnages savent maintenant que l'Hérésiarque est en route. Même s'ils manquent cette opportunité, ils devraient réaliser que le culte vise la Foire de Champagne.

La Foire de la Laine s'achève le jour suivant et donc un grand nombre d'affaires doivent être terminées aujourd'hui. Aribert donne l'ordre de rouvrir la commanderie des Templiers à midi - les Templiers ont le monopole de la pesée de la laine et sans leurs balances, le marché de la laine s'est interrompu. Une foule de monde s'est réunie devant la commanderie - et l'Hérésiarque a l'intention de leur prêcher la bonne parole.

Les personnages peuvent déjouer les plans de l'Hérésiarque de trois manières :

- S'ils découvrent l'Hérésiarque avant qu'il ne fasse son sermon, ils peuvent l'éliminer en toute discrétion.
- S'ils l'éliminent au moment où il se révèle mais avant son sermon, le danger est aussi écarté.
- Si tout cela échoue, ils peuvent perturber la Foire pour arrêter l'Hérésiarque.

Trouver l'Hérésiarque

Un test de Connaissance de la rue ou d'Influence Ardu (-20%) révèle des rumeurs utiles :

- Les Gardiens de la Foire ont ordonné la réouverture de la commanderie des Templiers demain, dieu merci, Maintenant on va pouvoir faire les comptes du marché de la laine. (Vrai)
- Aribert est revenu du château des Templiers ce matin, en compagnie de trois chevaliers du Temple. (Vrai ; les chevaliers étaient Jérôme et deux Templiers fous)
- Les déments qui ont attaqué l'évêque sont de retour ! Un grand nombre d'entre eux sont en train de se rassembler à la porte du nord ! (Faux)

Les personnages peuvent aussi employer un dispositif Hoffman ou toute autre magie pour deviner la localisation de l'Hérésiarque - quand les personnages sont à proximité, donnez-leur un bonus de +20% à leurs tests de Connaissance (Sciences Occultes) afin de détecter la présence de Jérôme.

Ces indices peuvent les mener à la maison d'Aribert. La demeure de l'usurier est située dans la Rue du Temple, directement opposée à la commanderie. C'est une magnifique structure de quatre étages avec un balcon donnant sur la rue au quatrième étage. Lorsque la foule se rassemblera à midi pour la réouverture de la commanderie, c'est de là que l'Hérésiarque répandra la parole.

L'Éloge de la Joie

L'Hérésiarque émerge sur le balcon de la maison d'Aribert ; il porte un des masques en cuir du culte et commence à faire l'éloge de la joie.

Mes frères du Christ ! Je vous dis que le Royaume des Cieux est à portée de main ! Le Seigneur est parmi nous et vous avez tous été jugés dignes de lui ! Vous avez été purifiés dans le sang de l'agneau et avez été lavés de tout péché maintenant et pour toujours. Réjouissez-vous, car le chagrin est vaincu et nous entrons dans une ère de joie ! Tous ce que vous accomplirez sera juste et sacré ! Embrassez la récompense du Ciel et apportez la joie dans le monde ! Faites ce que vous désirez car désormais toute chose est sainte !

Renversez ceux qui vous oppriment, car je vous dis, vous êtes maintenant les rois de la Terre ! Prenez ce que bon vous semble des riches, car le Seigneur subviendra à leurs besoins ! Prenez tous les plaisirs car toute chose apporte la joie !

Durant son sermon, l'Hérésiarque utilise ses pouvoirs d'Inspiration sur des personnes de la foule au hasard, créant ainsi plus de convertis à sa cause.

La maison d'Aribert abrite l'usurier lui-même, son épouse, ses deux fils, une demi-douzaine de serviteurs et – depuis la nuit dernière – Jérôme et deux Templiers déments.

Assassiner l'Hérésiarque

Si les personnages attendent le moment où l'Hérésiarque se révèle, alors ils devront tuer le prêcheur devant une foule de témoins. L'Hérésiarque lance le sort Résistance aux Sorts sur lui-même avant d'émerger de la maison d'Aribert et utilisera la Télékinésie pour écraser les personnages qui essaient d'utiliser des armes à distance ou de grimper sur les toits. Dans la maison derrière lui se tiennent deux Templiers et un certain nombre de Gens Heureux composent la foule ; tous protégeront l'Hérésiarque contre une attaque.

Combattre la Démence par la Démence

Les personnages peuvent traiter avec l'Hérésiarque de plusieurs façons. Par exemple, ils peuvent contacter le comte Henri et lui demander de vider la place ou essayer d'infiltrer le culte et de le discréditer, ou encore créer un grand feu qui engloutit la moitié de la cité mais qui empêche l'Hérésiarque de prendre la parole.

Complications

Quand les personnages se rapprochent de la confrontation avec l'Hérésiarque, lancez les dés pour chaque facteur du culte décrit à la page 105 de Deus Vult. Si les lancers sont une réussite, alors le culte gagne un avantage supplémentaire dans cette confrontation.

- **Fanatisme** : si les personnages sortent vainqueur de l'affrontement contre l'Hérésiarque, ses adorateurs s'immolent et se mettent à courir dans la foule en causant la panique.
- **Force** : quatre Chevaliers du Temple gardent l'Hérésiarque, pas deux.
- **Occultation** : le culte a dissimulé des gardes et des archers aux alentours de la commanderie, dans l'attente d'une attaque contre l'Hérésiarque.
- **Subversion** : un PNJ important – Alix, Gerner, Audal, le comte Henry ou tout ami digne de confiance – s'est secrètement converti au culte et va trahir les personnages au moment inopportun.
- **Surnaturel** : l'Hérésiarque gagne le sort Neutralisation de la Magie.

La Mort d'un Hérésiarque

Quand – et si – les Hiéromaines blessent mortellement Jérôme, lisez le texte suivant :

L'Hérésiarque s'écroule tandis que votre lame passe à travers son armure de mailles et plonge jusqu'au cœur. Un sang chaud coule sur vos mains. Le masque de cuir tombe au sol.

"La démence a disparu... Pardonnez-moi !"

Il s'accroche à vous et siffle dans vos oreilles en poussant un dernier soupir.

"Il est toujours en liberté... trouvez-le... enfermez-le... avant qu'il ne les libère..."

Jérôme meurt, libéré de l'inspiration impie du Joyeux.

Retombées

La mort de l'Hérésiarque met fin à l'Hérésie à Troyes. Il existe toujours des gens Heureux au sein de la population mais sans le charisme inhumain de l'Hérésiarque, le culte se fragmente et finit par s'évanouir avec le temps. En temps, le nouvel évêque invoquera l'Inquisition afin d'éliminer toutes traces restantes de la corruption.

La révélation que Jérôme est l'Hérésiarque peut rendre les joueurs confus. Faites remarquer qu'en aucun cas Jérôme n'a pu être l'Hérésiarque originel – le Templier a dû être converti au Château du Paynes. La vraie menace n'a pas encore été éliminée.

Sur le corps de Jérôme (ou dans la maison d'Aribert), les personnages trouvent un rouleau de parchemin, un pendule et un petit fragment de l'urne qui servit autrefois de prison au Joyeux. Une réussite à un test de Connaissance (Sciences Occulte) révèle que le sort est utilisé pour localiser un esprit – c'est le rituel dont Jérôme s'est servi il y a plusieurs jours de cela. Lancer le sort agite le pendule dans la direction du sud-ouest.

Le Joyeux est toujours en liberté.

Nettoyer Troyes

Si elle est toujours bien disposée envers les personnages, Alix promet d'écrire à René à Paris et de lui demander son aide pour traiter avec les vestiges du culte et permettre aux personnages de poursuivre le Joyeux. Elle suggère aussi d'utiliser le rituel si les personnages échouent.

Le Seigneur de la Discorde

La poursuite du Joyeux continue dans la section intitulée Le Seigneur de la Discorde.

Jérôme l'Hérésiarque de Troyes

Après avoir reçu la grande Inspiration du Joyeux, Jérôme est désormais l'Hérésiarque. Il est le prophète de l'ère du bouleversement et de la discorde future.

Jérôme l'Hérésiarque de Troyes

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	19	1-3	Jambe Droite	5/6
CON	13	4-6	Jambe Gauche	5/6
TAI	12	7-9	Ventre	5/7
INT	15	10-12	Poitrine	5/8
POU	13	13-15	Bras Droit	5/5
DEX	16	16-18	Bras Gauche	5/5
CHA	20	19-20	Tête	5/6

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D4
Points de Magie	13
Mouvement	8m
Rang d'Action	+16 (+9 avec une armure)

Armure Typique : Mailles
Équipement : Épée Longue, Dague
Sorts : Augmenter (POU), Bannir, Cercle Protecteur, Intuition, Maudire (POU), Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle, Révélation, Télékinésie, Vision Mystique

Compétences : Athlétisme 70%, Connaissance (Sciences Occultes) 70%, Courtoisie 60%, Endurance 65%, Équitation 40%, Grimoire (Clé de Salomon) 85%, Influence 95%, Manipulation 50%, Perception 40%, Persévérance 95%, Perspicacité 60%

Armes	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Type	M	L	110%	1D8	6/12
Épée Longue	P	P	85%	1D4	6/8
Dague					

L'Inspiration Inférieure du Joyeux donne à celui qui la reçoit un sentiment constant de joie pure et le remplit de dévotion envers l'esprit. La Force, la Dextérité et la Charisme du sujet sont augmentés de +1D6 points et il gagne un bonus de +25% à ses compétences d'Athlétisme, d'Évasion, d'Influence, de Persévérance, d'Endurance et de Combat. Le Joyeux doit dépenser un Point de Magie par jour afin de maintenir l'inspiration ; celle-ci réduit aussi la Constitution de la cible d'un point par jour.

Le Seigneur de la Discorde

C'est la seconde aventure impliquant le Joyeux. L'esprit, toujours dans le corps du lépreux Jacques Taillebois, s'est échappé du château du Paynes par un passage secret. Au lieu de retourner à Troyes, le Joyeux a pris la fuite vers la côte.

Le Joyeux a besoin de Points de Magie pour survivre. À Troyes, il était capable de se nourrir des membres du culte. Il créa le nouvel Hérésiarque afin d'obtenir un apport constant de nourriture mais les personnages ont déjoué son plan. Il peut encore survivre grâce aux vestiges du culte et ceux qu'il séduit sur la route mais plus les personnages éliminent le culte, plus l'esprit devient désespéré. S'ils échouent à une aventure en chemin, l'affrontement final contre le Joyeux s'avèrera beaucoup plus difficile.

Que la Chasse Commence

Les personnages reçoivent leur mission et se mettent à la poursuite du Joyeux.

La Tour Maudite de Provins

Le Joyeux conduit un prêtre à la démence et provoque l'attaque de la foule en furie contre la tour d'un magicien. Les personnages doivent découvrir qui sont les déments et s'occuper de la menace d'une colonie de goulas sous la cité.

Mort d'un Ermite

À Orléans, au monastère de Saint Mesmin, les personnages doivent résoudre l'énigme de la mort mystérieuse de James l'Ermite, assassiné par un adorateur du Joyeux... ou à ce qu'il paraît. Il se pourrait bien que ce ne soit pas qu'un simple cas de démence.

La Récolte

Une rencontre au hasard de la route mène les personnages dans un petit hameau, où un dieu encore plus ancien que la civilisation repose au milieu dans les champs. Le Joyeux désespéré a l'intention de réveiller la créature et d'apporter la destruction totale à tout l'Anjou.

La Fête des Fous

Les personnages atteignent finalement la ville de Saint-Nazaire, quelques heures seulement derrière le Joyeux. Là, ils découvrent que l'esprit a dépensé beaucoup de son pouvoir pour créer une zone de démence dans la ville. Les personnages doivent se rendre dans la zone affectée et vaincre l'Abbé de la Dérision afin de poursuivre le Joyeux... et leur poursuite se termine dans le plus improbable des endroits.

Durées de Voyage

Bien que les personnages puissent voyager 30 kilomètres par jour à pied, ou deux fois cette distance à cheval, leur progrès est entravé par le fait qu'ils sont à la recherche des signes du Joyeux. Leur proie revient sur ses pas, fait des détours ou les entraînent dans des contrées dangereuses.

En règle générale, la durée de voyage entre les aventures est indiquée dans le tableau suivant mais le Maître de Jeu devrait ajuster celle-ci en fonction des actions des personnages. Les distances prennent en compte les détours des routes et la difficulté du voyage.

De Troyes à Provins : 75 kms (2,5 jours)
De Provins à Orléans : 165 kms (5,5 jours)
D'Orléans à Yves-Sur-Fleuve : 165 kms (5,5 jours)
D'Yves-Sur-Fleuve à Saint Nazaire : 210 kms (7 jours)

Que la Chasse Commence

Août, les champs de France prennent une couleur verte et dorée sous le chaud soleil d'été. La récolte est pour bientôt, elle est belle et abondante ; et l'hiver s'annonce comme doux. La famine ne menaçant pas, le pays semble plongé dans la joie et l'optimisme. Les oiseaux chantent dans le ciel à l'adresse de leurs compagnes et les jeunes bergers entonnent des mélodies pour leurs amours.

L'Ordre vous a habitué à voir à travers ce qui est en surface, à voir les os sous la peau. Cette vitalité et cette joie ne sont pas naturelles, c'est un cancer émotionnel qui pourrit l'âme de l'intérieur. Quelque chose de terrible erre de par le monde et il doit être détruit.

Un jour plus tôt, vous avez vaincu l'Hérésiarque de Troyes et mis fin à l'éloge de la Joie qu'il prêchait – mais l'esprit qui inspira ce mal est toujours en liberté. Le Joyeux n'a pas été aperçu depuis que les Templiers l'ont capturé à léproserie des Deux Eaux. Votre nouvelle mission est de capturer le Joyeux.

Le Départ de Troyes

Selon les événements qui se sont déroulés dans l'Hérésiarque de Troyes, il est possible que les personnages aient gardé des alliés dans la cité ; ou bien ils ont dû fuir la ville devant une foule en colère. S'il leur reste des alliés, ils peuvent obtenir des chevaux et des provisions à Troyes avant de quitter la ville.

Poursuivre le Joyeux

Les personnages peuvent suivre les traces du Joyeux de plusieurs manières.

Depuis la Cabane de Chasse

Les personnages ont découvert les derniers signes de Jacques Taillebois dans le Château du Paynes ; ils peuvent donc y retourner et le fouiller pour obtenir plus d'indices. Le passage

secret situé dans les donjons de la forteresse passe sous les murs et aboutit dans la forêt. À plusieurs endroits, le passage est si étroit qu'ils doivent ramper pour avancer. Une réussite à un test de Perception révèle à un personnage la présence de sang sur une saillie rocheuse : le lépreux a du se frotter au rocher en cours de route.

Le tunnel se termine près d'une petite hutte de chasse – une cabane aux murs de pierre située au milieu de la forêt. Les chevaux qui résidaient dans l'étable sont maintenant bien loin. Un test de Pister permet aux personnages de remarquer des empreintes de sabots en direction de l'ouest, comme si la piste rejoignait la route de Paris au lieu de se diriger vers Troyes. Augmentez la difficulté à Ardu (-20%) si les personnages sont ici une journée après la fuite du Joyeux ; à Difficile (-40%) s'ils sont là après une semaine et à Quasiment Impossible (-80%) après cela.

Une fois que les personnages atteignent la route, ils peuvent questionner les passants et les marchands pour obtenir des indices supplémentaires.

Le Sort de Divination de Jérôme

Le sort de Divination créé par Jérôme d'Aquitaine peut être employé pour localiser l'esprit mais il est peu fiable. Le rituel ne nécessite aucune connaissance en sorcellerie mais coûte un Point de Magie et requiert un test de Connaissance (Sciences Occultes). La difficulté de ce test est modifiée par la distance de la cible et par des facteurs d'environnement.

Afin de lancer le sort, le personnage doit méditer patiemment pendant plusieurs minutes. Effectuer le rituel au complet prend une demi-heure. Les composants sont représentés par un pendule et une connexion magique avec la cible – Jérôme

Modificateur	Distance	Facteurs d'Environnement
+40%	Moins d'1 KM	'Salle blanche magique' – aucune distraction
+20%	Moins de 5 KM	Lieu isolé, ciel bleu, aucune autre source de magie
+0%	Moins de 10 KM	Conditions moyennes
-20%	Moins de 20 KM	Par mauvais temps ou dans un lieu témoin d'une magie ou d'une émotion violente
-40%	Moins de 40 KM	En présence d'un objet magique ou dans un lieu enchanté
-60%	Moins de 80 KM	En présence d'une magie active ou durant un temps particulièrement mauvais
-80%	Moins de 160 KM	Dans un lieu créé pour éviter la détection

utilisait un fragment de la jarre du Joyeux mais les personnages peuvent aussi employer un vêtement porté par l'esprit, une goutte de sang, un masque de lépreux ou tout autre symbole.

Si le sort échoue, le pendule reste immobile. Une réussite à un test de Connaissance donne une vague indication de la direction empruntée par l'esprit ; une réussite critique donne une lecture un peu plus précise. Si les personnages obtiennent un échec absolu à se tester, le pendule s'agite dans la mauvaise direction.

Rumeurs sur la Route

Les routes autour de Troyes sont encore bondées de marchands allant et revenant de la foire aussi les personnages peuvent parcourir les routes à l'affût des rumeurs. Heureusement, leur proie est facilement reconnaissable, même sans son masque grimaçant en cuir – demandez tout simplement si les gens ont aperçu un dément sans nez chevauchant un cheval volé.

Quelques marchands de passage rapportent avoir vu un homme vêtu de haillons chevaucher vers la route de Provins. La poursuite commence ici.

Partir depuis le Mont Saint- Michel

Si vous menez cette aventure comme une aventure séparée au lieu de la menez comme une suite à l'Hérésie de Troyes, alors la chasse commence au Mont Saint-Michel au lieu de Troyes. Lisez le texte suivant à vos joueurs :

La cloche résonne, un signal qui vous appelle à l'église. Basilio de Rossi vous y attend ; il est le Supérieur Général de l'Ordre. Il s'appuie contre un pilier, une expression sinistre sur le visage. A ses côtés se tient un homme barbu plus âgé s'aidant d'un vieux bâton en bois. L'encens qui se consume sur l'autel ne réussit pas à masquer l'odeur nauséabonde qui se dégage de l'homme.

Basilio vous accueille avec un signe de la tête. "Je vous présente Édric, le Prieur de Lihou. Il a fait tout le trajet jusqu'ici pour nous avertir".

Édric observe les lieux avec des yeux maussades. "Ce sont là ceux que vous me confiez, de Rossi ? Ces enfants faibles ? N'avez-vous pas écouté ce que je vous ai dit ? Il est en liberté, de Rossi, et il se déplace".

Le Supérieur Général continue. "Les sorts de Divination d'Édric ont décelé une présence qui représente une menace pour toute la Chrétienté. C'est en quelque sorte un esprit, dont le pouvoir augmente avec chaque jour qui passe. Nous devons nous occuper de lui tant qu'il reste faible, avant qu'il ait eu une chance de grandir en puissance. Je ne dispose pas d'autres moines pour vous aider et vous ne pouvez pas perdre de temps – trouvez l'esprit et détruisez-le. Prenez ce dont vous avez besoin à l'armurerie et hâtez-vous".

Le vieil ermite s'adresse à vous, ou peut-être parle-t-il sans vous apercevoir. "J'ai vu une fête païenne, les Saturnales, pleine d'actes dépravés et de démesure. J'ai regardé dans mon bassin et j'y ai vu ses choses par-delà le gouffre temporel. Ils capturèrent l'esprit et l'enterrirent dans un endroit secret ; et là il y reposa pendant presque deux douzaines de génération jusqu'à ce qu'un pauvre fou le découvre. Je l'ai vu, je l'ai observé de loin tandis qu'il ouvrait la jarre. Pensait-il y trouver de l'or ou des pierres précieuses ? Le fou. De telles choses sont sans valeur dans la mort et la mort était dans la jarre.

Il fut possédé, corps et âme et il devint ainsi un hôte de chair chevauché par l'esprit. Il se retourna ensuite vers moi et me vit, à travers le bassin. Il sait qu'il est désormais pourchassé".

Édric redresse la tête et vous fixe du regard. "Je suis le chasseur de fantômes et vous serez mes chiens. Prenez ce pendule – je l'ai enchanté pour qu'il indique la direction de l'esprit, quel que soit son corps d'emprunt. Partez maintenant pour Provins, en Champagne et trouvez l'esprit. Tuez-le... si vous le pouvez".

La Tour Maudite de Provins

Les personnages arrivent à Provins, l'autre grande ville de la Champagne. Comme Troyes, Provins est une ville festive – deux fois par an, les marchands d'Europe viennent faire affaire ici. La prochaine fête de Provins n'a pas lieu avant Septembre mais déjà la ville se prépare. La grande place de Saint Quiriace sera bientôt remplie des colporteurs, des aboyeurs, des marchands, de banquiers – et des Templiers – qui grouillent en ce moment dans les rues de Troyes.

Il existe des tunnels au-dessous de Provins, des kilomètres et des kilomètres de passages secrets qui se fauillent sous les collines sur lesquelles repose la cité. Certains sont des catacombes romaines servant de repaires aux hérétiques, tels les Cathares, mais les plus vieux d'entre eux n'ont pas été creusés par des mains humaines. Les goules étaient ici longtemps avant que Provins ne soit colonisée par les humains.

Hernaudin le Nécromancien

S'il est un homme à Provins qui connaît ce fait, c'est bien Hernaudin le nécromancien. C'était un initié du grand monastère bénédictin de Cluny avant de découvrir un tome sur les sciences occultes caché dans les recoins de la bibliothèque. Il déroba le livre et s'enfuit du monastère. Grâce à l'utilisation de la Nécromancie, il devint riche et puissant et s'établit à Provins pour étudier il y a 30 ans de cela. Sa tour, appelée la Tour des Corbeaux, se dresse au cœur de la cité, près du marché.

Bien qu'il étudie la nécromancie, Hernaudin n'a aucune rancune contre la population de la cité. Il a commis des actes impies dans sa jeunesse mais maintenant, c'est un érudit paisible désireux d'établir la communication avec les goules qui demeurent sous les rues de la cité. Il a épousé une femme de bon statut, investi son argent dans des affaires prospères et est généralement considéré comme un excentrique plutôt qu'un pratiquant de magie noire.

Père Milon

Si la vie d'un mort peut être représentée par un chandelle diminuant au fil des ans, alors la chandelle du Père Milon est à deux doigts d'être éteinte. Il a plus de 60 ans et semble trop faible pour résister à un autre hiver. La mort l'attend et il en a conscience. Le vent froid de la mortalité souffle sur son âme et sa foi est trop faible pour y résister. A l'approche de sa mort, les prières et leur réconfort n'ont plus qu'un goût de cendre dans sa bouche.

Depuis longtemps, Milon suspecte Hernaudin d'être de méche avec le Démon – le riche bourgeois est tout simplement trop bien préservé et trop jeune pour que cela soit naturel. Ses soupçons n'étaient que des pensées jalouses et vagues jusqu'à ce qu'il rencontre le Joyeux. L'esprit inspire le vieux prêtre et le conduit à la folie.

Désormais, il croit que le nécromancien doit mourir.

Le Plan de l'Esprit

Le Joyeux sait qu'il est poursuivi et conçoit un plan pour retarder les Hiéromaines. Après avoir accordé les desirs du Père Milon en ranimant sa foi et en le transformant en fanatique religieux, le Joyeux enlève et cache deux enfants ; il sème ensuite le doute dans l'esprit du prêtre et lui fait croire qu'Hernaudin est responsable de l'enlèvement. Le prêtre fait appel à l'Ordre et l'Ordre sera ainsi impliqué dans une bataille inutile entre le nécromancien et ses alliées goules.

L'Idole Goule

Si les personnages transportent toujours l'idole récupérée dans le site d'excavation de Paris, la situation avec les goules de Provins change radicalement. Les goules sont attirées par l'idole et, comme les goules de Paris, désirent lier un humain à son esprit afin de lui servir d'interprète. Elles sont intriguées par le fait qu'un humain la transporte et elles observent le porteur afin de déterminer s'il est un ami du peuple du dessous ou un tueur de morts. Pour les goules, la situation est similaire à celle d'un étranger transportant une relique Chrétienne ; est-ce que l'étranger est un ami de la foi et digne de porter la relique ou est-ce un voleur et un meurtrier qui désire la dérober.

Les personnages pourront peut-être échanger l'idole contre l'aide des goules s'ils réussissent à établir des relations amicales avec les monstres ; s'ils se montrent hostiles, ils pourraient bien se retrouver enfermés dans un cercueil pour toute l'éternité.

Arrivée à Provins

Les personnages arrivent à Provins à la tombée de la nuit, après que les gardes aient fermé les portes de la cité. Ils peuvent les implorer pour qu'ils les laissent entrer, se mettre à la recherche d'une grange ou de buissons pour y dormir ou essayer d'escalader les murs. S'ils passent la nuit dehors, ils ont une chance de tomber sur un camp près de l'entrée qui mène aux tunnels sous Provins ; dans ce cas, ils entendent le pépiement de goutes dans la nuit. Les goutes ne s'approchent pas des personnages et ne seront pas rencontrées à ce point du scénario – ceci ne constitue qu'un présage.

Une fois les personnages dans la ville, ils peuvent chercher un logement, le soutien de l'église ou des indices concernant leur cible. Les logements sont faciles à trouver – la moitié des habitants sont à Troyes ce mois-ci ; les auberges sont vides et ont pas mal de chambres libres. Les personnages sans trop de sous peuvent trouver refuge dans une hostellerie ou dans les rues.

Provins fait partie du diocèse de Troyes et la ville ne possède donc pas d'évêque. Les personnages peuvent approcher n'importe quelle église ou monastère et présenter la Sainte Chevalière pour demander de l'aide. S'ils adoptent cette approche, introduisez le Père Milon – il est le premier prêtre avec qui ils prennent contact.

A la recherche du Joyeux

Les personnages peuvent essayer de trouver des rumeurs ou des indices menant au Joyeux. Une réussite à un test de Connaissance de la Rue ou d'Influence révèle des pistes potentielles :

- Personne qui ressemble à la description de Jacques Taillebois n'a été aperçu. Les gardes ne se souviennent pas d'avoir vu un cavalier masqué ou un lépreux sur la route de Troyes.
- "Événements étranges ? Un prêtre du côté du marché s'est mis à haranguer au sujet d'enfants ayant disparus, mais ce n'est pas vraiment... étrange. Quelques agneaux disparaissent au printemps et en automne, ce sont toujours des enfants. Parfois on retrouve des os. Personne ne sait qui – ou quoi – les a emportés. Mieux vaut ne pas y penser".
- "Des fous ? Des hérétiques ? Non, pas à Provins... même s'ils font courir des rumeurs sur la tour des corbeaux".

Sur une réussite critique, les personnages découvrent un indice vital :

- Une troupe d'acteurs est arrivée en ville il y a quelques jours. Ils ont interprété une pièce mystérieuse sur la grand place. J'ai entendu dire qu'elle était bizarre. Certains des acteurs étaient masqués, n'est-ce pas François ?

Le Plan du Père Milon

Le Père Milon peut approcher les personnages quand ils explorent les rues de Provins ; ils peuvent aussi passer devant

l'église et entendre son sermon apocalyptique au sujet des enfants disparus. Le prêtre est au courant de l'existence de l'Ordre et des Saintes Chevalières. Si les personnages se présentent comme des Hiéromoines, Milon les reconnaît en tant que tel et leur demande leur aide.

Si le prêtre les reconnaît en tant que Hiéromoines, lisez le paragraphe qui suit :

Mes frères du Christ ! Je reconnais l'anneau que vous portez et ce qu'il signifie. Je vous en conjure, aidez-moi ! Cette cité abrite un mal qui doit être détruit !

S'ils entendent son sermon, lisez le paragraphe qui suit :

Oyez, bon peuple ! Le Malin est parmi nous ! Je l'ai aperçu derrière son masque de chair ! Deux enfants ont déjà été emportés par ses démons – combien de temps allez-vous attendre avant d'agir ? Allez-vous attendre jusqu'à ce que les hôtes de l'Enfer soient à votre porte ? Car ils le sont déjà !

Qui a le courage de se dresser contre le Malin ? Le Seigneur est avec nous et il nous conduira à la victoire si nous avons suffisamment de courage pour prendre les armes contre le Diable !

Quelle que soit la situation, la supplique de Milon est la même : deux enfants ont disparu dans le quartier marchand de Provins et il croit savoir qui est le responsable. C'est le sorcier qui vit dans la ville, un nécromancien qui trafique avec le démon. Son nom est Hernaudin et il réside dans la tour des corbeaux.

Milon n'a aucune preuve quant à la culpabilité d'Hernaudin – c'est pourquoi il a besoin des Hiéromoines. Ils peuvent entrer dans la tour des corbeaux et secourir les enfants si, par miracle, ils sont en vie. Si les personnages lui demandent pourquoi il soupçonne Hernaudin de l'enlèvement, Milon répondra que dieu l'a guidé vers cette conclusion – Il était en train de regarder des acteurs interpréter la mystérieuse pièce de théâtre de la Création quand il réalisa que les enfants étaient aussi innocents qu'Adam et Ève avant leur renvoi du paradis et que le nécromancien était le serpent qui les avait corrompu.

Milon est un fanatique ; interprétez-le comme tel. Les personnages sont soit avec lui, dans ce cas il les considère soit comme des soldats aux traits angéliques au service du Tout Puissant, soit contre lui et dans ce cas ont succombé aux illusions de Satan et doivent être détruits. Essayez de garder les joueurs de son côté aussi longtemps possible.

Si les personnages acceptent d'aider Milon, ils peuvent continuer d'enquêter discrètement sur le mystère (dans ce cas, voir *Le Nécromancien de Provins*) ou tenter de pénétrer dans la tour comme Milon le suggère (voir *La Tour des Corbeaux*).

Le Nécromancien de Provins

L'ombre de la Tour des Corbeaux plane sur Provins. Les habitants de la cité racontent des récits étranges sur l'homme qui

demeure dans cet endroit inquiétant et aucun ne se ressemble. La vérité en ce qui concerne le nécromancien est quelque chose que les personnages devront découvrir par eux-mêmes.

Rumeurs dans les Rues

Regrouper des informations sur les enfants disparus et le nécromancien nécessite un test d'Influence ou de Connaissance de la Rue. La Perspicacité peut être employée pour donner un bonus aux tests concernant les enfants ; la Connaissance (Sciences Occultes) peut être utilisée pour donner un bonus aux tests concernant le nécromancien.

Rumeurs sur les enfants disparus :

- Leurs noms sont Jacques et Ava ; tous deux sont issus de familles pauvres. Ils sont respectivement âgés de sept et de neuf ans.
- Personne n'a vu les enfants depuis plusieurs jours ; une fouille du quartier pauvre n'a montré aucune trace d'eux.
- Les enfants disparaissent de Provins tous les trois ans aux alentours de cette période ; certains affirment que des sorcières sacrifient les enfants au Diable ou que la cité est construite sur une colline enchantée et que les fées dérobent les enfants comme tribut.
- D'autres pensent que les enfants ont été enlevés par un marchand ou un voleur pour être vendus comme esclaves.
- La marche est le dernier endroit où les enfants ont été aperçus mais personne ne sait à quel moment. Leurs parents les ont vu pour la dernière fois près de la Tour des Corbeaux et les ont avertis de ne pas s'approcher trop près de cet endroit sinistre. D'autres affirment qu'ils ont vu les enfants dans le marché beaucoup plus tard dans la journée.

Une réussite critique révèle un indice vital aux personnages :

- Les enfants étaient en train de discuter avec la troupe d'acteurs arrivée récemment en ville.

Les Hiéromoines peuvent retrouver facilement les parents des enfants ; les deux familles font partie de la congrégation de Milon. Aucune des deux familles n'a d'informations supplémentaires, bien qu'Ulisa, la mère d'Ava, affirme que sa fille est normalement raisonnable et intelligente et qu'elle n'a aucune raison de faire une fugue.

Rumeurs sur le Nécromancien :

- Hernaudin a vendu son âme au diable ; c'est de là qu'il tire son argent.
- C'est un magicien blanc, pas un sorcier noir. Il a guéri sa femme malade ; certains disent qu'il l'a ressuscitée d'entre les morts, comme notre Dieu le fit de Lazare.
- Ce n'est pas un sorcier. Il collectionne simplement les vieux livres.
- Ils disent qu'il a érigé la tour des corbeaux depuis l'enfer et que les damnés l'ont construite. Ceux qui disent que la

La Comtesse Douairière de Champagne

Marie de France est une des plus influentes femmes d'Europe, une patronne des arts et une force politique reconnue. Elle est princesse de France et était la fille aînée du roi Louis ; le Roi Philippe auguste est son jeune demi-frère. Pendant des années, elle fut régente de la Champagne jusqu'à ce que son fils soit en âge de gouverner ; à son départ pour les croisades, elle reprendra son rôle de régente.

Elle engagea Jehanne comme servante en partie à cause de son esprit et en partie parce que Marie emploie parfois Hernaudin comme astrologue. Cette relation entre le sorcier et la comtesse est secrète mais beaucoup d'habitants en ville savent que la comtesse a consulté la sagesse d'Hernaudin par le passé. Il tira même un thème astral de la naissances de son fils Henri.

- tour a été construite par Othon le maçon et ses ouvriers sont des menteurs ; le magicien a lancé un sort sur les damnés pour les faire ressembler aux ouvriers d'Othon.
- Je ne connais pas Hernaudin mais sa femme Jehanne est une bonne âme. Elle donne de l'argent aux pauvres aussi vite qu'Hernaudin le gagne.
- Son épouse Jehanne est aussi damnée que lui mais elle essaie d'acheter son ascension au paradis.
- Hernaudin ne quitte presque jamais sa tour mais Jehanne est l'une des servantes de la comtesse Marie.

Une réussite Critique révèle aux personnages un indice qui devrait les faire réfléchir :

- La comtesse Marie est l'amie d'Hernaudin ; il est son astrologue.

Dame Jehanne

Si les personnages désirent parler avec la femme d'Hernaudin à l'écart de la Tour des Corbeaux, alors le palais du comte semble être l'endroit le mieux indiqué. Jehanne est une des servantes de la mère du comte Henri II, Marie de France. S'introduire dans le palais du comte requiert un test de Courtoisie Ardu (~20%) et une bonne raison pour visiter la cour ou demander les faveurs de la Sainte Chevalière. Sinon, si un personnage possède un bon score dans la compétence Chant, Danse ou Jouer d'un Instrument, ils seront capable d'entrer au palais en tant qu'amuseurs. Si tout cela échoue, ils peuvent attendre à l'extérieur de la cour pendant une journée que Jehanne émerge.

Jehanne est une femme à la peau anormalement pâle dotée d'une grande beauté et d'une grande sérénité. Elle n'élève jamais la voix ni ne montre d'émotions fortes ; avec elle, toute discussion ressemble à une conversation avec une poupée de

porcelaine. Elle sourit, un peu tristement mais d'une manière douce et ne semble ni malheureuse ni contrainte, simplement énigmatique et détachée.

Les Enfants : si les personnages posent des questions au sujet des enfants disparus, elle affirme ne rien savoir du cas mais leur assure qu'elle adresse des prières aux familles qui les ont perdu. Elle détache ses boucles d'oreilles, chacune étant incrustée d'une émeraude, et les donne aux personnages pour que les bijoux soient confiés aux mères infortunées. Si les personnages lui pose la question, elle admet qu'elle n'a pas d'enfants ; à ce point, une réussite à un test de Perspicacité révèle que c'est un sujet douloureux pour elle – elle ne peut plus avoir d'enfants depuis qu'Hernaudin a utilisé la magie pour lui sauver la vie.

Hernaudin : Jehanne reste tout d'abord vague au sujet de l'occupation et des intérêts de son mari – ce dernier l'a averti des dangers encourus si elle parle ouvertement de la sorcellerie. Elle admet qu'Hernaudin est un homme sage et érudit ayant des intérêts ésotériques mais qu'il ne fait du tort à personne et qu'il est un fervent chrétien.

Elle et Hernaudin se sont rencontrés il y a six ans, alors qu'elle mourait de la fièvre. Tous les docteurs et les prêtres la diagnostiquèrent comme incurable et elle reçut les derniers sacrements. Puis, son père l'amena auprès de l'érudit Hernaudin et grâce à son art, il la ramena du seuil de la mort. Un an plus tard, ils se marièrent.

Les expériences d'Hernaudin le force à rester dans la tour des Corbeaux pendant de longues périodes et il n'apprécie pas les visiteurs. Si les personnages désirent lui parler, elle peut en faire la requête mais ils devront attendre plusieurs jours... à moins qu'ils n'aient une affaire urgente, auquel cas pourraient-ils la lui confier afin qu'elle en informe son mari ?

Alors, On Capture sa Femme !

Des joueurs agressifs peuvent sauter sur l'occasion d'enlever Jehanne et de la détenir jusqu'à ce qu'Hernaudin libère les enfants. Ce plan est extrêmement malavisé – non seulement ceci met le nécromancien en colère, lequel fait promptement appel à ses alliés goules et les dépêche contre les personnages, mais cela met aussi en colère Marie de France et leur attire par conséquent l'ire de toute la Champagne.

Ils pourraient s'emparer de Jehanne et l'amener aux portes de la tour des corbeaux, le couteau sous la gorge : au lieu de faire face à une colline remplie de goules, à un nécromancien en colère et à tous les gardes et les chevaliers de France, ils ne font plus face qu'à une colline remplie de goules et à un nécromancien en colère...

Ygren le Subalterne

Ygren est le serviteur, le majordome et le garde du corps d'Hernaudin. Ce n'est pas un cadavre de sept pieds de haut ni un bossu hideux mais un ancien mercenaire et bandit qui tenta d'assassiner Hernaudin plusieurs années de cela. Le nécromancien défait Ygren grâce à sa magie mais épargna sa vie, gagnant ainsi la reconnaissance éternelle du mercenaire. Ygren est un homme pratique et supervise désormais la plupart des affaires d'Hernaudin, en plus de diriger la maisonnée. En fait, il est plus protecteur du sorcier qu'Hernaudin ne l'est envers lui-même.

Visiter la Tour des Corbeaux

Pour une description de la Tour des Corbeaux, voir à la page 61.

Si les personnages se rendent à la tour des corbeaux et se contentent de frapper à la porte, ils seront ignorés. S'ils font du remue-ménage, Ygren, le serviteur d'Hernaudin ouvre la porte et récite d'une voix monotone que le sorcier ne désire être dérangé ni par des revendeurs, ni par des prêcheurs, ni par des mendiants, ni par des apprentis, ni par des diseurs de bonne aventure et encore moins par des voleurs. Il tourne aussitôt les talons et ferme la porte derrière lui. Si les personnages insistent, il renverse un pot de chambre dans la rue par la fenêtre.

Les personnages peuvent entrer dans la tour des corbeaux s'ils prouvent qu'ils ont suffisamment de connaissance dans les sciences occultes et promettent de confier leurs armes à Ygren – Hernaudin est paranoïaque en ce qui concerne les assassins. Il permet l'entrée à seulement deux moines à la fois.

Ils peuvent entrer dans la tour si Jehanne se porte garante d'eux.

Hernaudin le Nécromancien

La stéréotype populaire du nécromancien est une silhouette squelettique, vêtue de noir et portant une casquette et un bâton rabougris. Hernaudin ne ressemble en rien à l'image populaire, bien qu'il ait sans nul doute une casquette qui traîne quelque part. C'est un homme gros au visage joyeux habillés de couleurs vives et de fourrures dignes d'un homme fortuné. Il n'a aucun bâton mais une masse d'armes est accrochée au mur derrière lui. Il rit facilement et apprécie les esprits vifs et les bonnes blagues. Sa profession de choix est sinistre, périlleuse et potentiellement inique mais Hernaudin ne voit pas pourquoi il devrait être tout le temps sérieux et renfrogné.

C'est un homme intelligent et progressiste, un homme de la Renaissance en avance sur son temps. Il se considère comme

un homme bon, voire même un déiste, mais il nourrit en secret des croyances de libre penseur que l'église dénoncerait sans aucun doute comme hérétique ; il nie la divinité de Jésus et questionne la conception commune de Dieu. Il n'a pas eu à faire à l'Ordre ; en fait, l'Ordre a enquêté sur lui trois ans auparavant mais Marie de France l'a protégé des répercussions sans qu'Hernaudin ait conscience du danger mais il a entendu dire que l'église réprime l'utilisation de la magie. Il croit en les bons fondements de la sorcellerie, ou du moins qu'elle est inoffensive.

Si les personnages soulèvent la question des enfants disparus, il fronce les sourcils et admet qu'il a une idée sur la personne responsable – il promet d'aider les personnages à secourir les innocents !

Les Goules de Provins : Depuis des années maintenant, Hernaudin est en contact avec une tribu de goules vivants dans les tunnels situés sous Provins. Ces créatures craignent et détestent les gens de la surface et, bien sûr, mangent les morts ; mais elles sont intelligentes, capables de pensées rationnelles et de communiquer. Hernaudin pense que les goules détiennent une grande sagesse à leur façon et qu'un lien peut être forgé entre la surface et le monde souterrain grâce à la confiance et à la gentillesse.

Les goules lui font confiance et le considèrent presque comme un ami. Cependant... il sait que certaines meutes de goules de la tribu sont violentes et dangereuses. Elles chassent parfois à la surface pour obtenir de la viande fraîche. Normalement, elles se contentent d'agneaux ou de bétail, ou encore d'attaquer un voyageur solitaire mais durant certaines occasions religieuses, ils cherchent une viande plus délicates. Les goules ont par le passé enlevés des enfants et bien qu'il ait essayé de les en dissuader, il se peut qu'elles soient une fois de plus responsables. Si les goules se sont emparées d'eux, il est possible que les enfants soient encore en vie.

Si les personnages l'accompagnent, il descend dans les tunnels à la recherche des enfants.

Les Goules de Paris et l'Idole Goule : si les personnages ont joué le chapitre 4, *Sur la Route de Troyes*, ils se sont déjà battus contre des goules ou transportent la mystérieuse idole goule. Hernaudin est inquiet s'ils mentionnent qu'ils ont tué des goules récemment – les créatures ont des sens extrêmement aiguisés et sont sans aucun doute capables de sentir l'odeur des goules mortes sur les PJ. Il pourra tenter de calmer les bêtes mais il insiste sur le fait que les personnages se montrent aussi pacifiques que possible et laissent au moins leurs armes derrière eux.

S'ils possèdent l'idole goule et la présentent à Hernaudin, alors il se montre très impressionné. L'idole est le vaisseau qui retient l'esprit de Kairneros, un seigneur de la mort. Les goules le considèrent comme un "saint des morts" de leur étrange

religion. Hernaudin observe le personnage qui a transporté l'idole et murmure "la souillure des goules prend du temps à se manifester" ou "j'espère que vous avez porté des gants tout le temps". Il refuse de toucher l'idole mais encourage les personnages à l'amener comme offrande.

Dans le Monde Souterrain : si les personnages acceptent le plan d'Hernaudin, il les entraîne dans la cour ; là Ygren les fait descendre un par un dans le puits... rendez-vous à la section *Dans le Monde Souterrain* ci-dessous.

La Tour des Corbeaux

La Tour des Corbeaux est un bâtiment noir et laid, possédant cinq étages. Les deux étages du bas sont en pierre, les autres étages sont en bois. Contrairement au reste des bâtiments situés près du marché, la tour se dresse seule, détachée des autres structures voisines. Cinq ans auparavant, un abattoir se tenait à cet endroit ; Hernaudin en fit l'achat et le détruisit pour construire sa maison.

Le surnom de la tour provient de la nuée de corbeaux qui niche dans son toit. Tout personne essayant de pénétrer dans la tour en tout discrétion doit effectuer un test de Discrétion Difficile (–40%), ou tenter de distraire les oiseaux, sous peine que leurs cris n'alertent Ygren.

Un mur extérieur entoure la tour et sa petite cour et comprend deux porte d'accès : une porte ouvrant sur la rue, suffisamment large pour laisser passer deux chevaux, et une petite porte ouvrant sur une ruelle. Toutes deux sont fermées à clé (Ardu (–20%) à crocheter). Le mur est surmonté de silex coupant ; un personnage qui escalade le mur (test d'Athlétisme Ardu) sans l'examiner subit 1d3 point de dommages à une main quand il arrive en haut du mur et 1d3 points de dommages à une Jambe ou au Ventre s'il passe par-dessus.

La Cour

La petite cour est utilisée comme entrepôt pour les marchandises d'Hernaudin. Deux chiens de gardes vicieux aboient et attaquent tout personne qui s'approche. Les chiens n'attaquent pas la personne qui transporte l'idole goule – Hernaudin les a dressés à ne pas attaquer les goules.

Cachés derrière les caisses et les barils se trouvent deux cercueils encore partiellement couverts de terre. Ces cercueils ont récemment été dérobés dans le cimetière de Provins par le sorcier, à des fins d'expérimentations nécromantiques.

Certaines dalles sont enchantées avec des sorts de (Vision) Fantomatique, qui se déclenchent lorsque des intrus marchent dessus. Les personnages qui mettent le pied sur une dalle enchantée doivent effectuer des tests d'opposition de Persévérance contre la compétence Grimoire d'Hernaudin sous peine de subir l'illusion que la tour des corbeaux s'écroule sur eux.

Le Puits

Un petit puits en pierre repose au milieu de la cour. Au fond du puits, les personnages ne distinguent pas d'eau mais une petite pièce boueuse qui semble être l'entrée d'un tunnel. Une échelle de corde repose à côté du puits et deux anneaux de métal renforcé permettent de la dérouler pour descendre.

Les Étages Inférieurs de la Tour

Les portes de la tour sont bardées d'airain et suffisamment solides pour supporter les coups d'un béliet. Un personnage plus agile peut essayer d'escalader le mur pour atteindre une fenêtre à l'étage supérieur. Les étages inférieurs de la tour comprennent les quartiers de la famille, la chambre d'Ygren, un bureau, la cuisine et les salles à manger. Au premier coup d'œil, la maison ressemble à toutes les autres maisons des riches marchands mais plusieurs choses inhabituelles se trouvent à ses étages :

- Une chambre à coucher, appartenant à une femme et contenant un curieux appareil d'airain et d'argile composé de plusieurs jarres et d'une pompe manuelle. Cet appareil possède plusieurs tuyaux de tissus cirés qui se terminent par des aiguilles. Un test de Médecine ou de Connaissance (Sciences Occultes) suggère qu'il est utilisé pour pomper quelque épouvantable liquide dans le corps d'une personne qui sommeille.
- Une trappe dans l'entrée menant dans une chambre souterraine protégée par d'épais murs de pierre. Hernaudin y garde les produits alchimiques et les autres substances dangereuses. Il y a deux jarres, chacune contenant un homoncule – un humain à la peau bleue, parfaitement formé et qui ne mesure pas plus de huit centimètres de haut. L'un est mâle, l'autre femelle. Hernaudin les a développés au titre d'une expérience destinée à produire des enfants à travers la magie.
- Un casque de soldat sur une table. Ce casque est un heaume complet qui masque entièrement les traits du porteur. Un personnage qui réussit un test de Perception

remarque qu'à l'intérieur il y a une tête décapitée vivante – c'est la tête d'un chevalier qui offensa Hernaudin il y a longtemps. Le sorcier l'utilise comme un presse papier. La tête ne peut pas parler mais peut former des mots avec sa bouche et supplier avec ses yeux. Si on lui pose la question, Hernaudin leur raconte que ce n'est qu'une tête de cire et pas du tout une chose vivante.

- Les escaliers en colimaçon menant aux étages supérieurs sont bloqués par une lourde porte. Forcer la porte en utilisant la Force Brute est extrêmement difficile (~40%), car les escaliers tournent d'une telle façon qu'ils ne permettent pas à un intrus d'appliquer toute sa force dans l'action.
- Les personnages aux doigts agiles peuvent dérober de l'argent et des objets ayant une valeur de 1.000 pièces d'argent.

Ygren passe une grande partie de la journée ici. La nuit, Jehanne peut être également présente.

Les Étages Supérieurs de la Tour

Toutes les fenêtres des étages supérieurs sont dotées de barreaux et il est donc impossible de s'introduire de cette façon. Les personnages peuvent utiliser de la Poudre Explosive ou de l'Aqua Fortis pour affaiblir les barreaux dans le but de les retirer. Le seul autre accès aux étages supérieurs est l'escalier qui menant aux étages inférieurs.

Les étages supérieurs comprennent la bibliothèque et le bureau d'Hernaudin. Un coffre renforcé contient la collection de livres du sorcier et six cercueils empilés abritent ses sujets d'expériences – ou marchandises, selon le résultat de ses expériences. Hernaudin n'a aucune intention de créer une armée de morts-vivants ; il crée des zombies comme exercice pratique avant de les offrir en tribut aux goules. Les cercueils volés proviennent des cimetières alentours ; les corps qu'ils contiennent sont des zombies qui se réveillent pour dévorer les intrus ou pour défendre Hernaudin.

La fouille de cette pièce révèle un attirail occulte varié et des objets bizarres, y compris une *Baguette du Magicien* (voir *Deus Vult*, page 137). Une fouille superficielle ne révèle aucun signe du grimoire d'Hernaudin – celui-ci est caché derrière une pierre du mur. Un test de Perception Difficile (~40%) est nécessaire pour la trouver.

Hernaudin passe ses journées ici, à lire et à l'occasion à expérimenter sur un cadavre.

Si l'Alarme est Donnée

Si les personnages ne réussissent pas à être discrets, alors ils devront faire face aux défenseurs de la tour. Ygren se rend immédiatement auprès de Jehanne pour la défendre, si elle est dans la tour, ou se dirige à l'étage supérieur pour aider Hernaudin. Le sorcier ordonne aux zombies d'attaquer les intrus ; il lance des sorts défensifs sur lui-même puis s'en va traiter avec les intrus lui-même.

Les Enfants Disparus

La tour des corbeaux contient de nombreux objets suspicieux mais rien ne lie directement le sorcier au crime. Si les personnages le désirent, ils peuvent confronter Hernaudin et l'accuser de l'enlèvement des enfants. La nouvelle n'est pas bien reçue mais Hernaudin essaiera (du moins au début) d'immobiliser les personnages au lieu de les tuer. Cependant, toute personne menaçant Jehanne sera tuée par le sorcier sans autre forme de procès.

Si les personnages retournent auprès du Père Milon sans la preuve de la culpabilité du sorcier, alors le prêtre accuse les Hiéromaines d'être de mèche avec Hernaudin. À moins qu'on ne l'en empêche, le prêtre rassemble une foule, comme indiqué dans la section intitulée *Apocalypse* à la page 65.

Dans le Monde Souterrain

Les tunnels de Provins sont anciens. Ils renferment des catacombes remplies de graffitis, des passages secrets utilisés par les trafiquants, d'anciens tombeaux romains et français, des égouts abandonnés depuis longtemps ou des fortifications ; et en-dessous de tout cela se trouve le royaume secret des goules. Les personnages ne sont pas seuls ; à plusieurs endroits, ils ont découvert des signes que quelqu'un ou quelque chose est passé par ici récemment – de la boue sur le sol, des égratignures dans la pierre, l'écho de pas dans le lointain – mais ils ne rencontrent aucune âme qui vive jusqu'à ce qu'ils atteignent les niveaux inférieurs.

Si les personnages sont accompagnés d'Hernaudin, le sorcier les conduit à travers le labyrinthe souterrain jusqu'au camp principal, puis à la chapelle et enfin au repaire des goules. Sinon, tandis que les personnages explorent les tunnels, lancez plusieurs fois 1d6 sur le tableau des Rencontres dans les Tunnels de Provins (page précédente), en ajoutant un

modificateur cumulatif de +1 par lancer précédent, si les personnages s'enfoncent plus avant, ou en soustrayant -1 au modificateur, si les personnages continuent vers la surface.

Si les personnages sont poursuivis par les goules sur le chemin du retour, alors tout résultat de 6 ou plus signifie qu'ils sont attaqués par 1D4+1 goules.

La Chapelle des Goules

Cette chapelle fut à l'origine construite en surface et les pierres montrent des signes d'usure par le vent et la pluie. Les goules ont dérobé la structure, pierre par pierre et l'ont reconstruite dans les cavernes souterraines. La chapelle fut consacrée à la version de la "Chrétienté" des goules, dans laquelle Lazare enseigna au Christ à consommer de la chair humaine. Les peintures sur le mur décrivent des scènes issues de la bible goule, telles que les Noces de Cana (où une viande plus délicate fut servie), le miracle de la Résurrection (le Christ dévore les personnes qui découvrent le tombeau vide) et la Pentecôte (où le apôtres consomment de la chair humaine pour la première fois). Des crochets de boucher pendent des balcons de la chapelle, là où sont entreposés les sacrifices.

Le prêtre des goules rôde dans les hauteurs. Cette vieille goule est enthousiaste à l'idée de trouver des sacrifices pour les cérémonies religieuses – le Roi des Goules a interdit la tribu de chasser les humains de la surface mais les intrus sont considérés comme permis. Le prêtre attaque seulement en l'absence d'Hernaudin. Sa méthode d'attaque consiste à se cacher dans les hauteurs et à attraper un retardataire. Il emporte la victime dans l'obscurité, l'assomme puis revient s'emparer d'une autre victime.

Le Repaire des Goules

Les personnages arrivent enfin au cœur du repaire des goules : une caverne énorme contenant des douzaines de petits tunnels circulant dans toutes les directions. Cette caverne est située sous un ancien cimetière ; des cercueils et des corps emballés dans du lin percent le plafond. Quand elles ont faim, les goules retirent les cercueils du plafond. La colonie comprend plus de deux cent goules, ce qui en fait une des plus larges tribus de France. L'endroit empesté comme un abattoir et il y a des traces de sang suspectes un peu partout. Il n'y a aucune source de lumière excepté celle des personnages et ils sont forcés de se déplacer à tâtons dans la caverne.

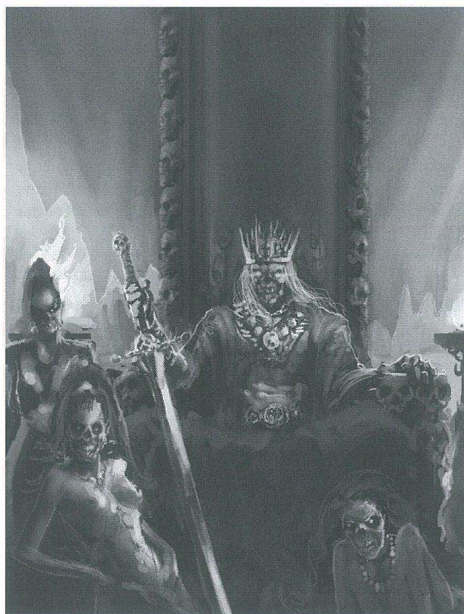
Si Hernaudin les accompagne, alors le sorcier lance un sort pour illuminer un cercle autour du groupe. Des douzaines de goules sortent furtivement des tunnels pour se mettre aux abois. Certaines goules plus courageuses ne précipitent à l'occasion dans leur direction mais se retirent bien vite quand Hernaudin brandit son bâton ou si les personnages brandissent des armes.

Tableau de Rencontres dans les Tunnels de Provins

Dé	Rencontre
1	Sortie de Tunnel : le tunnel contient une sortie vers la surface via (lancez 1d6) : 1-2 : l'entrée d'une caverne ; 3 : un sous-sol ; 4 : une dalle branlante ; 5 : un tombeau ; 6 : la sortie est bouchée par des pierres, relancez les dés.
2	Tunnel Vide : rien ici à part des graffitis et de la poussière.
3	Goule Solitaire : une goule solitaire qui se faufile dans les tunnels supérieurs. Si Hernaudin accompagne les joueurs, la goule se recroqueville et les laisse passer. Sinon, elle prend la fuite ou attaque, selon l'attitude des personnages.
4-5	Catacombes : des vieux cercueils, depuis longtemps vidés par les goules, sont alignés de chaque côté du tunnel. Certains sont utilisés comme cachettes par les trafiquants.
6-7	Tunnel Goule : ces tunnels n'ont pas été creusés par des mains humaines ; les murs brillent d'un vert putride et semblent plus avoir été moulés que creusés, comme si la terre avait été transformée en argile verte.
8	Chapelle Goule : les personnages tombent sur la chapelle des goules.
9+	Repaire Goule : Les personnages entrent dans le repaire des goules.

Le Sorcier de Dieu

Si les Hiéromaines malavisés osent pénétrer dans les tunnels des goules sans Hernaudin ni un moyen de s'échapper, alors ils pourraient bien avoir des problèmes. Plutôt que de les envoyer à une mort terrible (si ce n'est sanglante), vous pouvez envoyer Hernaudin à leur rencontre juste au moment où ils vont se faire dévorer.



Si Hernaudin ne les accompagne pas, les personnages devront se faufiler dans la caverne (un test de Discrétion difficile (-40%)), ou convaincre les goules de ne pas leurs arracher les membres un par un en réussissant un exploit de diplomatie ou en leur offrant l'idole goule de Paris.

La fouille de la Caverne : il y a partout des piles d'os rongés, certaines plus récentes que d'autres. Si les personnages se mettent à fouiller les plus récentes, ils ne trouveront aucun signe des enfants disparus.

Le Roi Goule : de l'autre côté de la caverne se situe le repaire du Roi Goule, une autre vieille goule de grande taille. Le Roi est assis sur un trône de crânes et à ses pieds reposent plusieurs goules femelles. Des draperies de peaux humaines – un signe de grand prestige et de grande richesse dans la

société du monde souterrain – sont accrochées aux murs. Le roi porte une couronne d'argent taché et est entouré du butin des tombeaux et autres offrandes.

Diplomatie des Goules

La négociation avec les goules s'effectue différemment si les personnages sont accompagnés ou non du sorcier.

En Compagnie du Sorcier : Si Hernaudin est présent, ils peuvent le laisser parler. Il s'adresse aux goules en latin. Durant son discours, d'autres goules se faufilent dans le repaire du roi pour observer les étrangers.

"Puissant roi, seigneur charognard, j'apporte le salut du monde de la surface et une offrande de viande". Des personnages paranoïaques peuvent penser que le sorcier parle d'eux mais en fait, il tire un sac sanglant de ses poches et le place dans les mains tendues d'une des femelles. *"Puissant roi, je viens demander si vous ou les vôtres avez mangé de la chair humaine depuis le solstice ? Deux enfants ont disparu de Provins et je sais que la Fête de Saint Lazare est proche".*

Le Roi goule gronde et répond *"non, sorcier, nous n'avons pas mangé la chair des vivants depuis des mois. La faim me taille le ventre et mes enfants n'ont jamais goûté à la chair délicate des humains mais nous avons tenu notre serment. Nous n'avons pas enlevé d'enfants pour les manger".*

Hernaudin se tourne vers les personnages et hausse les épaules, comme pour dire *"nous devons accepter ses paroles"* mais une autre goule prend à son tour la parole. *"Tu nous a interdit la chair humaine et tu viens ici nous dire que quelqu'un d'autre goûte à cette viande succulente ? Si l'homme chasse l'homme, alors pourquoi devons-nous nous en empêcher ? Pourquoi tenir ce serment s'ils sont de toute façon dévorés ?"* Les autres goules grondent leur soutien.

À moins que les personnages n'agissent immédiatement pour protéger Hernaudin ou ne contestent l'argument de la jeune goule, alors la tribu au grand complet se retourne contre eux. Les goules se sont retenues pendant des mois mais maintenant les personnages ont amené le goût de la viande fraîche dans la caverne.

S'ils sont Seuls : si Hernaudin n'est pas en leur compagnie, alors ils ont besoin de négocier eux-mêmes avec le Roi Goule. Le roi est intrigué par leur courage et leur accorde une audience mais ils doivent respecter son autorité, faire une offrande digne de lui et le flatter pour le garder intéressé et bienfaisant. La même séquence d'événements se produit si les personnages réussissent à négocier avec lui – dès que les goules apprennent que quelqu'un d'autre est en train de manger des humains (ou du moins d'enlever des humains, et les goules ne conçoivent pas que l'on puisse enlever un enfant avec une intention autre que celle de le manger), le serment du roi envers Hernaudin est remis en question.

Retour dans la Chapelle des Goules

Si les personnages ont offert l'idole goule au roi, alors les goules se réjouissent. Elles montrent leur appréciation en hurlant, en riant et en projetant des bouts de viande sur les personnages. Le roi goule mène sa tribu dans une procession grotesque jusque dans la chapelle, où l'idole est cérémonieusement placée sur l'autel.

Le prêtre goule descend de son perchoir et offre d'effectuer un rite secret pour un des personnages. Les goules peuvent fabriquer une potion à base de sang humain permettant à celui qui la boit de se souvenir des vies de ses ancêtres durant une transe. Le prêtre peut ensuite interpréter la parole de la personne en transe.

S'ils acceptent cette offre, le prêtre prépare la potion pour le malheureux volontaire. La fabrication de la potion inflige 2 points de dommages au bras du personnage car on doit en tirer du sang. Il doit ensuite effectuer un test d'Endurance Simple (+20%) pour ne pas vomir le liquide infect. S'il réussit, le personnage a une vision de la vie de ses ancêtres – ceci lui donnent 2 Jets d'Amélioration gratuits ; le Maître de Jeu peut également utiliser cet incident pour introduire de nouveaux éléments appropriés au personnage (*"quoi ? Mon grand-père était roi !"*).

Si vous avez l'intention de mener *Le Tombeau de Salomon* après cette aventure, alors le prêtre goule écoute solennellement la glossolalie du personnage puis parle avec un mélange de grec et de latin. *"Votre chemin vous conduira à la tombe du Père des Corps, le Roi Salomon le juste. Ce n'est pas un bon endroit pour les goules, car les choses qu'il enterra dans la terre sont plus dangereuses que notre race. Des vieilles goules vivent dans les ruines de Tadmor, que vous appelez Palmyra. Leur chef est alDabu, la Grande Hyène. Voyez ! Je place la marque des goules sur celui-ci et il pourra contempler alDabu sans être blessé".* A moins qu'on ne l'en empêche, le prêtre creuse un symbole sur le front du moine avec un ongle sale. Cette blessure ne guérira jamais complètement, laissant une mauvaise cicatrice noire mais le symbole pourra s'avérer utile par la suite.

Retour vers la Surface

Si les personnages réussissent à sortir sans encombre du repaire des goules, le roi Goule envoie une meute de ses serviteurs pour les guider vers la surface – au cas où de jeunes goules rebelles décident de s'offrir un en-cas. Les goules sautent et jaccassent dans les tunnels au-devant des personnages et le retour vers la surface semble prendre bien moins de temps que la descente.

Si les personnages fuient devant une meute de goules, alors ils retournent à la surface avec les monstres sur leurs talons. Les goules s'arrêtent près de la surface mais elles les poursuivront jusqu'au fond du puits asséché d'Hernaudin.

Apocalypse

En l'absence des personnages, le Père Milon a décidé de prendre les choses en main. Il a rassemblé une foule de plus d'une centaine de personnes issues des quartiers pauvres de Provins ainsi que des hommes d'armes et des mercenaires. Il leur fait un sermon en dénonçant les actes dépravés du nécromancien et l'enlèvement des jeunes Ava et Jacques dans le but de les sacrifier au démon. Inspirée par l'imminente croisade du comte, toute la Champagne est déjà en émoi aussi il est facile pour le prêtre de pousser les gens à la folie sanguinaire.

Une foule d'une centaine de personnes équipées de torches, de fourches, de gourdins, d'épées et de tout ce qu'elles peuvent trouver, marche sur la grand place au moment où les personnages émergent des tunnels souterrains.

Tout personnage qui a été témoin de la démence provoquée par le Joyeux peut effectuer un test de Perspicacité pour réaliser que le Père Milon a été rendu fou par l'esprit.

Pièce de Théâtre : La Création

La nuit de leur départ de Provins, les personnages font tous le même rêve. Ce rêve représente la première vrille de contact psychique avec le Joyeux alors qu'il tente de s'insinuer dans l'esprit de ses poursuivants. Tout personnage protégé par le sort Résistance spirituelle ou qui transporte une relique sainte, tel un Fragment de la Vrai Croix, ne partage pas ce rêve.

Dans le rêve, les personnages, les personnages se retrouvent au milieu de la foule sur la place du marché de Provins. Une troupe d'acteurs interprètent une pièce biblique mystérieuse relatant les événements du Livre de la Genèse. Le chef de la troupe est un homme mince qui porte un masque noir – Si les personnages ont aperçu Jacques Taillebois avant, ils reconnaissent les yeux du lépreux possédé. Le narrateur parle d'une voix grinçante : l'Humanité menait une vie paisible dans le jardin de la joie avant d'être exilée de cette terre de plaisirs abondants par un Dieu jaloux et cruel.

Dans le rêve, Adam et Eve sont interprétés par deux enfants – les enfants enlevés de Provins. À la fin du rêve, le narrateur les fait disparaître dans sa grande cape noire comme s'ils n'avaient jamais existé.

En arrivant à la tour des corbeaux, Milon demande à ce qu'Hernaudin libère les enfants. Les personnages ont une chance de prendre la parole mais ils doivent choisir leurs morts avec prudence. Milon est fou et considérera toute personne prenant la défense d'Hernaudin comme ensorcelée par le sorcier. Le seul moyen de désarmer la situation est d'annoncer que les enfants sont déjà morts et d'accuser une autre personne afin d'innocenter le nécromancien ; cela doit être dit d'une façon à ce que les personnages ne soient pas accusés d'être les serviteurs d'Hernaudin.

La Tour des Corbeaux Brûle

Si les personnages n'interviennent pas, la foule en colère force les portes et charge en direction de la tour des corbeaux. Les défenses magiques de la tour (voir page 61) sèment la confusion, mais elle finit quand même par se ruer sur la porte de la tour elle-même. La découverte des cercueils volés dans la cour ne fait qu'ajouter à sa furie.

Si Hernaudin n'est pas avec les personnages, alors le nécromancien réveille ses zombies et descend dans les étages inférieurs pour défendre sa demeure. Il utilisera la sorcellerie sur la foule mais même son pouvoir a des limites.

Père Milon

Le vieux prêtre a obtenu un second souffle dans sa démente – sa foi et son esprit brûlent du désir de sauver les enfants. Malheureusement, sa paranoïa le pousse sur le mauvais chemin et ses actions vertueuses auront bientôt des conséquences terribles.

Père Milon	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 8	1-3	Jambe Droite	-/4
CON 6	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI 12	7-9	Ventre	-/5
INT 13	10-12	Poitrine	-/6
POU 13	13-15	Bras Droit	-/3
DEX 5	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA 9	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat	+2	Armure Typique : aucune
Modificateur de Dommages	-1D2	Équipement : aucun
Points de Magie	13	Prouesses : aucune
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+9	Compétences : Connaissance de la Rue 40%, Connaissance (Sciences Occultes) 30%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 65%, Influence 60%

Armes	Allonge/
Type	TAI
Dague	P
	P
Compétences	30%
Dommages	1D4+1
PA/PV	6/8

D'autres options pour le combat incluent :

- La foule met le feu aux étages supérieurs de la tour ; Dame Jehanne se retrouve piégée par les flammes et meure brûlée vive.
- Les goutes sentent l'odeur du sang et déferlent hors du puits pour attaquer la foule.
- Hernaudin projette le Père Milon avec un sort, tuant le prêtre instantanément. Le sorcier est ensuite submergé et massacré par la foule.
- En option, la cour entière pourrait s'effondrer sous la poids de la foule et de la tour qui s'écroule.

Cette rencontre devrait presque se terminer en catastrophe à moins que les joueurs ne soient suffisamment rusés pour trouver une solution. La conséquence la plus probable est qu'une douzaine de personnes meure et que les personnages sont forcés de quitter Provins immédiatement pour éviter d'être impliqués dans le désastre. Si vous le pouvez, faites en sorte que vos joueurs haïssent le Joyeux pour avoir semé une telle discorde dans la ville et pour avoir causé autant de souffrance.

Jehanne

Le nature de Jehanne devrait rester un mystère pour les personnages. Hernaudin s'est-il simplement contenté de la sauver quand elle était aux portes de la mort – ou l'a-t-il ramenée d'entre les morts ?

Jehanne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 9	1-3	Jambe Droite	-/5
CON 14	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI 7	7-9	Ventre	-/6
INT 15	10-12	Poitrine	-/7
POU 10	13-15	Bras Droit	-/4
DEX 11	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA 15	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	3	Armure Typique : aucune
Modificateur de Dommages	-1D2	Équipement : aucun
Points de Magie	10	Prouesses : Infatigable
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+13	Compétences : Artisanat (Couture) 50%, Courtoisie 60%, Danse 55%, Influence 65%

Ygren

Ancien mercenaire, Ygren n'est pas aussi fort et robuste qu'autrefois, maintenant qu'il a échangé une vie de brigand pour celle d'un marchand. Il sait toujours se servir d'une épée et peut encore enfiler son armure de mailles malgré son ventre replet.

Ygren	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 15	1-3	Jambe Droite	2/7
CON 16	4-6	Jambe Gauche	2/7
TAI 15	7-9	Ventre	5/8
INT 12	10-12	Poitrine	5/9
POU 8	13-15	Bras Droit	5/6
DEX 9	16-18	Bras Gauche	5/6
CHA 10	19-20	Tête	2/7

Actions de Combat	2	Armure : Cuir et Mailles
Modificateur de Dommages	+1D2	Équipement : Épée Longue, Dague, Bouclier
Points de Magie	8	Prouesses : aucune
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+12 (+6 avec une armure)	Compétences : Connaissance (Tactiques) 40%, Discrétion 50%, Endurance 55%, Négoc 40%, Perception 60%, Persévérance 30%, Survie 60%

Armes	Allonge/
Type	TAI
Épée & Bouclier	M
Bouclier	L
	P
Compétences	72%
Dommages	1d8
PA/PV	6/12

Vieilles goules

Les vieilles goules sont des spécimens anciens de leur espèce. Après des siècles de vie contre nature, la goule augmente en force et en vitesse. Beaucoup de vieilles goules apprennent les rudiments de la sorcellerie et développent le pouvoir d'augmenter leur connaissance en dévorant le cerveau des morts.

Vieilles Goules

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+12	24	1-3	Jambe Droite	3/8
CON	2D6+12	19	4-6	Jambe Gauche	3/8
TAI	2D6+12	19	7-9	Ventre	3/9
INT	3D6+3	14	10-12	Poitrine	3/10
POU	3D6+3	14	13-15	Bras Droit	3/7
DEX	3D6+6	18	16-18	Bras Gauche	3/7
CHA	2D6+3	11	19-20	Tête	3/8

Actions de Combat	3	Armure Typique : Peau rugueuse, 3 Points d'Armure
Modificateur de Dommages	+1D8	
Points de Magie	14	Traits : Armes Naturelles Redoutables, Vision Nocturne
Mouvement	10m	
Rang d'Action	+16	Compétences : Athlétisme 70%, Discrétion 40%, Endurance 120%, Force Brute 60%, Influence 60%, Perception 70%, Persévérance 80%, Pister 80%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Morsure	P	T	80%	1D10+1D8	Comme pour la Tête
Griffes	P	P	40%	1D8+1D8	Comme pour la Jambe

Chiens de Garde

Ce sont de grands mastiffs ou une autre espèce dangereuse, utilisés comme chiens de chasse ou de garde.

Chiens de Garde

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6	11	1-3	Jambe Droite	1/5
CON	3D6	11	4-6	Jambe Gauche	1/5
TAI	2D6+3	10	7-9	Ventre	1/6
INT	5	5	10-12	Poitrine	1/7
POU	3D6	11	13-15	Bras Droit	1/5
DEX	3D6	11	16-18	Bras Gauche	1/5
CHA	—	—	19-20	Tête	1/5

Actions de Combat	2	Armure Typique : Fourrure et Peau, 1 Point
Modificateur de Dommages	+0	
Points de Magie	11	Traits : Vision Nocturne
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+11	Compétences : Athlétisme 50%, Discrétion 30%, Endurance 40%, Force Brute 40%, Évasion 30%, Perception 65%, Persévérance 50%, Pister 50%, Survie 20%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Morsure	M	T	50%	1D8	Comme pour la Tête
Griffes	M	M	20%	1D3	Comme pour la Jambe

Hernaudin le Nécromancien

L'ancien moine est maintenant un sorcier adepte ayant acquis plusieurs grimoires qu'il a combiné dans une collection intitulée *Le Chemin des Morts*. Il a l'intention un jour de transcender la mort elle-même mais il n'est pas pressé de quitter cette vie – la nourriture est trop bonne.

Hernaudin

	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	10	Jambe Droite	-/5
CON	11	Jambe Gauche	-/5
TAI	14	Ventre	-/6
INT	16	Poitrine	-/7
POU	14	Bras Droit	-/4
DEX	9	Bras Gauche	-/4
CHA	12	Tête	-/5

Actions de Combat	3	Armure Typique : aucune
Modificateur de Dommages	+0	Équipement : Baguette du Magicien
Points de Magie	14	Prouesses : aucune
Mouvement	8m	Sorts : Animer (Chair Morte), Brillance, Esclave Mort-Vivant, Neutralisation de la Magie, Paralyse, Résistance aux Dommages, (Sens) Fantomatique, Traiter les Blessures, Vampirisme (CON)
Rang d'Action	+13	Compétences : Connaissance (Sciences Occultes) 80%, Endurance 44%, Grimoire (<i>Chemin des Morts</i>) 75%, Influence 40%, Manipulation 55%, Perception 50%, Persévérance 75%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Bâton	M	L	55%	1D8	4/8

Mort d'un Ermite

Après avoir quitté Provins, les personnages poursuivent la caravane des acteurs pendant une longue semaine. Quelle que soit leur allure, ils semblent toujours être une journée ou deux derrière les acteurs.

Enfin, dans la cité d'Orléans, ils ont quelque espoir.

Orléans

La ville d'Orléans se dresse sur la Loire, le grand fleuve commercial de France. La ville s'est développée autour d'un pont et les points de péage qui se situent le long de la rivière comptent parmi les principaux revenus de la ville. Ceci permet également aux gardiens du pont de voir tous les gens qui passent dans la ville et de constituer une excellente source d'informations.

Contre quelques pièces, un jeune garde annonce qu'il a vu une troupe de comédiens traverser la rivière pas plus tard qu'hier. Ils ont l'intention de se rendre sur la côte et voulaient savoir dans quelle ville ils pourraient acheter un passage sur un navire. Les gardes leur ont dit de suivre la rivière jusqu'à Saint Nazaire, située à l'embouchure de la Loire. Avant qu'ils ne partent, un moine du monastère de Saint-Mesmin de Micy, un vieux monastère situé à une courte distance d'Orléans, s'est approché d'eux. Apparemment, l'abbé désirait un divertissement et voulait engager les acteurs.

La dernière fois que les gardes les ont vus, ils prenaient la route de Micy.

Le Monastère de Saint-Mesmin de Micy

Sept-cents ans auparavant, Clovis le Roi des Francs donna des terres à un moine du nom d'Eusicius afin de fonder un monastère sur les berges de la Loire, ainsi que le droit de la pêche et le droit d'extraire un péage des bateaux traversant la rivière. Le monastère prospéra rapidement et fonda plusieurs prieurés affiliés et plusieurs abbayes ; les os de nombreux saints reposent dans le cimetière près des marais.

Aujourd'hui, Saint-Mesmin est un grand monastère bénédictin bien établi, aussi grand que celui du Mont Saint-Michel. Il est riche mais avec la richesse, la corruption et l'indolence se sont établies. Saint-Mesmin est un exemple particulièrement flagrant de moines avarés et vénaux qui ignorent les règles de Saint Benoît et qui ne se préoccupent que de leurs propres plaisirs.

Le Monastère

Saint-Mesmin est construit sur une terre marécageuse près du confluent de la Loire et de la petite rivière du Loiret. Bien que les moines aient asséché la plus grande partie de la terre, les fondations du monastère restent faibles ; ils furent donc forcés de construire en largeur plutôt qu'en hauteur. De ce fait, Saint Mesmin s'étend sur une large zone. On peut apercevoir la flèche de la chapelle sur une grande distance ; celle-ci s'élève au-dessus du cloître et des autres dortoirs du monastère. Derrière la chapelle se tient la tour basse contenant la bibliothèque, qui ressemble à un nain renfrogné comparé à la hauteur de la nouvelle flèche.

Près de la rivière, on trouve deux maisons servant à accueillir les visiteurs – l'une est large et pleine de courants d'air, l'autre est plus petite et est réservée aux invités de marque – l'hôpital, le grenier et le complexe des entrepôts et des docks qui procurent les revenus du monastère. Par le passé, les moines péchaient le poisson eux-mêmes, mais aujourd'hui, ils vendent le droit de pêche aux paysans et récoltent également un tiers du produit de leurs pêches.

L'Abbé Gérin (Envie)

L'abbé est le second fils de l'évêque d'Orléans et fut promu à son poste grâce à l'intercession de son "divin père". Personne au monastère n'ose commenter ouvertement les liens familiaux de l'abbé mais c'est un secret de polichinelle. Gérin a 24 ans et est trop jeune pour avoir la responsabilité d'une telle position. En dépit de cet honneur, il est profondément déçu de son sort ; dans son enfance, il fut élevé par le Duc d'Orléans et aurait préféré devenir un noble chevalier plutôt qu'un moine. Il envie les fils du duc et passe tout son temps libre à chasser en leur compagnie dans les forêts d'Orléans.

Son père, l'évêque d'Orléans, a besoin du soutien et de la richesse du monastère pour ses propres ambitions politiques, aussi il est absolument vital que Gérin garde sa position. L'évêque écrit régulièrement à son fils pour qu'il accomplisse ses devoirs et plusieurs de ses moines – en particulier le précepteur – sont des espions à la solde de l'évêque.

Gérin essaie d'éviter les apparitions publiques et les devoirs officiels quand il le peut ; s'il doit interagir avec des visiteurs, il prétend être un moine humble et dévot tandis qu'il cherche une excuse pour se retirer.

L'Aumônier Ogier (Paresse)

Le rôle de l'aumônier est de donner au pauvres et aux dépossédés. Ogier se considère lui-même comme plus pauvre et plus dépossédé que les paysans qui affluent dans la chapelle le dimanche. Si Ogier peut trouver une excuse pour se plaindre de quelque chose, il le fait : il fait trop froid pour travailler en hiver, trop chaud en été. Selon lui, ses devoirs sont trop difficiles à accomplir mais essayez de l'aider et il se plaint que vous vous mêlez de choses qui ne vous concernent pas. On dit d'Ogier que s'il avait été un apôtre, il se serait plaint auprès du Christ ressuscité d'avoir attendu pendant trois longs jours. Ogier travaille le moins possible mais le plus bruyamment possible. Son inutilité suspecte distrait de l'incompétence non pas moins suspecte de l'abbé.

L'Approvisionneur Thomas (Gourmandise)

Approvisionneur responsable des cuisines et des celliers, et en particulier de la brasserie de l'abbaye, Thomas est fier d'avoir la charge de ce domaine. L'homme est gros et affirme qu'un mal d'estomac l'empêche de boire de l'eau et qu'il doit dépendre de grandes quantités de bière et de vin pour améliorer sa digestion. Quand il est sobre, il possède un esprit vif et déplore l'état du monastère.

L'Hôtelier Julien (Orgueil)

Le rôle de l'hôtelier est de prendre soin des pèlerins et des visiteurs du monastère. Julien détient actuellement cette position, à son grand chagrin. Il pensait devenir le prochain abbé mais au lieu de cela, le fils de l'évêque hérita du titre. Julien déteste l'abbé Gérin et n'attend plus qu'il fasse une erreur publique si grande que l'évêque n'ait pas d'autre choix que de révoquer sa protection. Sous sa direction, Julien est certain que le monastère retrouvera sa grandeur.

L'Infirmier Michel (Colère)

Le maître de l'infirmerie du monastère est un ancien guerrier, un normand qui perdit un œil à la guerre et qui fut forcé de prendre sa retraite. Il a appris ses compétences en médecine sur le champ de bataille aussi ses manières laissent à désirer. ("Tu as deux jambes, lève-toi et marches, vermine !"). Lui et Julien sont de bons amis.

Sa blessure à la tête fit plus de dégâts que de seulement lui faire perdre un œil – il est maintenant en proie à des crises de rage extrême, où le désir de détruire et de tuer l'emporte sur sa raison. Les moines ont appris à reconnaître les signes d'une crise imminente et essaient de restreindre Michel en lui faisant avaler une potion de sommeil ou en l'attachant à son lit.

Le Chantre Urian (Avarice)

Le Chantre est le maître du Scriptorium et le gardien de la bibliothèque ; la bibliothèque de Saint-Mesmin est large et prestigieuse aussi son rôle est très important ici. Urian est un espion à la solde de l'évêque d'Orléans ; son rôle est de garder un œil sur le fils pénible de l'évêque et de le surveiller. L'évêque le paie avec des sommes rondelletes. Urian est un moine vaniteux

; ses robes sont de bures mais il porte des anneaux d'or et des colliers de fourrures.

Le Sacristain Hélier (Luxure)

La Trésorerie de Saint-Mesmin contient un nombre important de reliques, confiées aux bons soins d'un jeune sacristain. Les pèlerins viennent de tous les pays pour admirer ces reliques – dans certains cas, de jeunes pèlerines impressionnables sont parfois désireuses de payer un prix spécial afin de contempler certains objets saints qui ne sont normalement pas montrés aux visiteurs. Le jeune Hélier en a défloré plus d'une, bien qu'il leur assure que le péché de la chair avec un prêtre n'est pas un péché du tout, en particulier si l'acte se déroule derrière l'autel d'une chapelle fermée à double tour.

Hélier est un ami proche de l'abbé. Tous deux vont régulièrement chasser et partagent la même opinion sur biens des sujets.

James l'Ermite

Saint-Mesmin est aussi la demeure d'un visiteur important, James l'Ermite, un homme saint qui réside normalement dans un baril attaché à un poteau sur la Loire, plusieurs kilomètres en amont. Depuis son baril, James prie pour la rédemption de ses péchés et – quand les eaux sont glacées et que le baril prend trop l'eau – il expérimente des visions du futur. Une fois par an, il effectue un pèlerinage vers une grande cathédrale pour assister à la messe et cette année, il visite Orléans.

Recevoir James en tant qu'invité devrait être un grand honneur pour le monastère mais la présence du saint ermite s'est révélée être un embarras plus qu'autre chose. La piété et la pauvreté de James est un rappel constant des propres échecs des moines. Depuis son arrivée, Gérin et les autres moines de Saint-Mesmin sont en proie à des sentiments de culpabilité et de honte, sans mentionner le fait qu'ils sont en colère contre James pour avoir inspiré ces pensées fâcheuses.

Pire encore, si James venait à participer à la messe de la cathédrale d'Orléans, il pourrait rapporter l'état du monastère au père de Gérin, l'évêque d'Orléans – et bien que ce dernier sache à quoi s'en tenir avec son fils, il ne pourrait pas fermer les yeux si un ermite aussi important se mettait à parler publiquement des échecs de Gérin....

Mystères à l'Abbaye

Les personnages ont besoin de résoudre deux mystères liés à Saint-Mesmin. Pour ces crimes, ils ont sept suspects et deux meurtriers potentiels. Lancez les dés sur les deux tableaux suivants afin de déterminer la personne qui obtint les désirs de son cœur par le Joyeux et la personne qui a tué James l'Hermitte. Il est possible qu'un seul moine ait commis les deux crimes.

Les Acteurs et le Monastère

La nuit dernière, à la demande de l'abbé, le Joyeux et sa troupe d'acteurs se rendirent au monastère. Après trois jours

Lancez 1D10	Moine	Désir du Cœur
1-2	Abbé Gérin	Être libéré de la culpabilité : il croit maintenant qu'il a hérité de la piété de James et qu'il est pur.
3-4	Aumônier Ogier	Désir renouvelé pour la vie : Ogier croit qu'il deviendra abbé quand les échecs de Gérin seront rendus publics et que le monastère deviendra un lieu de pèlerinage et de dévotion, le lieu de repos de Saint James l'Ermite.
5-6	Chantre Urian	Pouvoir et richesse sans aucune mesure : Urian a l'intention d'utiliser la connaissance secrète de la bibliothèque pour devenir Empereur du Monde.
7-8	Infirmier Michel	Retourner se battre : Michel croit que l'esprit a guéri ses blessures et qu'il est désormais un guerrier invincible.
9-10	Approvisionnement Thomas	La restauration du monastère : Thomas croit que le monastère deviendra un lieu de pèlerinage et de dévotion, le lieu de repos de Saint James l'Ermite.

Lancez 1D10	Moine	Mobile du Meurtre
1-2	Sacristain Hélier	Protéger l'abbé.
3-4	Chantre Urian	Faire en sorte que l'évêque continue à envoyer de l'argent.
5-6	Hôtelier Julien	Discréditer l'abbé.
7-8	Approvisionnement Thomas	Se saoula et prit l'ermite pour l'abbé.
9-10	Infirmier Michel	Julien lui demanda de le faire afin de discréditer l'abbé.

en compagnie de l'Ermite, Gérin sentit qu'il avait besoin de se relaxer et dépêcha un moine à la recherche d'un divertissement. À leur arrivée au monastère, les acteurs interprétèrent une autre pièce de Théâtre, relatant le récit d'Abraham et le sacrifice de son fils Isaac à la demande de son Dieu.

Durant la pièce, le Joyeux inspira un des moines à la démente en lui accordant ses désirs. Le fou amena ensuite le Joyeux dans la bibliothèque et le laissa consulter un des tomes de connaissance interdite, les *Rouleaux d'Édessa*. Là, ils furent interrompus par un jeune scribe, que l'esprit tua. Le corps du jeune homme est découvert le jour suivant – voir des *Corbeaux sur le Toit*.

Le moine fou est toujours en liberté dans l'abbaye et continuera de tuer ceux qu'il perçoit comme des ennemis. Il doit être arrêté.

Le Meurtre de James l'Ermite

Au cours de cette même nuit, après le départ des acteurs, un des moines se faufila dans la chambre de James l'Ermite et tue le saint homme en le noyant dans le lavabo. Un garde surveillait la porte du bâtiment, donc le meurtrier doit être un des sept moines qui étaient en compagnie de James durant la nuit...

La Piste du Meurtrier

Les personnages arrivent à Saint-Mesmin en fin d'après-midi, à l'heure des Vêpres. Sitôt les prières terminées, ils peuvent discuter avec l'hôtelier Julien (s'ils dissimulent leur identité de Hiéromoines) ou à l'abbé s'ils présentent leurs Saintes Chevalières.

La Pension

Si les personnages demeurent incognito, alors ils reçoivent une chambre dans la grande pension de Julien et on leur dit qu'ils doivent participer à la messe du soir et manger au réfectoire (ou recevoir du pain et du poisson s'ils restent incognito mais en tant que laïques et pas moines). Plusieurs autres voyageurs sont présents dans la pension :

- **Paula et sa nourrice Gaméla** : fille d'un marchand d'Orléans, cette jeune femme a récemment récupéré d'une récente fièvre et est venue à Saint-Mesmin en guise de remerciement. Elle a attiré l'attention du sacristain Hélier, bien que jusqu'à maintenant, le jeune moine ardent n'ait pas encore réussi à enlever l'impressionnable (et pour être honnête, encore un peu fiévreuse) jeune fille à la surveillance de sa nourrice. S'ils gagnent sa confiance, Paula peut les informer de la promesse faite par le moine de lui montrer certaines reliques secrètes dans la chapelle ce soir ; en échange, elle les prie de l'aider à distraire sa nourrice.
- **Iaocaual, un vagabond** : ce mendiant a erré sur les routes pendant des années. Il a entendu de nombreux récits sur James l'Ermite et espère que celui-ci pourra guérir sa jambe boiteuse. Il peut renseigner les personnages sur James l'Ermite, dire qu'il réside dans la petite pension et le fait que l'Ermite va se rendre à Orléans pour participer à la messe de la cathédrale. Pour obtenir des informations sur James l'Ermite, il n'y a pas mieux placé qu'Iaocaual.
- **Théobald** : cet homme modeste affirme être un fabricant d'encre d'Orléans qui est ici pour faire affaire avec le

Chantre Urian au sujet de la procuration de certains matériaux premiers destinés au scriptorium du monastère. En réalité, c'est un espion à la solde de l'évêque d'Orléans ici pour payer Urian et recevoir le rapport du Chantre.

Il est manifestement évident pour les personnages que quelques chose d'étrange s'est produit au monastère : partout, les visages sont inquiets, les moines murmurent et l'atmosphère semble annoncer une catastrophe imminente. Quelques soit le problème, il semble centré autour de la petite pension. Si les personnages essaient de mener leur propre enquête, voir *Rumeurs dans le Monastère*, page 74. Sinon, ils peuvent entrer en contact avec l'abbé et apprendre ce qui se passe réellement.

Le Récit de l'Abbé

L'abbé Gérin n'a pas de temps à consacrer aux personnages, à moins qu'ils ne présentent leur Sainte Chevalière et même là, Ogier doit lui rappeler la signification des anneaux pour qu'il y prête attention. Dès qu'il a réalisé que des moines-guerriers d'élite, sanctifiés par l'église, se trouvent à sa porte, il décide de les utiliser à bon escient.

"Frères du Christ, un crime terrible a été commis au sein de ces murs sacrés. L'ermite James de la Loire résidait à Saint-Mesmin et a été tué par un monstre dans la nuit ! Par Dieu, nous devons découvrir le meurtrier !"

Gérin raconte aux personnages les événements de la nuit précédente. Un groupe d'acteurs est arrivé au monastère et a présenté une Pièce de Théâtre sur Abraham et Isaac pour l'Ermite et une petite audience de moines à la pension. Les acteurs s'en sont allés et un par un, les moines ont quitté la pension pour laisser James se reposer. Ce matin, on l'a trouvé mort.

La nouvelle de la mort de James n'a pas encore été annoncée ; l'abbé a l'intention d'envoyer un message à l'évêque d'Orléans qui attend l'Ermite. Le meurtrier doit être découvert au plus vite.

L'abbé Inspiré : si l'abbé est la personne qui a été inspiré par le Joyeux, alors Gérin est plein de confiance même quand il relate le meurtre de James aux personnages. C'est comme si cela faisait partie du plan ineffable de Dieu et que la mort de James n'était pas plus cruelle que la chute des feuilles en automne.

Interroger l'Abbé

Les personnages ont sans doute pas mal de questions à poser à l'abbé ; Gérin répond mais il affiche une nervosité suggérant qu'il n'est pas habitué à ce qu'on mette sa parole en doute, et il n'aime pas ça du tout.

Parlez-nous des acteurs : l'abbé hausse les épaules. James voulait un divertissement (un mensonge bien sûr ; c'était le jeune abbé qui s'ennuyait) et donc Gérin envoya un moine à

la recherche d'un ménestrel ou d'un amuseur. Il est revenu avec une troupe de théâtre. Ils semblaient un peu étranges mais ils étaient d'accord pour divertir les moines.

Qu'est-il arrivé aux acteurs ? Ils s'en sont allés dans la nuit, ce qui est inhabituel. Ils doivent être quelque part sur la route. James était encore en vie après leur départ.

Qui était présent lors de la pièce ? L'abbé lui-même, l'Aumônier Ogier, l'Approvisionnement Thomas, l'Hôtelier Julien, l'Infirmier Michel, le Chantre Urian, le Sacristain Hélier et James.

Qui était la dernière personne à avoir vu James en vie ? Dieu seul le sait. Les moines ont consommé de grandes quantités de vin durant la pièce et ce fut un peu la confusion quand l'un d'entre eux, ivre, a déclenché une querelle. L'abbé ne veut tout d'abord pas extrapoler mais si les personnages insistent, il dit que Thomas s'est plaint de la façon dont l'abbé traitait James et qu'Hélier, Ogier et Julien prirent le parti opposé. La situation en est presque venue aux coups.

Nous Sommes des Moines en Mission !

Les joueurs peuvent refuser la requête de l'abbé en affirmant qu'ils ont une tâche plus importante à accomplir. Ils sont libres de le faire, bien sûr, mais il y a des conséquences. Premièrement, laisser le dément en liberté dans le monastère ne peut que renforcer le Joyeux, car l'esprit peut drainer les Points de Magie de ses adorateurs. Deuxièmement, les personnages ne découvrent pas l'indice concernant les *Rouleaux d'Édessa*, dans la bibliothèque. Troisièmement, et plus important, si les personnages n'arrivent pas à résoudre le mystère, alors le dément inspiré tuera l'évêque d'Orléans. Le meurtre de cet évêque n'est pas lié à la mission des joueurs mais l'Ordre posera des questions sévères aux Hiéromoines s'ils permettent le meurtre de l'évêque. En effet, la Prieure des Cryptes pourrait bien leur préparer une place...

Enquêter sur la Scène du Meurtre

Les personnages peuvent demander à voir le corps de James, qui est toujours dans la petite pension. Celle-ci est réservé aux visiteurs nobles et à leur entourage : elle est donc bien confortable et assez luxueuse. Elle comprend trois chambres ; James choisit de rester dans la plus petite. La chambre contient un grand lit au matelas doux mais les couvertures de James reposent sur le sol – l'Ermite a préféré dormir à même le sol. Le corps a par contre été positionné sur le lit.

Il y a une cruche d'eau sur la table et un bassin d'eau a été renversé sur le sol. La robe de nuit de James est trempée et

ses cheveux sont encore mouillés. Un test de Premiers Soins, de Médecine ou de Natation confirme que James s'est noyé, probablement en ayant la tête maintenue sous l'eau contenue dans le bassin. L'Ermite était un vieil homme de petite taille et n'a pas dû résister beaucoup.

Si Thomas est le meurtrier, alors il y a des traces de lutte un peu partout – la victime et le tueur ont buté dans les murs.

Si Michel ou Hélier sont le Meurtrier, alors James a été évidemment surpassé par un adversaire très fort – il n'y a pas d'autres blessures sur le corps de James, à l'exception des marques de strangulation sur le cou, là où le meurtrier l'a maintenu par le cou pour le noyer.

Divination Surnaturelle : un dispositif Hoffmann ne montre aucun signe de magie dans la chambre de James mais il y a un faible résidu dans la pièce où les acteurs ont joué. Si les personnages possèdent toujours l'idole goule de Paris, ils peuvent l'utiliser pour questionner le corps de James – voir *Interroger James*, page 74.

Rumeurs dans le Monastère

La mort de James a délié les langues à Saint-Mesmin. Un test d'Influence ou de Connaissance de la Rue révèlent un flot de rumeurs aux personnages, certaines plus utiles que d'autres :

- James a été tué par des esprits de la rivière qui sont sortis de la Loire et qui l'ont noyé. Méfiez-vous des Mélusines !
- Julien aurait dû être abbé – Gérin s'est emparé de sa position et Julien est resté amer depuis lors.
- James détestait l'abbé Gérin et c'est pas étonnant ; l'abbé est aussi saint qu'une prostituée de deux-sous.
- L'abbé Gérin est le fils de... eh bien, il ne serait pas bien avisé d'en parler à voix haute. Disons seulement que James aurait bien vite découvert le père de Gérin pour sûr...
- Michel est un dément ! Méfiez-vous de lui ! C'est honteux qu'on l'ai laissé s'approcher de James – sans nul doute son ami Julien a quelque chose à voir avec cette affaire ! En fait, je vous parie que Michel a tué James !
- Ces acteurs étaient vraiment bien étranges. J'ai aperçu l'un d'entre eux près de la bibliothèque la nuit dernière, comme s'il attendait quelqu'un. Qu'est-ce qu'un acteur illettré venait faire dans la bibliothèque ? Elle est fermée la nuit de toute façon.
- Je jure que j'ai vu une lumière dans la bibliothèque la nuit dernière, à l'étage supérieur.
- Thomas est un vieux bougre mais il dit la vérité quand il est saoul. Je l'ai vu dans le cellier il y a de cela quelques jours ; il se plaignait de l'abbé et de ses méthodes.
- Le vieil Ogier n'aimait pas James. Il n'aime pas les pauvres. Dommage qu'il soit aumônier vraiment.
- Savez-vous avec quoi – ou plutôt avec qui ! – se trouvait ce filou d'Héliér dans la chapelle ? Deux filles et l'une d'entre elles, une novice du couvent ? Si cet abbé ne protégeait pas Héliér, il aurait été noyé dans la rivière par quelque mari jaloux depuis bien longtemps !

Interroger l'Aumônier Ogier

Les souvenirs d'Ogier au sujet de la nuit passée sont pour le moins altérés par la consommation d'une grande quantité de vin rouge et par l'opinion qu'il a de l'abbé Gérin. C'est une honte que l'abbé ait choisi de marquer la visite d'un homme saint avec de la boisson et un divertissement quand ils auraient dû passer leur temps à prier. Oui, Ogier a beaucoup bu mais c'est conseillé pour sa digestion, rien de plus.

Il raconte aux personnages que la nuit dernière c'était la goutte qui a fait débordée le vase – l'abbé peut bien être le fils de l'évêque d'Orléans mais les liens familiaux ne peuvent plus protéger Gérin. On ne doit plus laisser Saint-Mesmin tomber plus avant dans le vice et la corruption !

Ogier l'Inspiré : si Ogier est le moine inspiré par le Joyeux, alors il raconte comment la mort de James a transformé Saint-Mesmin en lieu de pèlerinage sacré, tout comme la mort de Thomas Becket a sanctifié la cathédrale de Canterbury. Il est doublement important que Gérin soit retiré de son office.

Interroger l'Approvisionnement Thomas

Thomas passe son temps à boire depuis la mort de James. Les personnages le découvrent complètement ivre dans le cellier. Dans cet état, il discute volontiers de tout. Il se trouvait à la représentation la nuit dernière mais se souvient de bien peu de choses. La pièce était mauvaise et le jeune homme qui jouait Isaac ne savait pas jouer son rôle. C'était la faute de l'abbé, comme d'habitude – une autre de ses idées folles. Gérin n'est qu'un bon à rien et il traîne Saint-Mesmin dans la boue. Les personnages peuvent boire avec lui et chercher la vérité dans les bras de Bacchus, ici au milieu du cellier, parce qu'en vérité Dieu n'est pas présent dans la chapelle, surtout pas avec tous les vices et la dépravation qui y ont lieu.

Thomas explique également la parenté de Gérin et mentionne que Julien n'apprécie guère son népotisme.

Thomas l'Inspiré : un Thomas inspiré ne semble pas particulièrement ivre, en dépit de la quantité d'alcool consommée. Il observe autour de lui comme s'il apercevait un palais de marbre blanc d'une très grande beauté, pas un cellier crasseux.

Thomas le Meurtrier : si Thomas est le meurtrier, alors il présente plusieurs coupures et quelques bleus aux mains. Il affirme qu'il a fait une chute durant la nuit.

Interroger l'Hôtelier Julien

Julien est froid et calme même quand il parle de la mort de James. Il regarde les personnages avec des petits yeux sévères et donne l'impression d'un faucon courbé sur son repas. Il affirme que la nuit dernière, l'abbé Gérin s'est à nouveau disgracié, pire encore, qu'il a permis à un saint homme de mourir au sein des murs même du monastère. Gérin a

reçu le titre d'abbé d'une manière injuste et maintenant ce crime est revenu hanter Saint-Mesmin. L'abbé n'est peut-être pas le tueur – Julien n'a aucune idée de son identité et ne désire pas lancer de fausses accusations – mais il en est indirectement responsable.

Il a consommé peu de vin la nuit passée et se souvient de tout avec une grande clarté. La pièce était étrange et confuse ; le narrateur masqué avait une voix râpeuse dotée d'une qualité étrangement hypnotique. Même Julien s'est retrouvé quelque peu enchanté. James, cependant, n'a pas apprécié la pièce et dès que les acteurs s'en sont allés, l'Ermite a dit qu'il allait se coucher.

Thomas s'est mis à crier à l'abbé qu'il avait été fou d'inviter les acteurs au monastère, que c'était une chose abjecte que de soumettre leur invité aux absurdités de leur pièce. Héliér affirma que l'Ermite était probablement ravi du divertissement, que c'était mieux que de s'asseoir dans un baril et que tous devraient remercier la sagesse de Gérin. Ogier et Julien se sont retournés contre Héliér et une querelle éclata au sujet de l'aptitude de Gérin à diriger. Ce n'est pas la première fois que les moines se sont querellés au sujet de l'abbé mais cette dispute était particulièrement vicieuse. Julien s'est arrêté pour s'occuper de son ami Michel, qui ne se sentait pas très bien – les paroles vives et les voix élevées ont tendance à contrarier l'infirmier.

Julien le Meurtrier : si Julien est le meurtrier, il attire l'attention des joueurs sur les péchés de Gérin et d'Héliér. Il répète les rumeurs concernant les prouesses sexuelles d'Héliér dans la chapelle et demande à ce que les personnages parlent à l'évêque d'Orléans au sujet des actions de l'abbé. Julien ne peut pas approcher directement l'évêque car il serait soupçonné de vouloir prendre l'abbaye pour lui-même ; mais les personnages n'ont aucun lien avec l'abbaye et peuvent donc parler librement.

Interroger l'Infirmier Michel

Michel est inquiet à l'idée d'être questionné ; il sait qu'il est parfois victime de crises de rage et qu'il est de ce fait le premier suspect du meurtre. Il essaie de gagner le respect des personnages en tant que soldats ; s'il désirait tuer un homme, il le ferait sur le champ de bataille, comme il le fit autrefois. Il les renseigne sur son passé – il était autrefois soldat et il fut blessé à la guerre et se rendit ainsi à Saint-Mesmin pour attendre la fin. Julien l'accueillit et le guérit ; il a une grande dette envers l'hôtelier.

La nuit dernière, Michel regardait la pièce. Celle-ci ne lui a pas plu et lui a donné un terrible mal de tête. Il ne se souvient pas vraiment de la nuit mais il se rappelle que Julien lui a demandé quelque chose qui semblait important à ce moment. Si les personnages se montrent insistants, il admet qu'il souffre de terribles crises de rage, durant lesquelles il commet des actes brutaux mais dont il ne se souvient pas.

Michel l'Inspiré : si Michel est inspiré, il ne montre aucun signe d'être dérangé par sa blessure. En effet, il se présente comme un homme confiant et dangereux et pas en tant qu'homme brisé comme le décrivent les autres moines.

Michel le Meurtrier : si Michel est le Meurtrier, alors il est fuyant et renfrogné ; il a aidé son ami Julien quand il était sous l'influence d'une crise de rage et il est maintenant rempli de honte et de culpabilité. Il n'a aucun désir de se confesser – pourquoi devrait-il se confesser pour une chose qu'il a effectuée sans en avoir conscience ?

Interroger le Chantre Urian

Urian évite les questions des personnages et au possible les retourne contre les personnages. Il veut connaître ce qu'ils savent et ce qu'ils ont l'intention de faire afin de faire son rapport à l'évêque d'Orléans. Il affirme que le spectacle donné par les acteurs la nuit dernière était passable et bien qu'une querelle éclata, on ne peut en blâmer que Thomas et ses caprices. Il ne sait pas qui a tué James – mais, Michel était présent et tout le monde au monastère est au courant de ses crises de rage.

Urian l'Inspiré : si Urian est la victime inspirée du joyeux, alors il s'empresse de terminer la conversation avec les personnages afin de se rendre dans la bibliothèque pour y consulter les *Rouleurs d'Édessa*.

Urian le Meurtrier : si Urian est le meurtrier, il a besoin de détourner les soupçons des personnages envers l'abbé. Il continuera de blâmer Michel et suggérera que Julien pourrait bien avoir convaincu Michel de tuer l'Ermite.

Interroger le Sacristain Héliér

Héliér est le plus jeune des moines et se tortille comme un mauvais garçon quand on l'interroge. Il n'a aucune idée de ce que l'Ordre représente et n'a aucun respect pour les Hiéromoines. Il ignore les questions qui l'irritent. Si les personnages suggèrent qu'ils sont au courant de ses relations illicites, il affirme être innocent et nie tout à leur sujet.

Selon Héliér, au cours de la nuit précédente, ils ont assisté à une pièce amusante présentée par une troupe de théâtre. James l'Ermite est allé se coucher, dieu merci, nous épargnant ainsi une autre de ses conversations ennuyeuses. Thomas a animé la soirée en se saoulant et le vieil Ogier et Julien se sont mis à se plaindre encore une fois de Gérin. Ces vieux fous sont jaloux parce que l'évêque a reconnu la sagesse et le potentiel de Gérin et l'a préféré à eux. Il ne sait pas qui a tué James mais c'était certainement ce fou de Michel.

Héliér le Meurtrier : l'attitude d'Héliér ne change pas s'il est le meurtrier mais si les personnages l'intimident, alors il se prépare à s'enfuir du monastère.

Interroger James

Si les personnages possèdent toujours l'idole goule de Paris, ils peuvent animer le corps de James l'Ermite et l'interroger. Évidemment, ceci devrait être effectué en privé, car même le moine le plus tolérant sera alarmé par un corps prenant la parole. L'Ermite est bien évidemment confus par sa résurrection temporaire.

James se souvient d'avoir été outré par les acteurs : le chef de la troupe était un individu masqué qui semblait émettre une aura étrange et déconcertante. Après la pièce, l'Ermite est allé se coucher, déterminé à rapporter à l'évêque d'Orléans l'état pitoyable du monastère. Tandis qu'il faisait ses ablutions, quelqu'un est entré dans sa chambre et l'a attaqué. Il n'a pas vu le visage de son assaillant mais...

Sacristain Hélier : ...l'assaillant était rapide et vicieux.
Chantre Urian : ...l'assaillant s'est excusé avant de l'attaquer.
L'hôtelier Julien : ...l'assaillant était vieux et a eu de la peine à venir à bout de l'ermite.
Approvisionnement Thomas : ...l'assaillant était maladroit.
Infirmier Michel : ...l'assaillant était trop fort et l'a tué très rapidement.

La Bibliothèque

La bibliothèque de Saint-Mesmin contient une collection impressionnante de livres et de rouleaux occultes, et selon les rumeurs, elle fut visitée la nuit dernière par un des acteurs. La tour de la bibliothèque est fermée à double tour mais tous les aînés en ont la clé.

Fouiller la bibliothèque sans l'aide du moine inspiré ne sert à rien ; les personnages peuvent effectuer un test de Perception Très Difficile (-60%) pour déceler quelque chose qui sort de

Les Rouleaux d'Édessa

Les rouleaux d'Édessa comprennent les travaux d'un pèlerin en Orient au neuvième siècle, qui traversa les déserts de Syrie pour suivre le chemin de Saint Thomas, réputé pour avoir dirigé les terres de l'Inde et d'au-delà. Il échoua et dû faire demi-tour ; avant de mourir, il écrivit les *Rouleaux d'Édessa* dans la cité de Byzance. Les premiers rouleaux racontent son voyage, les derniers ne relatent que les illusions d'un fou mourant d'insolation.

La section importante des rouleaux d'Édessa est une description de deux villages à travers lesquels il est passé et situés tout proche de Palmyra. En dépit du fait que la Syrie revendique une partie du Califat Umayyad Islamique, ces deux villages pratiquent une étrange forme de judaïsme qui honore Salomon par-dessus tous les autres rois et prophètes.

l'ordinaire ; s'ils réussissent, ils découvrent que les *Rouleaux d'Édessa* ont été perturbés.

Le corps du jeune scribe assassiné par le Joyeux est situé sur le toit ; si les personnages fouillent le toit, ils trouveront le corps et rien d'autre. Sinon, il sera découvert dans la section *Des Corbeaux sur le Toit*.

Les Événements du Monastère

Ces événements peuvent se produire à tout moment pendant que les personnages enquêtent sur le mystère.

Héliér accuse Michel

Presque tout le monde au monastère en conclut que l'infirmier Michel est l'auteur du crime, car l'ancien soldat est réputé pour ses soudaines crises de violence. Personne n'ose accuser Michel ouvertement mais au fur et à mesure que les rumeurs circulent, Hélier finit par leur donner voix. Il se rend auprès de l'abbé Gérin et demande à ce que Michel soit arrêté et jugé par les moines.

Du fait que les Hiéromoines sont des guerriers entraînés, Gérin leur demande de capturer et d'emprisonner Michel pour qu'on puisse lui donner un procès. Le moine se trouve dans l'infirmerie. Michel refuse bien entendu de coopérer ; les personnages n'ont pas d'autre choix que de le désarmer et de l'assommer. Si les personnages lui infligent un coup potentiellement mortel, supposez que le moine est sévèrement blessé mais qu'il survit.

Michel est placé dans une cellule du cellier, la porte fermée à clé pour l'empêcher de s'échapper. Plus tard dans la journée, son ami Julien vient lui rendre visite et ouvre la porte pour soigner ses blessures.

Michel l'Inspiré : si Michel a été inspiré par le Joyeux, il se bat vigoureusement contre les moines avant de finalement être capturé. Quand Julien lui rend visite, Michel tue celui-ci en écrasant la tête du vieux moine contre les murs jusqu'à lui briser le crâne. Il court de toutes ses forces contre les murs de sa cellule avant de s'écrouler et d'appeler à l'aide.

Quand les moines arrivent, Michel annonce qu'Héliér a attaqué Julien et l'a tué. Michel a essayé de l'en empêcher mais le jeune moine possédait une force surnaturelle. La scène à tout du mystère – si Michel a tué Julien, pourquoi ne s'est-il pas échappé et pourquoi aurait-il tué le seul moine qui croyait en son innocence ?

Des Corbeaux sur le Toit

Les personnages remarquent nuée inhabituelle de corbeaux perchés sur le toit de la bibliothèque. S'ils escaladent la tour (un test d'Acrobatie ou une échelle) ou montent dans la flèche de la tour pour pouvoir observer ce qui se passe, ils découvrent

le corps d'un moine sur le toit de la bibliothèque. Les corbeaux sont en train de se repaître du cadavre d'un jeune homme.

Il s'agit de frère Quentin. Son cou semble avoir été brisé quand quelqu'un a envoyé son corps par la fenêtre et l'a projeté sur le toit – un acte qui demande une force surhumaine. Sa main est couverte de cire : il portait une chandelle quand on l'a tué.

Urian et l'Or

Un des autres visiteurs présents dans la pension est Théobald, l'espion de l'évêque. Il était supposé prendre contact avec le Chantre Urian, pour lui donner sa paie et recevoir son rapport au sujet des derniers exploits honteux de l'abbé Gérin mais dans le chaos récent, Théobald décida que sa mission pouvait attendre et décida de quitter le monastère.

Il est aperçu par un des moines, qui sonne alors l'alarme – cette silhouette qui se dépêche sur la route pourrait bien être le diable qui a assassiné James l'Ermite ! Théobald est encerclé et se rend mais refuse d'expliquer pourquoi il quittait le monastère, ni pourquoi il possède une bourse de pièces d'or. Si les personnages usent de la force pour interroger Théobald, il admet qu'il est à la solde de l'évêque d'Orléans et explique le rôle du Chantre au monastère.

Le Meurtrier Frappe à Nouveau !

En fait, ce meurtre est commis par le moine dément afin de mettre les personnages sur une fausse piste.

Abbé Gérin : l'abbé demande Hélier de le rencontrer sur les docks puis le pousse de force dans un baril avant de le jeter dans la rivière, où le jeune moine – et avec lui, tous ses vices et ses mauvaises actions passées – se noie. Le baril s'échoue à quelque distance en aval. La fouille du baril révèle une touffe de fourrure, indiquant que la personne ayant tué le jeune homme est riche. L'abbé possède un collier de fourrure similaire, qu'il brûle dans son poêle après avoir tué Hélier.

Aumônier Ogier : Ogier assassine Hélier dans la chapelle. Il attend que le jeune homme se rende dans la sacristie en compagnie de la jeune Paula puis suit les amoureux jusque dans la chapelle et matraque Hélier avec un crucifix ornemental jusqu'à ce qu'il meurt. Paula est témoin du crime mais elle est si terrifiée qu'elle devient folle et ne peut plus que balbutier "le vieil homme terrible... le vieil homme terrible". Ogier, Julien, Thomas et Michel sont tous des moines âgés.

Chantre Urian : Urian demande à Hélier de le rencontrer dans la bibliothèque puis projette le jeune homme du troisième étage. L'examen du corps de Hélier révèle un indice – une version grossière de la Clé de Salomon est gravée dans son front. Un test de Connaissance (Sciences Occultes) identifie le symbole, tandis qu'un test de Premiers Soins suggère que les blessures ont été causées par un petit couteau identique à celui qui sert à couper les plumes à encre du scriptorium.

Infirmier Michel : Michel a déjà détourné les soupçons sur Hélier, donc au lieu de cela, il vise Ogier, qui l'a toujours ennuyé. Il se rend auprès du mendiant Iaocaul et lui raconte que James a confié un grand trésor au monastère, avec l'instruction qu'il soit redistribué aux pauvres par l'aumônier. Au fur et à mesure que la rumeur se répand, une foule de mendiants et de pêcheurs se rassemble devant l'aumônerie. Ogier essaie de disperser la foule et le mot passe de bouche en bouche que le vieux moine paresseux veut garder le trésor de l'Ermite pour lui. À moins que les personnages n'interviennent, Ogier est piétiné à mort quand la foule des mendiants se précipite pour piller l'aumônerie.

Iaocaul s'enfuit du monastère après l'incident mais si les personnages le capturent, ils peuvent découvrir ce qu'on lui a raconté.

Approvisionnement Thomas : Thomas empoisonne le vin d'Héliér et de l'abbé au cours du dîner. Heureusement pour l'abbé, il est trop nerveux au sujet de la visite imminente de l'évêque pour pouvoir boire mais Hélier s'en donne à cœur joie. (Si Hélier a été arrêté, alors Thomas vise Ogier.) La victime de l'empoisonnement s'écroule morte au milieu du repas.

L'Arrivée de l'Évêque

Les nouvelles se répandent très vite. La nouvelle du meurtre de James l'Ermite atteint Orléans en même temps que les personnages l'apprennent et l'évêque Helgot réalise qu'il doit s'occuper personnellement de la situation afin d'assurer que son nom ne soit jamais associé à cette catastrophe. Il arrive en fin d'après-midi, accompagné d'un entourage de deux douzaines de gardes, de prêtres et de serviteurs. Il désire s'entretenir le lendemain matin avec les moines aînés du monastère, ainsi qu'avec les Hiéromoines.

Les personnages n'ont que jusqu'à l'aube pour découvrir le coupable – et le dément.

L'Accusation finale

Après les Laudes du lendemain matin, l'évêque Helgot appelle tous les moines aînés (survivants), ainsi que les Hiéromoines. L'évêque prend la tête de la réunion en exerçant son autorité envers l'abbé (si les personnages ne savent rien de la relation entre Helgot et Gérin, il leur paraît clair en les voyant ensemble que tous deux sont père et fils). Helgot demande à ce que les Hiéromoines identifient le meurtrier de James l'Ermite, du scribe Quentin et de la personne tuée par le dément dans la section *Le Meurtrier Frappe à Nouveau*.

Accuser le Bon Meurtrier

Si les personnages identifient correctement le meurtrier de James, la réaction de celui-ci dépendra de son identité :

Héliér : le moine se tourne vers l'abbé Gérin et le supplie. "Je ne l'ai fait que pour te protéger, Gérin ! L'Ermite aurait tout ruiné

s'il avait révélé à ton père..." L'évêque l'interrompt à cet instant sur un ton glacé "les actes passés de l'abbé n'ont rien à voir avec ceci. Vous avez confessé, Hélier. Gardes, emmenez-le".

Urian : Urian essaie le chantage quand il est accusé. "Helgot, vous ne pouvez pas me faire ça. Pas après tout ce que j'ai fait pour vous ! Pas après tout ce que je sais. Votre idiot de fils est le seul coupable ici, espèce de bâtard !". Là encore l'évêque l'interrompt et ordonne aux gardes de l'emmener.

Julien : Julien se tient avec une grande dignité et admet sa culpabilité. "Ce monastère a une grande tradition au service de Dieu - une tradition que votre fils a souillée. James était le sacrifice nécessaire pour laver dans les sang tous les péchés de votre fils".

Thomas : Thomas fond en larmes si on l'accuse. "Seigneur, aide-moi, je pensais que c'était l'abbé. Je voulais tuer l'abbé ! C'est lui qui le mérite, pas James. Non pas James".

Michel : Michel s'écroule comme s'il avait reçu un coup puis admet sa culpabilité. Cependant, avant que les gardes ne puissent le saisir, Julien est pris d'une crise de conscience et se redresse pour admettre sa part dans le meurtre. Julien supplie pour qu'on épargne Michel - même si la main de Michel a commis l'acte, c'était sa volonté qui a tué James l'Ermite.

Accuser Incorrectement le Meurtrier

Si les Hiéromoines identifient la mauvaise personne, alors l'accusé enrage et proclame son innocence tandis qu'il est entraîné par les gardes (en supposant que la personne ne soit pas le dément).

Jeune Moine

Utilisez ces caractéristiques pour l'abbé Gérin, Hélier, Urian ou tout autre jeune moine du monastère.

Pour les personnages qui ont un nom, ajoutez les compétences suivantes :

Abbé Gérin : Courtoisie 40%, Équitation 40%, Influence 60%, Pister 40%.

Hélier : Discrétion 60%, Équitation 30%, Évasion 30%, Pister 20%, Séduction 65%.

Urian : Artisanat (Enluminures) 40%, Connaissance (Sciences Occultes) 60%, Perception 65%.

Vieux Moines

Utilisez ces caractéristiques pour Ogier, Julien, Thomas, l'évêque Helgot ou tout autre moine aîné.

Pour les personnages qui ont un nom, ajoutez les compétences suivantes :

Ogier : Connaissance de la Rue 40%, Évaluer 60%

Julien : Connaissance (Histoire) 60%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 80%, Courtoisie 40%, Médecine 50%

Thomas : Artisanat (Brasserie) 40%, Endurance 60%, Force Brute 40%

Évêque Helgot : Connaissance (Théologie Chrétienne) 60%, Courtoisie 60%, Influence 80%

Michel

L'infirmier fait partie des guerriers entraînés du monastère, c'est un combattant vétéran. Michel portera son armure s'il a le temps de passer par sa chambre, où il garde ses vieilles armes et armure.

Moine Inspiré

Utilisez ces statistiques pour le moine inspiré par le Joyeux.

Accuser le Vrai Dément

Si les joueurs ont réussi à identifier qu'un serviteur du Joyeux se trouve dans le monastère, alors le dément inspiré effectue une dernière tentative pour éliminer l'évêque. Menez ceci comme un combat conventionnel, en utilisant les statistiques du Moine Inspiré de la page 80.

Accuser un Faux Dément

Si les personnages n'ont pas connaissance de la présence d'un dément dans le monastère, ou accuse la mauvaise personne, alors le dément est toujours en liberté. Après le départ des moines du monastère, il tue l'évêque Helgot et s'enfuit. Les personnages apprendront la nouvelle du meurtre quand ils atteindront la ville suivante.

Quitter le Monastère

L'évêque Helgot congédie les personnages immédiatement après la réunion. Afin de leur faciliter le voyage, il leur offre les chevaux qu'il a amenés avec lui d'Orléans, ceci devrait leur permettre de rattraper le temps perdu.

Jeune Moine

FOR	11
CON	10
TAI	10
INT	10
POU	12
DEX	11
CHA	9

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	12
Mouvement	8m
Rang d'Action	+11

1D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/4
4-6	Jambe Gauche	-/4
7-9	Ventre	-/5
10-12	Poitrine	-/6
13-15	Bras Droit	-/3
16-18	Bras Gauche	-/3
19-20	Tête	-/4

Armure Typique : aucune
Équipement : aucun

Compétences : Bagarre 30%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 40%, Discrétion 30%, Endurance 30%, Langage (Français) 70%, Langage (Latin) 40%, Natation 40%, Perception 35%, Perspicacité 30%

Vieux Moine

FOR	8
CON	10
TAI	10
INT	13
POU	14
DEX	8
CHA	10

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	-1D2
Points de Magie	14
Mouvement	8m
Rang d'Action	+11

1D20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe Droite	-/4
4-6	Jambe Gauche	-/4
7-9	Ventre	-/5
10-12	Poitrine	-/6
13-15	Bras Droit	-/3
16-18	Bras Gauche	-/3
19-20	Tête	-/4

Armure Typique : aucune
Équipement : aucun

Compétences : Connaissance (Théologie Chrétienne) 60%, Endurance 30%, Langage (Français) 80%, Langage (Latin) 60%, Perception 35%, Perspicacité 40%

Michel

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	14	1-3	Jambe Droite	2/6
CON	13	4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI	14	7-9	Ventre	5/7
INT	10	10-12	Poitrine	5/8
POU	11	13-15	Bras Droit	2/5
DEX	11	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA	7	19-20	Tête	2/6

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+11 (+7 avec une armure)

Armure Typique : aucune/Cuir et Mailles
Équipement : aucun/Épée de Guerre et Bouclier

Compétences : Bagarre 60%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 40%, Endurance 50%, Langage (Français) 50%, Langage (Latin) 20%, Perception 45%, Premiers Soins 50%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée de Guerre & Pavois	M É	M P	65% 65%	1D8 1D4	6/10 4/18

Moine Inspiré

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	17	1-3	Jambe Droite	-/6
CON	15	4-6	Jambe Gauche	-/6
TAI	12	7-9	Ventre	-/7
INT	10	10-12	Poitrine	-/8
POU	16	13-15	Bras Droit	-/5
DEX	18	16-18	Bras Gauche	-/5
CHA	12	19-20	Tête	-/6

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	16
Mouvement	8m
Rang d'Action	+14

Armure Typique : aucune
Équipement : Dagues Empoisonnées

Compétences : Acrobatie 50%, Athlétisme 70%, Bagarre 60%, Discrétion 70%, Endurance 60%, Force Brute 60%, Influence 50%, Perspicacité 60%, Perception 60%, Persévérance 90%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague	P	P	75%	1D4+1	6/8

La dague est enduite de Venin Aigu (voir Livre de RuneQuest II page 57)

La Récolte

Des dieux anciens sommeillent sous la terre. Ils étaient adorés bien avant le Christ et bien avant les Romains – ils étaient adorés bien avant l'ère de la glace. Maintenant ils sommeillent mais leurs rêves ont des échos dans le monde spirituel. Une entité sans nom – que nous appellerons le Rampant – était autrefois adorée ici mais elle a depuis longtemps été oubliée. Le Joyeux perçoit le Rampant et pour envoyer les Hiéromaines sur une fausse piste, l'esprit a inspiré un nouveau culte pour l'ancien dieu.

La Récolte de Sang

Autrefois, le culte offrait des sacrifices de sang à la créature afin de l'apaiser. En échange, le Rampant bénissait les récoltes et assurait l'abondance de l'année suivante. Pendant des millénaires, la récolte fut abandonnée mais le Joyeux a inspiré les paysans du petit hameau d'Yves-sur-Fleuve pour qu'ils adorent le Rampant une fois de plus.

Le Rampant s'agite dans son sommeil. Déjà, il a le pouvoir de bénir ses adorateurs et de contrôler la campagne environnante. S'il continue de se nourrir, il se réveillera pour de bon... et ce ne sera pas un bon signe.

Les Villages

Les acteurs ont interprété leur pièce au village d'Yves-sur-Fleuve, près de la colline où le Rampant sommeille. La plupart de leurs sacrifices proviennent du village voisin d'Heudreny, assiégé depuis trois nuits par les membres inspirés du culte.

Les Faux du Rampant

Une des bénédictions du Rampant est le don de faux magiques. Les faux semblent être en fer forgé mais elles sont plus coupantes que l'acier de Damas tant que la bénédiction du Rampant persiste. Les membres du culte du Rampant sont tous équipés de faux, ce qui les rend dangereux, même pour un Hiéromoine. Les faux perdent leur pouvoir si elles sont dépourvues de la présence du Rampant ou si celui-ci tombe dans un profond sommeil.

	Dés de Dommage	FOR/DEX	Taille	Allonge/ Portée	Manœuvres de Combat	ENC	PA/PV
Faux	1D10+1	13/9	L	L	Saigne, Fait Trébucher l'Adversaire, Scinde, Trancher	3	4/10

Tranche (Réussite Critique uniquement) : utilisable uniquement si l'attaque atteint un membre ou la tête. Si une attaque inflige normalement une Blessure Sérieuse, alors elle inflige au contraire une Blessure Grave.

Les Signes du Rampant

La piste d'Orléans longe la Loire jusqu'au comté d'Anjou. La troupe des acteurs a évité les grandes villes comme Tours, en espérant perdre leurs poursuivants dans la campagne mais les personnages ont réussi à rester sur la piste de la caravane. Les moines ont perdu du temps au monastère d'Orléans mais l'esprit fugitif ne peut avoir plus de quelques jours d'avance.

La Tête sur la Route

Alors que les personnages voyagent sur la route, l'un d'entre eux aperçoit une pile de sacs apparemment abandonnés dans un petit creux sur le côté de la route bordée d'arbres. Deux des sacs contiennent des pommes récemment récoltées dans un verger. Le troisième sac contient une demi-douzaine de têtes humaines, elles aussi récemment récoltées – leur cou est encore sanguinolent. Les têtes sont de tous âges et de tous sexes. Un examen rapproché des têtes révèle que les cous et les mentons de toutes les têtes sont étrangement sales, comme si elles avaient été en contact avec le sol (les victimes étaient enterrées jusqu'au cou avant d'être récoltées).

Les sacs ont été abandonnés par deux voleurs, Hugo et Bosamon. Ils se sont faufilés dans Yves-sur-Fleuve et ont dérobés ce qu'ils croyaient être des sacs de nourriture fraîche. Les voleurs ont ouvert les sacs et ont été si horrifiés quand ils ont découvert le sac contenant les têtes qu'ils ont paniqué et ont pris la fuite.

Un test de Pister Difficile (~40%) révèle aux personnages deux pistes s'éloignant du creux de la route. L'une part du creux et suit le chemin qu'ils viennent d'emprunter. Ils n'ont aperçu personne sur la route mais il y a plusieurs endroits

où ces infortunés auraient pu se cacher. La seconde coupe la campagne en direction du petit village d'Heudreny.

Suivre les Pistes : si les personnages suivent la piste qui coupe à travers la campagne, celle-ci se termine brusquement à un enchevêtrement boueux au milieu d'un champ. Un autre test de Pister Ardu (-20%) est nécessaire pour déchiffrer ce qui s'est passé ici. Si le test est une réussite, les personnages interprètent la séquence des événements :

- Quiconque a quitté le creux de la route a couru en direction du village d'Heudreny.
- Plusieurs personnes se sont approchées de la direction d'Heudreny. Elles ont déposé leurs fardeaux au sol pendant un moment.
- Il y a eu une bataille et quelqu'un a perdu beaucoup de sang. Une réussite à un test de Perception permet aux personnages de découvrir un pied tranché dans les buissons. La coupure a été faite avec une lame extrêmement tranchante.
- Le groupe a récupéré son fardeau et s'est dirigé au nord-ouest, en effectuant un cercle autour d'Heudreny.

La vérité est qu'en fuyant, un des voleurs, Bosamon, est tombé sur les membres du culte ayant récemment pillé une ferme dans les alentours d'Heudreny. Ils lui ont tranché le pied quand il a essayé de s'échapper. Ils l'ont ensuite emporté avec leurs captifs vers Yves-sur-Fleuve afin de l'enterrer dans le champ près de la colline.

Si les personnages suivent l'autre piste, ils découvrent un Hugo terrifié perché dans un arbre. Il semble y être resté caché toute la nuit. Il est extrêmement nerveux et essaye de le convaincre de descendre de l'arbre nécessite un test d'Influence Ardu (-20%). Si les personnages arrivent à gagner sa confiance, il leur raconte ce qui s'est passé.

Une Lecture Concluante

Si les personnages utilisent un dispositif Hoffman, ils détectent quelque chose de vraiment très grand et de très puissant au nord-ouest, dans le village d'Yves-sur-Fleuve. Très, très grand.

"Bosamon et moi... vous voyez, on était si affamés et on savait qu'ils étaient si riches à Yves-sur-Fleuve. On a volé des sacs dans l'étable et quand on les a ouverts... Mon Dieu, elles avaient les yeux tournés vers moi ! Pourquoi est-ce qu'ils avaient un sac rempli de têtes ? Pourquoi est-ce qu'ils avaient un sac rempli de têtes ?"

La Maison Vide

Les personnages arrivent à une petite ferme en bordure du village d'Heudreny. L'endroit a été attaqué au cours des derniers jours : la porte a été réduite en pièces avec une hache

et il y a des traces de sang à l'intérieur. Étrangement, rien n'a été volé dans la ferme ; les animaux sont encore dans leurs enclos et un pot a été renversé sur le feu. Des bandits auraient certainement pillé la ferme s'ils l'avaient attaqué.

Dès que les personnages passent la ferme, ils se trouvent sur le domaine du Rampant. Si l'un d'entre eux est particulièrement sensible (prouesse Sentir le Mal ou le sort divin Vision de l'Âme), ils savent qu'ils sont sur le point de franchir une barrière invisible. Le Rampant a un contrôle limité de la terre au sein de son domaine - il peut déplacer les points de repère et confondre les voyageurs. Cela signifie que les personnages seront incapables de quitter le domaine du Rampant. S'ils essaient de retourner vers la route, ils feront un cercle et se retrouveront face à Heudreny ou découvriront que leur chemin est bloqué par un bois ou un ravin qui ne se trouvait pas là auparavant. Un petit courant peut devenir un torrent rugissant, ou une petite pente être transformée en une falaise insurmontable.

Cette horreur prend fin uniquement quand le Rampant meurt ou quand il tombe dans un sommeil profond. Les transformations du paysage sont accompagnées de grondements horribles et de craquements sous la surface, comme si des géants craquaient les os de la terre pour refaçonner la surface du monde.

Heudreny

Heudreny est un petit hameau composé d'une douzaine de maisons situées au milieu de riches terres fermières. Les champs de grain ondulent sous le vent, les arbres sont larges et leurs branches plient sous le poids de fruits succulents ; et les vaches sont plus grasses que de riches bénédictins. À cette période de l'année, l'endroit devrait être bondé de travailleurs se préparant pour la récolte mais il est désert quand les personnages arrivent. Il n'y a aucun signe de vie et plusieurs des maisons étaient barricadées mais ces dernières semblent avoir été réduites en pièces.

Le chemin à travers le village s'enfonce à travers les champs et les bois en direction d'Yves-sur-Fleuve.

Une Piste : un test de Pister Difficile (-40%) permet aux personnages de découvrir qu'un petit groupe s'est récemment enfui du village en direction des bois. Si les personnages suivent cette piste, elle les mènera à la Caverne des Survivants.

L'Espion : Une personne est encore en vie à Heudreny et n'est pas du tout native du village. C'est l'un des membres du culte d'Yves-sur-Fleuve, qui se trouve sur les lieux pour surveiller l'arrivée d'intrus dans le village. Il se cache dans les champs tout proches. Lancez les dés pour un test d'opposition de Discrétion du garçon (donnez-lui un bonus de +20% du fait de sa couverture) contre la Perception d'un personnage.

Si les personnages suivent la piste qui mène à la Caverne des Survivants, ils seront suivis par l'espion. Le garçon doit effectuer

un autre test de Discrétion, sans le bonus, pour rester caché quand il les suit. Il essaiera d'attendre jusqu'au moment où les personnages auront révélé la cachette des survivants mais si les personnages le découvrent avant qu'ils n'atteignent la caverne, il s'enfuira en courant et appellera des renforts. À moins que les personnages ne réussissent à le tuer au bout de six tours, ses cris alerteront le Rampant. Quelques instants plus tard, le Rampant utilise ses pouvoirs sur la terre pour attirer le bois contenant les personnages en bordure d'Yves-sur-Fleuve.

La Caverne des Survivants

Les personnages suivent la petite piste à travers les bois jusqu'à l'entrée d'une petite caverne. Cachée dans cette caverne se trouve une famille de cinq paysans en provenance d'Heudreny : un fermier du nom de Jean, son épouse, ses deux fils et sa vieille mère. Ils se sont enfuis de leur village quand les déments d'Yves-sur-Fleuve ont attaqué. Si les personnages peuvent prouver qu'ils ne font pas partie du culte, ils pourront parler à Jean et apprendre ce qui s'est passé.

Qu'est-ce qui se passe ? Nous avons été attaqués par nos voisins. Les habitants d'Yves-sur-Fleuve situé au-delà de la rivière... ils sont tous soudain devenus fous et ont commencé à enlever des gens dans les bois ! Ils ont tué tous ceux qui résistaient, ils les ont massacrés ! Ce sont des démons, je vous dis ! Des démons qui ont une forme humaine !

Avez-vous vu passer une troupe d'acteurs ? Quoi ? Ah, heu... Oui. Une caravane est arrivée et a interprété une pièce à Yves-sur-Fleuve il y a quelques jours. C'était une pièce sur le récit de l'exode, sur la façon dont Moïse a découvert le buisson ardent et a appris le dessein de Dieu concernant son peuple élu. Pourquoi me le demandez-vous ?

Y a-t-il quelque chose d'inhabituelle à Yves-sur-Fleuve ? Pas du tout ! C'était nos voisins, nos cousins. C'est juste un village.

À ce moment, la vieille mère de Jean intervient et dit "Dieu les a maudits il y a longtemps ! Ils vénéraient des fausses idoles quand le monde était jeune. Les suppôts du diable, voilà ce qu'ils sont !"

Pouvons-nous vous conduire à un endroit sauf ? Il n'existe pas d'endroit sauf ! Vous ne comprenez pas - nous ne pouvons pas nous échapper. Nous sommes piégés ici. Le sol bouge !

Qu'entendez-vous par le sol bouge ! Il change. Nous avons essayé de nous enfuir par la route pour aller à Tours ou ailleurs mais on n'arrive pas à la trouver. J'ai vécu ici pendant plus de 30 ans et je ne reconnais plus cet endroit ! Le sol change !

Si les personnages ne se sont pas encore occupés de l'espion, alors il avertit le Rampant. Ils entendent un étrange hululement tout proche (un test de Perception permet aux personnages de repérer où l'espion se cache) mais un instant plus tard, le sol se met à gronder tandis que le Rampant attire la caverne et les bois vers lui. Les personnages voient la terre bouger et se retourner au-delà de la ligne des arbres.

La caverne dans laquelle la famille s'est abritée commence à se refermer comme une bouche - à moins que les personnages n'agissent immédiatement, la femme de Jean et ses fils seront écrasés par les rochers. Secourir les infortunés paysans de la caverne nécessite un test d'Évasion Ardu (-20%) ; si un personnage échoue, il arrive à secourir un paysan mais subit 2d6 points de dommages à un bras ou à une jambe,

Si les personnages se sont déjà occupés de l'espion, alors ils peuvent se rendre à Yves-sur-Fleuve par leurs propres moyens et garder l'effet de surprise.

Surprise ou Surpris ?

Si les personnages arrivent de leur plein gré à Yves-sur-Fleuve, soit directement du village d'Heudreny soit de la forêt après s'être occupés de l'espion, ils peuvent se faufiler à travers le village ou y entrer normalement. De toutes façons, le village est presque vide, car la plupart des membres du culte sont dans les champs et se préparent pour la récolte.

Si les personnages ont été attirés au village par le Rampant, alors ils se retrouvent en bordure des champs de grain. La récolte ne peut plus attendre aussi ils n'envoient qu'un petit nombre d'entre eux - un par joueur, plus deux - pour s'occuper des nouveaux venus, tandis que le reste d'entre eux se prépare à moissonner les champs. Voir Dans les Champs

Les Serviteurs du Rampant

Au premier coup d'œil, Yves-sur-Fleuve n'est pas très différent du village voisin d'Heudreny. Un petit courant le sépare, s'écoulant vers le sud pour rejoindre la Loire plusieurs kilomètres plus loin. Le village est entouré de champs et de terres cultivables qui sont encore plus abondants que ceux qu'ils ont précédemment croisés - et dans un des champs de blé, les personnages peuvent apercevoir une foule qui se prépare à couper le blé.

La seule chose anormale à Yves-sur-Fleuve est la colline ronde de couleur verte juste en dehors du village. Sous un soleil d'automne, les personnages peuvent apercevoir un alignement de pierres grises arrangées en cercle au sommet de celle-ci. La colline est entourée de champs de blé, dont un a déjà été moissonné.

Dans le Village

Les seules personnes restées au village sont les vieux et les plus jeunes. L'endroit ressemble à n'importe quel autre village en temps de moisson ; un air de célébration plane dans l'air. Si les personnages désirent confronter un des villageois, ils peuvent le faire mais ces derniers professent une ignorance complète

de toute activité inhabituelle. C'est le temps de la moisson donc tout le monde est dans les champs. Les personnages vont sûrement rester pour les célébrations de la soirée.

Un test de Perspicacité confirme que tous les habitants du village sont fous. Ils croient réellement que ce qui se passe dans les champs fait partie de la moisson habituelle. Des personnages vindicatifs peuvent commencer à massacrer les membres du culte s'ils le désirent.

Les Pierres Anciennes : l'église au milieu du petit village a été reconstruite plusieurs fois mais certaines des pierres utilisées pour les murs sont vraiment très anciennes. Un personnage qui examine celles-ci peut remarquer des bas-reliefs inhabituels dépeignant une silhouette équipée d'une faux ou d'une arme similaire affronter ce qui semble être un ver. Un test de Connaissance (Sciences Occultes) ou de Connaissance (Histoire) Difficile (-40%) suggère que ceci pourrait être la représentation d'une bataille entre un saint et le Malin.

Dans les Champs

La plupart des villageois – quelques 30 personnes – se trouvent dans le grand champ de blé situé près de la colline. Les personnages ne peuvent pas le voir quand ils entrent dans le champ mais il y a là 20 victimes enterrées jusqu'au cou dans le sol. Quand les villageois commenceront à

La Colline Verte

La colline verte et ses pierres dressées ne constitue pas un point de repère ni un lieu sacré au Rampant – elle est le Rampant. Des siècles de poussière et de moisissure recouvrent la peau rugueuse du monstre et sous la terre se trouvent des monts de chairs et d'os d'une taille gargantuesque. Les pierres dressées ne sont pas des pierres du tout – elles sont les dents osseuses situées sur son dos et qui percent le sol.

moissonner avec leurs faux, ils faucheront également les têtes de leurs victimes, les sacrifiant ainsi au Rampant.

Sur les 30 membres du culte, 10 possèdent des faux. Le reste, s'ils ont des armes, ne sont équipés que de dagues et de gourdins. Si les membres du culte ont conscience que des intrus sont dans les parages, ils envoient huit d'entre eux, y compris deux avec des faux, pour s'en occuper tandis que les autres se concentrent sur la récolte.

Si les personnages s'approchent du champ, ils peuvent entendre des cris et des hurlements en provenance de celui-ci. Ce sont les victimes qui appellent au secours, qui en appellent à la

pitié de leurs bourreaux ou qui demandent une mort rapide. Même si elles sont décapitées, elles n'auront certainement pas une mort rapide car le Rampant se nourrira de leurs âmes et elles souffriront pendant des éons.

Il est facile (+40%) de se cacher dans le champ, grâce à la couverture offerte par les longues tiges du blé

Le Début de la Moisson

Au moment approprié, la moisson commence. Les membres du culte avancent lentement dans le champ de blé, tout en jouant de leurs faux. Les victimes enterrées commencent à hurler mais leurs voix sont brusquement coupées une par une alors que les têtes se mettent à voler à travers le champ. Les autres membres du culte suivent la ligne des porteurs de faux, récoltant le blé et les têtes tranchées.

Quand une victime est sacrifiée, le sol gronde légèrement comme s'il était traversé par un courant électrique. C'est la manifestation physique du Rampant qui consomme l'âme du sacrifié. Plus les personnages attendent avant d'interrompre la moisson, plus le Rampant devient fort.

En termes de jeu, il y a 20 victimes dans le champ. Chaque tour, 1d8 d'entre elles sont sacrifiées au Rampant. Si les personnages interrompent la cérémonie et forcent les membres du culte à se battre au lieu de récolter des sacrifices, le nombre de sacrifiés aux tours suivants tombe à 1d4 puis à zéro s'ils tuent tous les membres équipés d'une faux. Gardez des notes sur le nombre de victimes sacrifiées.

Le Rampant se réveille si les personnages tuent tous les membres du culte ou si toutes les victimes sont sacrifiées.

Le Rampant se Réveille

La colline tremble. De la terre et de la pierre s'effondrent de ses flancs ; des tentacules vermeils émergent du sol et l'air vibre comme si des poumons de la taille d'un cathédrale inhalaient pour la première fois depuis des millénaires. Le sommet de la colline explose dans une éruption de poussière quand le Rampant ouvre sa bouche. Des membres insectoïdes dotés de multiples articulations soulèvent la masse de la colline et le Rampant commence à se déplacer tel un gigantesque scarabée.

Combattre le Rampant : le Rampant extrude un tentacule par victime sacrifiée durant la moisson. Ces tentacules s'allongent et attaquent les personnages ainsi que toutes les victimes qui ont survécu, suivis des membres du culte si aucune autre source de nourriture n'est disponible. Supposez au moins deux tentacules par personnage. Celles-ci empoignent leurs victimes et les entraînent vers sa gueule ouverte.

Le corps du Rampant est virtuellement invulnérable. Les seuls points vulnérables sont ses tentacules et sa gueule.

Fuyez ! Fuyez Maintenant !

Vaincre un village entier est une chose, vaincre un monstre de la taille d'une colline est un tout autre niveau de terreur. Les Hiéromaines peuvent décider que s'échapper et revenir avec, disons, une douzaine de barils de poudre explosive et une grande armée est une action plus raisonnable. Le pouvoir Sol Mouvant du Rampant ne facilite pas la fuite mais si les joueurs ne sont réellement pas prêts à affronter ce dieu réveillé, vous pouvez en laisser quelques-uns s'échapper.

Si tous les tentacules sont tranchés ou si la bouche est détruite, le Rampant ne peut plus se nourrir et tombe dans un profond sommeil.

Les tentacules peuvent être attaqués normalement mais le meilleur moyen de s'en débarrasser est d'empoigner une faux et de l'utiliser contre eux. Contre les tentacules, il est possible d'employer la Manœuvre de Combat Trancher sur une réussite, pas seulement une réussite critique. Souvenez-vous qu'il y a un tentacule par victime sacrifiée durant la moisson.

La bouche ne peut être attaquée que par un personnage empoigné par un tentacule ou par un personnage qui escalade le monstre. Escalader le Rampant nécessite de réussir trois tests d'Athlétisme à la suite.

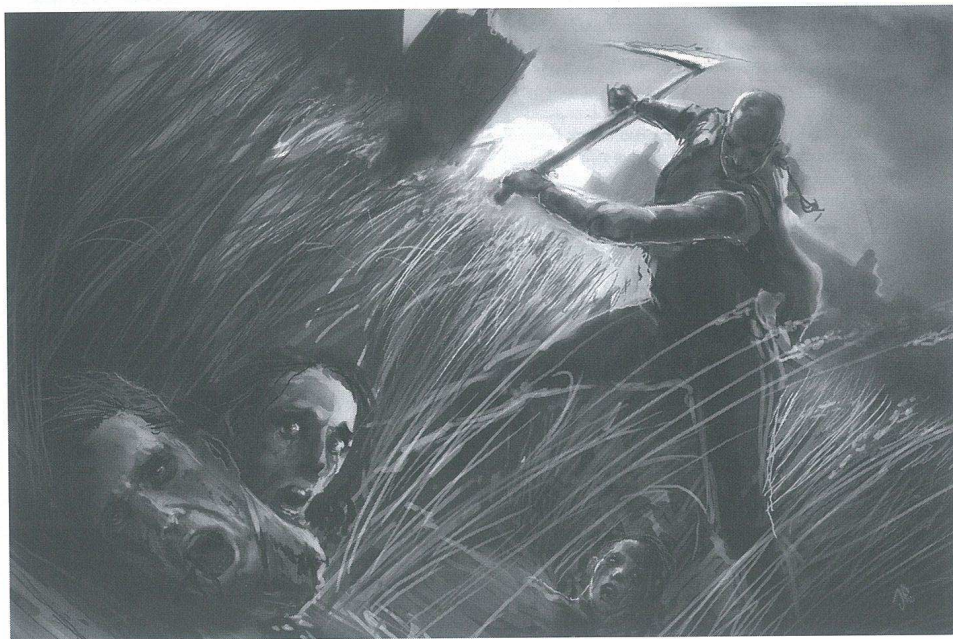
Les Membres du Culte : les membres du culte peuvent continuer à se battre contre les Hiéromaines et/ou les victimes quand le Rampant se réveille. Sinon, si les personnages sont en danger, alors vous pouvez provoquer la panique dans leurs rangs quand leur dieu s'éveille.

Sol Mouvant : le Rampant peut passer un tour complet à modifier la terre autour de lui. Par exemple, il peut attirer un personnage qui s'échappe vers lui, écrouler un bâtiment ou ouvrir un puits sous les pieds des personnages. Ce pouvoir peut être employé pour une attaque mais il est plus utile pour capturer des personnes qui s'enfuient.

La Mort du Dieu

Si les personnages réussissent à vaincre le Rampant, les membres du culte s'enfuient de terreur ou s'effondrent au sol en pleurant. Les plus braves s'empalent sur les faux, juste avant que celles-ci ne perdent leur magie et ne fondent. Les moines viennent de tuer leur dieu.

Les survivants d'Heudreny émergent du sol par leurs propres moyens ; si les personnages les laissent en vie, ils mettent le feu à Yves-sur-Fléuve et brûlent vifs tous les rescapés du culte.



Philippe l'Espion

Ce jeune garçon est un espion dépêché pour surveiller Heudreny et qui suivra les personnages dans les bois afin de découvrir la cachette des survivants ayant fui la destruction du village.

Philippe		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	11	1-3	Jambe Droite	1/4
CON	13	4-6	Jambe Gauche	1/4
TAI	7	7-9	Ventre	1/5
INT	10	10-12	Poitrine	1/6
POU	13	13-15	Bras Droit	1/3
DEX	9	16-18	Bras Gauche	1/3
CHA	10	19-20	Tête	-/4
Actions de Combat		2	Armure typique : Cuir	
Modificateur de Dommages		-1D2	Équipement : Arc Court, Dague	
Points de Magie		13		
Mouvement		8m		
Rang d'Action		+10 (+8 avec une armure)	Compétences : Connaissance (Régionale) 40%, Discrétion 50%, Endurance 35%, Évasion 30%, Perception 40%, Persévérance 35%, Survie 20%	

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague	P	P	55%	1D4+1	6/8
Arc Court			50%	1D6	4/4

Membres du Culte

Ce sont les membres robustes du culte du Rampant – les membres moins dangereux ont un Point de Vie en moins à chaque localisation, aucun bonus aux dommages, aucune armure et utilisent des gourdins ou des dagues au lieu des faux magiques.

Membres du Culte		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	15	1-3	Jambe Droite	1/6
CON	13	4-6	Jambe Gauche	1/6
TAI	12	7-9	Ventre	1/7
INT	10	10-12	Poitrine	1/8
POU	10	13-15	Bras Droit	1/5
DEX	10	16-18	Bras Gauche	1/5
CHA	11	19-20	Tête	-/6
Actions de Combat		2	Armure Typique : Cuir	
Modificateur de Dommages		+1D2	Équipement : Faux ou Dague	
Points de Magie		10		
Mouvement		8m		
Rang d'Action		+10 (+8 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 40%, Endurance 50%, Force Brute 30%, Perception 40%, Persévérance 60%	

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Faux	L	L	65%	1D10+1	4/10
Dague	P	P	55%	1D4+1	6/8

Le Rampant

En combattant le Rampant, un personnage n'a pas besoin de lancer les dés sur la table des Localisations – il frappe tout simplement la plus proche localisation du monstre. Utiliser la Localisation au hasard pour les sorts et les effets qui affectent les Localisations au hasard.

Les attaques de tentacules du Rampant peuvent employer la Manœuvre de Combat Empoigne ; un personnage atteint par cette manœuvre est saisi par le tentacule et soulevé dans les airs. Le personnage peut continuer d'attaquer normalement mais il ne peut pas bouger. Se dégager du tentacule nécessite un test d'opposition de Bagarre ou d'Acrobatie contre la compétence Bagarre du Rampant. Si le personnage est empoigné pendant trois tours, il sera relâché dans la gueule de la créature.

Le Rampant		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	40	1	Patte Postérieure Droite	6/15
CON	50	2	Patte Postérieure Milieu	6/15
TAI	100	3	Patte Postérieure Gauche	6/15
INT	5	4-5	Ventre	6/30
POU	30	6-12	Flanc	6/30
DEX	5	13-16	Tentacules	3/10
CHA	20	17	Gueule	4/12
		18	Patte Antérieure Droite	6/15
		19	Patte Antérieure Milieu	6/15
		20	Patte Antérieure Gauche	6/15

Actions de Combat	1+1 par tentacule	Armure Typique : Peau Rugueuse
Modificateur de Dommages	Spécial	Traits : Armes Naturelles Redoutables
Points de Magie	30	
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+5	Compétences : Bagarre 100%, Endurance 130%, Manipuler le Terrain 60%, Perception 40%, Persévérance 60%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Tentacule	É	TL	90%	1D10	Comme pour le Tentacule
Gueule	É	P	75%	2D12	Comme pour la Gueule

La Fête des Fous

La mer ! Les personnages peuvent maintenant humer l'écume dans l'air et goûter au sel dans le vent. Ils ont suivi la Loire et les traces du Joyeux jusqu'à Saint-Nazaire sur la côte. Leur proie fait face à l'océan et ne peut plus aller nulle part.

Excepté, bien sûr, franchir la mer.

Le Joyeux a l'intention de louer un navire et pour couvrir sa retraite, il a dépensé pas mal de pouvoir pour organiser la Fête des Fous. Il a plongé la moitié de Saint-Nazaire dans la démence et a renversé l'ordre social.

Les Acteurs

Devant eux, les personnages aperçoivent une caravane familière arrêtée sur le bord de la route. Deux chevaux épuisés se reposent prêt d'un chariot aux couleurs vives, rempli de costumes, de marionnettes et de décors de théâtre. Un quartette d'acteurs masqués attend les Hiéromoines.

L'un d'entre eux s'approche et s'adresse d'une voix pompeuse aux personnages : *"mes amis ! Je vous souhaite la bienvenue en ce dernier acte. Nous pauvres comédiens espérons que vous avez apprécié nos derniers spectacles et prions que vous ayez pris notes – comme les autres – de la Parole de dieu au travers de notre mystère."*

Notre Seigneur Jésus Christ a lavé les péchés de l'humanité et pour cela, les Romains l'ont crucifié à Calgary. Maintenant, il est revenu pour laver le chagrin du monde et une fois de plus, il est persécuté et tourmenté par les serviteurs de Rome. Voyez le Roi de la Joie !"

Les trois autres acteurs tirent sur des cordes et soulèvent une grande croix. Cloué à la croix est un autre acteur, vêtu dans les mêmes robes noires que les autres acteurs. Est-il possible que ce soit Jacques Taillebois, l'hôte possédé du Joyeux ?

En vérité, Jacques est déjà à Saint-Nazaire. La figure sur la croix est un autre acteur, inspiré par le pouvoir de l'esprit.

L'acteur poursuit : *"en mourant, il mettra fin au chagrin. En ressuscitant, il amènera les Cieux sur Terre. La souffrance et les privations disparaîtront, les règles seront renversées. Le prisonnier sera libéré de ses chaînes, la mère de son fils, l'âme du fardeau de la mortalité. Voyez le Troisième Testament !"*

Joignez-vous à nous, fils de Rome ! Acceptez la joie dans votre cœur et vous serez exaltés par-dessus tous. Qu'en dites-vous ?"

Les acteurs offrent une alliance aux Hiéromoines. S'ils se joignent au Joyeux, ils recevront un grand pouvoir dans le royaume à venir.

Si les personnages acceptent (ou font semblant d'accepter) cette offre, l'acteur continue : «notre seigneur est parti en avant mais il vous attend à Saint-Nazaire. À la marée du matin, il fera route vers le Paradis et le royaume secret de Salomon où la mort n'a aucun contrôle. – et vous le rejoindrez là-bas. Buvez son sang, mes frères !" L'acteur produit une coupe de vin contenant un mélange grisant de vin et de sang. Un personnage suffisamment malavisé pour boire cette potion doit effectuer un test d'Endurance Difficile (-40%). Un échec signifie que le personnage devient dément comme s'il avait été béni par le Joyeux. Un échec absolu signifie que le personnage est empoisonné : il subit 2d6 points de dommage au ventre. Une réussite signifie que le personnage reste sain mais qu'il est temporairement désorienté, en subissant un malus de -20% à tous ses tests de compétences pendant 2d6 minutes. Sur une réussite critique, le personnage n'est pas affecté.

Les acteurs accompagnent ensuite les personnages à Saint-Nazaire. Ils les mènent à l'église de Saint André au milieu de la ville, où ils rencontrent l'Abbé de la Dérision. L'abbé invite les personnages à se joindre à la pile de sacrifices sur l'autel en promettant que ceux qui sacrifient leur vie en cet instant renaîtront sous une forme parfaite dans le monde futur.

Si les personnages refusent de servir le Joyeux, ce qui est plus probable, alors il est temps de se préparer au combat.

Kung Fu Jésus sur des Échasses

Les quatre acteurs dégagent des épées des pans de leurs robes. Au même instant, un grand craquement se fait entendre du côté de la croix. La partie inférieure de la croix se brise et se divise en deux et l'acteur crucifié s'avance sur les morceaux de la croix comme s'il était sur des échasses. La barre horizontale se brise également et une épée apparaît à chaque bras. Les Hiéromoines font face à quatre acteurs déments armés d'épées et à un acteur dément crucifié à une armature bizarre mesurant 10 pieds équipée de lames d'épées. Lancez les dés pour déterminer l'initiative.

Une fois que les personnages ont vaincu les acteurs, ils remarquent une petite colonne de fumée qui s'élève à l'ouest, dans la direction de Saint-Nazaire... puis une autre et une autre. La ville est en feu.

Saint-Nazaire

La ville de Saint-Nazaire est située à l'embouchure de la Loire. Une ville s'est dressée en ces lieux depuis des centaines d'années. Le dolmen au centre de Saint-Nazaire ressemble étrangement à celui d'Yves-sur-Fleuve. Le port est bondé de bateaux de pêche et quelques bateaux marchands, bien que ce ne soit pas un des plus importants ports commerciaux de France.

Les personnages peuvent apercevoir la ville de loin – la route traversent des collines basses situées à trois kilomètres des vieux murs de la ville. Plusieurs petits feux brûlent près du port et un étrange brouillard semble planer au-dessus de Saint-Nazaire. Ce brouillard n'est pas provoqué par la chaleur ni la fumée. Il a une curieuse teinte bleutée et les personnages sont malades rien qu'à le regarder.

Une Ville an Émoi

Quand les personnages arrivent à Saint Nazaire, ils trouvent une ville en proie au chaos. Les rues sont pleines de gens paniqués et priant pour qu'on les délivre de la fin du monde et une foule de paysans armés sur la grand place argumente pour savoir ce qu'il faut faire. Les personnages peuvent facilement attraper un passant et demander ce qui se passe.

Selon les rapports confus, la section de la ville entourant l'église de Saint André est devenue folle. Ses habitants ne sont plus que des fous – et si vous vous en approchez trop près, les Démon vous emportent aussi. Les chevaliers et les prêtres ont essayé de dissiper le Mal mais tous ont succombé à la démence. La fin du monde est sûrement proche !

La démence débuta apparemment au cours de la nuit ; les gens ont entendu des cris et des hurlements avant que les feux ne commencent. Un navire, l'Ange de Biscay, a quitté le port durant la nuit en utilisant les bâtiments en flammes pour trouver son chemin vers la mer ! Personne ne sait ce qu'il faut faire ; certaines personnes affirment qu'il faut brûler la section affectée, d'autres veulent appeler l'évêque ou le comte ou toute autre personne pouvant en prendre la responsabilité.

Frère Corentin

Tandis que les personnages se frayent un chemin à travers la foule de la grand place de Saint Nazaire, un moine en robe noire émerge de la foule et murmure à l'oreille d'un personnage. *"Mon frère, nous devons parler. Suivez-moi"*.

Corentin est un moine du Prieuré de Guérande, situé près de la côte. Il mène les personnages dans un refuge surplombant la grand place. La pièce contient des potions de guérison et un équipement d'alchimie si les personnages ont besoin de restaurer leurs Points d'Atout. Il explique que lui et plusieurs autres moines ont été envoyés ici afin de découvrir qui est l'Hérésarque quand la nouvelle des événements de Troyes a atteint leurs oreilles.

La nuit dernière, il a détecté une puissante source de magie chaotique avec un dispositif Hoffman. C'était sans aucun doute le Joyeux. Avant que Corentin ne puisse intervenir, le Joyeux a parcouru la ville et a libéré... eh bien, quelque chose dans le quartier du port. Cela ressemble à la Fête des Fous que l'on célèbre en hiver, quand les enfants ont le droit de se comporter comme des adultes et qu'un diacre ou un jeune garçon est couronné Abbé de la Dérision dans l'église – mais ce n'est qu'une excuse pour boire un coup. Ce dont Corentin a été témoin n'était que pure démence.

Il a marqué les contours de la section affligée. Celle-ci paraît se concentrer autour de l'église de Saint André – soit le Joyeux est présent ou la magie de l'esprit est centrée à cet endroit. Quoi qu'il en soit, on doit y mettre fin. Corentin soupçonne que le Joyeux a déjà quitté Saint Nazaire – le navire qui a quitté le port la nuit passée était situé au sein de la zone affectée et l'équipage a donc sûrement été atteint de démence.

Corentin va procurer aux personnages tout ce dont ils ont besoin. Il va soit les accompagner dans le royaume de la démence ou leur servir de messenger s'ils pensent que la meilleure approche est de contacter le prieur pour demander de l'aide. Il peut également s'arranger pour leur procurer un navire afin qu'ils puissent poursuivre le Joyeux.

Interpréter Corentin : Corentin est un Hiéromoine vétéran de Troisième Échelon. Sa barbe grisonnante et ses traits hagards témoignent des années passées au service de l'Ordre. Pendant plusieurs années, il a patrouillé les côtes de la Bretagne et de la Normandie et s'est même aventuré en territoire Maure.

Il ne mentionne pas cette information mais il y a une raison pour laquelle un hiéromoine tel que Corentin s'est vu confié la simple tâche de suivre la piste du Joyeux. Deux ans auparavant, Corentin et quatre autres moines tentèrent d'éliminer un culte d'adorateurs du démon ; les quatre moines moururent et Corentin a passé les deux dernières années à récupérer au monastère de Guérande. Il est encore faible et peu assuré, et ne veut pas échouer à nouveau, pas après ce dont il a été témoin la dernière fois...

Se Préparer pour l'Abyss

Les personnages peuvent avoir envie de plonger tout de suite dans l'action, ou essayer de préparer des défenses contre la folie du joyeux. Des sorts tels que Augmenter (POU), peuvent améliorer la résistance mentale d'un personnage. S'ils se mettent à prier avant d'entrer dans la zone affectée, ils peuvent augmenter leurs jets de Persévérance grâce à la Ferveur Divine. Les personnages qui possèdent la compétence Connaissance (Alchimie) ou Connaissance (Herboristerie) peuvent essayer de concocter une potion destinée à stabiliser leurs émotions.

L'Abysse de la Démence

Les rues entourant l'église de Saint André sont sous la bénédiction du Joyeux. Le quartier du port près de l'église est un labyrinthe d'allées, de ruelles étroites, d'entrepôts et d'auberge de marins. En temps normal, les personnages ne devraient pas prendre plus de quelques minutes pour atteindre l'église.

Mais ce ne sont pas des temps normaux. L'air est à couper au couteau. Il réfléchit la lumière d'une manière bizarre et transforme le paysage citadin en un enchevêtrement de bois et de pierre. Les rues sont tordues et les bâtiments penchés comme s'ils allaient s'effondrer ou tomber dans la mer.

Les personnages doivent effectuer des tests de Persévérance durant leur déplacement vers l'abysse de la démence. Demandez un test après chaque rencontre ; si un test échoue, le personnage tombe dans la folie. Lancez les dés sur le tableau des hallucinations pour déterminer ce que le personnage croit voir ou trouvez quelque chose d'approprié à sa personnalité.

Dé (1d6)	Démence
1	Paranoïa : le personnage croit que tout le monde autour de lui complotte contre lui. Tuez-les avant qu'ils ne vous tuent !
2	Phobie : le personnage développe une terreur absolue pour quelque chose ou quelqu'un qui est proche. Tuez-le ! Tuez-le par le feu !
3	Libération : le personnage est libéré de toute restriction émotionnelle ou sociale. Faites ce que bon vous semble ! Prenez tout ce que bon vous semble !
4	Terreur Religieuse : le personnage croit que Dieu l'a abandonné et qu'il n'y a plus d'espoir.
5	Souvenirs : le personnage a le souvenir de quelque événement passé et croit qu'il est en train de revivre cet incident.
6	Émotion Intense : les émotions du personnage sont grandement intensifiées.

Dé (1d6)	Rencontre
1	Un dément se précipite sur les personnages en criant "Je suis Dieu ! Je suis Dieu !". Dès qu'il est suffisamment proche, il dégaine un couteau et poignarde les personnages.
2	Les personnages tombent sur une femme en sanglot vêtue d'une robe à capuche et entourée des corps de trois enfants, tous ont le cou brisé. Elle presse un autre enfant contre elle. Quand les personnages s'approchent d'elle, elle place l'enfant entre leurs bras et les supplie de l'emmener loin. Les personnages remarquent que son visage et ses bras sont couverts de morsures et d'égratignures, comme si les autres enfants avaient essayé de la dévorer.
3	Dans une auberge, un trio de marins est en train de boire. Ils ont amenés des barils du cellier et les ont ouverts avec une hache. L'estomac d'un des marins a éclaté sous la quantité impressionnante de boisson ; un amas d'intestins, de sang et de bière recouvre le plancher.
4	Les personnages passent près d'un bâtiment en feu. Une foule se tient au dehors, fascinée par la beauté des flammes. Ils se sont tenus ici depuis si longtemps que leur peau est couverte de cloques. Si quelqu'un tente d'intervenir, la foule essaiera de projeter les personnages dans les flammes.
5	Un chariot descend la rue en direction des personnages. Il est tiré par un groupe d'hommes nus. Sur le chariot se trouve le corps d'un cheval.
6	Un trio de commerçants essaye de marchander le prix de marchandises qui n'existent pas. L'un d'entre eux veut acheter le son du ciel ; un autre affirme qu'il a une offre spéciale sur la mort du poisson et le troisième est impatient de négocier les pensées des héros.

La durée de ces crises de démence augmente avec chaque échec ; la première crise dure 1d6 minutes, la seconde dure 1d6 heures, la troisième 1d6 jours et ainsi de suite.

Des Rencontres Vraiment Aléatoires

Le déplacement dans les rues devrait ressembler à une peinture de Jérôme Bosch. Partout, les personnages aperçoivent les fruits de la démence de l'esprit : là un couple fait l'amour comme des animaux dans la rue ; là un enfant retire des lambeaux de peau de la carcasse d'un chat et les avale ; au-dessus, six corps se balancent d'une fenêtre, tous pendus avec la même corde comme des perles sur un fil. Il y a une cacophonie de cris, de hurlements et de chants discordants.

Si Corentin de Guérande accompagne les personnages, alors il hallucine à un moment et les considère comme les compagnons qu'il a laissés mourir lors du combat contre le culte démoniaque. Il hurle "non ! Vous êtes morts ! Vous êtes tous morts ! Le démon vous a emporté ! Je vous tuerai

tous !" Les personnages peuvent l'apaiser s'ils réussissent à le convaincre que ce n'est qu'une hallucination.

Le MJ devrait aussi inclure des rencontres basées sur les propres peurs et les rêves des personnages. Faites réapparaître des personnages issus d'aventures précédentes. Par exemple, si les personnages n'ont pu secourir René des Goules parisiennes, alors vous pouvez le faire réapparaître le temps d'une hallucination.

La Fête des Fous

L'église de Saint André, saint patron des pêcheurs et des marins, se situe au cœur de la zone affectée. Cette église est clairement la source de la sorcellerie. Des courants d'énergie magique et d'électricité statique tourbillonnent autour de la structure.

L'église est un petit bâtiment gothique en pierres grises surmonté d'une flèche impressionnante. Elle a été récemment reconstruite et elle constitue la fierté de la ville toute entière.

Directement à l'opposé de l'église se tient une grande maison à trois étages, l'un des bâtiments les plus grands et les plus récents de Saint Nazaire. Cette maison était la demeure d'un riche marchand, Pierre de Nazaire, qui fit sa fortune en faisant affaire avec les Rois Normands d'Angleterre. À l'extérieur de l'église se tient une foule comptant trois douzaines de déments qui viennent juste de piller la maison de Pierre. Certains ont revêtu les beaux vêtements de Pierre ; d'autres portent des robes ayant appartenu à son épouse. D'autres encore portent des lambeaux sanguinolents ayant appartenu à la peau de Pierre, qu'ils ont dépecé vivant. Les vestiges de Pierre et de sa femme rôtiennent sur un feu alimenté par les statues en bois qui ornaient la façade de l'église.

Toute personne qui entre dans l'espace devant l'église, et qui ne fait pas partie de la masse des déments, sera attaquée par la foule. Pour réussir à atteindre l'église, les personnages vont devoir distraire la foule, se déguiser en tant que déments ou trouver un autre chemin menant à celle-ci – par exemple, en sautant de toit en toit ou en nageant le long des docks.

Si les personnages sont forcés de se battre contre la foule, alors souvenez-vous des règles de combat contre des adversaires multiples. Les personnes dans la foule se pressent tellement les unes contre les autres pour essayer d'agripper les personnages que chaque Hiéromoine se retrouvera face à face avec huit adversaires ou plus à la fois. À moins qu'ils ne soient capables d'utiliser leur compétence Évasion pour éviter la foule, ils seront certainement piétinés et tués.

Dans l'Église

Une fois que les personnages ont réussi à entrer dans l'église de Saint André, ils tombent sur une scène vraiment horripilante. Les murs de l'église sont couverts de sang et le sol est recouvert

d'entrailles et de couteaux jetés. L'autel est dissimulé sous une pile de corps humains et animaux sacrifiés. C'est comme si les déments avaient traversé l'église et s'étaient empalés sur leurs propres couteaux au sommet de la pyramide d'offrandes. D'épouvantables flammes vertes lèchent la pile des corps mais ne les consomment pas.

En haut de la pile des sacrifices, sur un trône est assis un jeune garçon revêtu d'une robe de prêtre beaucoup trop grande pour lui. C'est le garçon qui fut enlevé à Provins il y a plusieurs semaines. Il est maintenant l'Abbé de la Dérison, le pilier maintenant le sort du Joyeux. Des tentacules d'énergie magique tourbillonnent autour de son crâne.

L'Abbé de la Dérison accueille les personnages. "*Je suis l'Abbé de la Dérison, le vicaire de la joie. Mon maître est allé de l'avant mais je suis resté pour vous attendre. Joignez-vous à notre hymne de la joie et à l'épanouissement final. Je vous en prie, bons moines, emparez-vous d'un couteau et prenez votre place au sein de la congrégation des Gens Heureux*". Il indique la pile de corps derrière lui, suggérant ainsi que les personnages se sacrifient.

Si un personnage s'approche de l'abbé, le garçon lève sa main. "*Tuez-vous sur place, mon frère, et mes serviteurs vous placeront sur la pile*".

S'ils agissent d'un air menaçant envers l'abbé, demandez à vos joueurs de lancer les dés pour l'initiative et passez à la section intitulée *Tuer l'Église*. Un personnage qui remporte l'initiative et qui est capable de tuer l'abbé avant qu'il ne réagisse, peut éviter un affrontement long et vicieux avec les hallucinations de la section *Tuer l'Église*.

Vaincre l'Abbé de la Dérison : les personnages peuvent vaincre l'Abbé de la Dérison de plusieurs manières :

- En le tuant au combat – voir *Tuer l'Église*.
- En le supprimant durant une attaque surprise, soit en l'atteignant avec une arme à distance soit en se faufilant tout en faisant croire qu'ils acceptent de se sacrifier.
- En interrompant la magie du Joyeux avec un sort ou une sainte relique.
- En s'emparant du trône de l'Abbé et en devenant le nouvel hôte du sort. Le personnage devient irrémédiablement fou mais cette action sauve le garçon.

Tuer l'Église

Si les personnages attaquent l'Abbé de la Dérison, ce qui est plus que probable, alors l'église subit une transformation bizarre. Le combat n'est qu'une hallucination mais les personnages ne s'en rendent compte qu'après. Un personnage tué dans l'hallucination pense qu'il est réellement mort – après l'hallucination, il doit effectuer un test de Persévérance afin de s'accrocher à la vie, au coût d'un point de CON. Un personnage qui échoue à son test de Persévérance meurt des suites du choc



Lisez ce qui suit au début de l'hallucination :
Quand vous tirez le fer contre l'Abbé, l'église de Saint André toute entière se met à trembler violemment. Les flammes vertes bondissent pour aller encercler le jeune garçon. Vous tombez au sol et glissez le long du sol couvert de sang jusqu'aux portes de l'église. Le sol continue de trembler tandis que l'église... se délie. Les contreforts deviennent des jambes de pierres. Les portes se referment et se rouvrent bruyamment comme une paire de poumons gigantesques. La flèche de l'église semble s'effondrer puis se courbe comme le cou d'un oiseau immense. Le sommet de la flèche se divise en deux révélant une rangée de dents de pierres.

Vous regardez avec horreur l'église se transformer en monstre de pierres, une église crocodile qui s'apprête à vous dévorer. Le beffroi est illuminé par des flammes vertes tandis que l'Abbé prend sa place en tant que cerveau de la créature.

Combattre le Monstre de Pierre : l'église de Saint André peut piétiner les personnages ou les mordre.

Les personnages peuvent escalader les murs du bâtiment en effectuant un test d'Athlétisme Difficile (-40%) puis se déplacer sur le toit en effectuant un test d'opposition d'Athlétisme contre la tentative de l'église pour les en empêcher. Sinon, un personnage visé par l'attaque de morsure de la flèche peut effectuer un test d'Athlétisme Ardu (-20%) afin de sauter dans le beffroi quand l'occasion se présente.

Afin de tuer l'église, les personnages ont besoin soit de détruire sa forme physique (virtuellement impossible) soit de tuer ou d'immobiliser l'Abbé de la Dérison dans le beffroi. L'Abbé peut uniquement être attaqué par un personnage qui grimpe dans le beffroi ou qui effectue une attaque à distance extrêmement précise (malus de -60% aux attaques à distance pour éviter l'armure).

L'Abbé de la Dérison possède 12 Points de Vie - ne vous préoccupez pas des localisations car la cible est faible et immobile.

Si les personnages sont incapables de venir à bout de l'église animée, un Maître de Jeu bienveillant peut permettre aux joueurs d'effectuer des tests de Persévérance afin de percevoir au travers de l'illusion et de réaliser qu'ils sont toujours dans l'église et que la transformation n'est qu'une hallucination.

Ses attaques de piétinement sont bien trop grandes pour être parées, elles ne peuvent qu'être évitées. La créature dispose de deux attaques de Piétinement par tour mais chaque attaque doit viser une cible différente.

Après la Bataille

Dès que l'Abbé est vaincu, l'illusion disparaît. Les personnages sont de retour dans l'église de Saint André entourés de sang et de corps - mais l'aura de la démence a disparu. La voie du port est dégagée.

Peu de temps après, des moines arrivent de Guérande pour reprendre la ville ; les témoins recevront l'ordre de garder le silence sous peine d'être éliminé. Les marchands avarés et le manque de pitié des habitants seront éventuellement à blâmer pour l'incident.

Poursuivre le Joyeux

Les sorts de divination ou la lecture d'un dispositif Hoffman révèlent que le Joyeux est en mer, quelque part au sud-ouest. L'Ordre fournit un navire, la Herse, afin de poursuivre l'esprit qui doit être à bord de l'Ange de Biscay. La Herse part de Saint Nazaire et se met en chasse du petit vaisseau le long de la côte française. Deux jours après être sortis du port, les personnages aperçoivent les voiles de leur proie. Au bout de trois heures, la Herse est presque à côté du navire rival.

Une tempête éclate soudainement. Les deux navires tangent comme des allumettes sur un océan en furie. Puis...

Paradis

Les personnages se réveillent sur une plage de sable doré d'une île magnifique. Une forêt verdoyante... non, c'est plutôt un jardin... recouvre l'île. Les oiseaux chantent dans les arbres et les animaux gambadent parmi eux. Le lion s'allonge avec l'agneau. L'endroit est un paradis.

Les personnages peuvent se rendre au centre du jardin. Là, ils se retrouvent au milieu d'une clairière contenant deux arbres - l'Arbre de la Connaissance et l'Arbre de la Vie. Aucun fruit ne pousse sur ces arbres, seulement des jarres. Celles-ci sont identiques à celle que les personnages ont aperçu au Château du Paynes, celle contenant le Joyeux.

Auprès de l'arbre se tient le Joyeux. Il abaisse sa capuche pour révéler ses traits. C'est une vision horrible. Le corps mince du lépreux est incapable de contenir la puissance de l'esprit. La chair de Taillebois se décompose de l'intérieur. Son visage est couvert de blessures ouvertes et des lambeaux de peau pèlent quand il prend la parole. Les personnages peuvent même apercevoir une partie du crâne au travers de la peau.

"En Tyre et en Babylone, ils me donnaient le nom de Joyeux. Je ne cherche qu'à répandre la joie parmi toutes les âmes. Mes pouvoirs sont désormais épuisés. Je ne puis vous résister plus longtemps.

Je vous offre les desirs de votre cœur. Le roi Salomon m'enferma dans une jarre durant la 53ème année de son règne et il avait l'intention de m'enterrer dans le tombeau avec le reste des esprits emprisonnés. Je sais où la jarre se trouve - une centaine d'esprits y reposent, chacun d'entre eux plus puissants que moi. Ils vous serviront. Avec le pouvoir du tombeau de Salomon, vous pourrez reconquérir la Terre Sainte, repousser les musulmans, devenir les rois du monde - tout ce que vous désirez sera à jamais vôtre !

Ce corps est en train de mourir. Tout ce que je désire c'est un autre corps afin de continuer à vivre dans ce monde. Si vous me le donnez, je vous amènerai au tombeau de Salomon. L'un d'entre vous oserait-il se donner à moi ?"

Si les personnages acceptent l'offre, le Joyeux saute dans le corps d'un personnage. L'esprit est épuisé et aura besoin de plusieurs semaines de repos afin de récupérer. Donc le nouvel hôte a quelques semaines de grâce avant que le Joyeux ne tente de prendre le contrôle de son corps. L'esprit peut guider les personnages au tombeau de Salomon mais son but ultime est de libérer les autres esprits enfermés et d'amener un âge d'anarchie et de démence.

Si les personnages refusent son offre, alors l'esprit les supplie de mettre fin à sa misère. Ceci n'est qu'un piège, comme peut le constater toute personne ayant lu les papiers du Château du Paynes ou qui réussit un test de Connaissance (Sciences Occultes) Ardu (-20%) ou un test de Perspicacité Difficile (-40%). Si l'esprit pouvait quitter le corps volontairement, il le ferait. S'il reste dans le corps en dépit de la douleur, alors il est piégé dans la chair jusqu'à ce qu'il soit relâché par un agent extérieur. L'esprit essaie de tromper les personnages.

S'ils refusent de l'aider ou de le tuer, l'illusion s'évanouit et le Joyeux les attaque dans un dernier combat.

Une Fin à la Joie

L'esprit essaie de pousser les personnages à le tuer afin qu'il puisse s'échapper du corps en décomposition de Taillebois.

Les Acteurs		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	16	1-3	Jambe Droite	-/5
CON	15	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI	10	7-9	Ventre	-/6
INT	13	10-12	Poitrine	-/7
POU	13	13-15	Bras Droit	-/4
DEX	18	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA	18	19-20	Tête	-/5
Actions de Combat		3	Armure Typique : aucune	
Modificateur de Dommages		+1D2	Équipement : Épée de Guerre et Dague	
Points de Magie		13		
Mouvement		10m		
Rang d'Action		+16	Compétences : Acrobatie 75%, Athlétisme 60%, Bagarre 65%, Danse 50%, Endurance 50%, Évasion 65%, Persévérance 90%	
Armes		Allonge/		
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages PA/PV
Épée de Guerre	M	M	90%	1D8 6/10
Dague	P	P	90%	1D4+1 6/8



L'illusion du paradis s'évanouit pour laisser place à la réalité : le navire des personnages est couché sur le côté et les deux navires sont sur le point de couler. Les corps des noyés flottent tout autour des épaves. Le plancher est instable alors que les carcasses des navires frottent l'une contre l'autre.

Le Joyeux ressemble à un squelette émacié. Des lambeaux de peau noircis pendent de ses os et il bondit comme s'il ne pesait plus rien. Ses yeux brûlent d'une folie intérieure et ses mains griffues sont plus acérées que des couteaux.

Durant la bataille, insistez sur la nature suicidaire et désespérée de l'ennemi. Le Joyeux veut pousser les personnages à le tuer. Par exemple, il peut concentrer ses attaques sur le plus vulnérable des personnages dans l'espoir que les autres le poignardent dans le dos. Il peut provoquer des illusions chez les personnages, prendre l'apparence de leur pire ennemi ou essayer de les tromper. Si tout cela échoue, il supplie et hurle pour qu'on le libère de sa prison de chairs.

La plus grande peur du Joyeux est d'être enfermé dans une autre prison avec encore moins de chance d'en réchapper que la jarre. Par exemple, si le corps de Taillebois venait à passer par-dessus bord, alors l'esprit serait enfermé pendant des siècles jusqu'à ce que tous les os se soient dissous. Sans une force extérieure pour trancher son lien avec la chair, il y est prisonnier tant que le corps existe.

Si les personnages font alliance avec le Joyeux : si un des Hiéromoine permet à l'esprit de le posséder, alors l'esprit

saute dans son corps. Il n'est pas suffisamment fort pour en prendre le contrôle mais il pourra murmurer dans son oreille, et le convaincre de fuir l'Ordre et de s'emparer du tombeau de Salomon. Si l'Ordre découvre que les personnages abritent un esprit maléfique, le reste des personnages seront punis et l'hôte sera emprisonné et confié aux bons soins de l'Ex Malo Bonum.

Si les personnages libèrent le Joyeux : alors l'esprit s'échappe vers le continent en se laissant porter par le vent. À moins que les personnages ne possèdent la Vision Mystique ou ne lancent un sort de Divination, il se peut qu'ils ne réalisent pas que l'esprit s'est échappé. Dans tous les cas, l'esprit n'est plus à leur portée – il est possible que l'Ordre recapture le Joyeux dans une bataille future ou que l'esprit se rende en Terre Sainte dans le Tombeau de Salomon.

Si les personnages capturent ou emprisonnent le Joyeux : l'Ordre prendra la charge de l'esprit. Leur interrogatoire du Joyeux peut placer les personnages sur la piste du Tombeau de Salomon. Si le corps de l'esprit est piégé : alors l'esprit est à nouveau emprisonné pour des siècles comme il l'était avant que les Templiers ne le découvrent en Terre Sainte.

L'Acteur Crucifié

	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 16	1	Échasse Droite	4/8
CON 18	2-3	Jambe Droite	-/7
TAI 16	4	Échasse Gauche	4/8
INT 13	5-6	Jambe Gauche	-/7
POU 13	7-9	Ventre	-/8
DEX 18	10-12	Poitrine	-/9
CHA 18	13	Branche Droite de la Croix	4/6
	14-15	Bras Droit	-/6
	16	Branche Gauche de la Croix	4/6
	17-18	Bras Gauche	-/6
	19-20	Tête	-/7

Actions de Combat	3	Armure Typique : aucune
Modificateur de Dommages	+1D4	Équipement : deux Épées Longues
Points de Magie	13	
Mouvement	10m	
Rang d'Action	+16 (+11 cloué à la croix)	Compétences : Acrobatie 50%, Athlétisme 80%, Endurance 75%, Force Brute 70%, Persévérance 70%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée Longue	M	TL	85%	1D8	6/12
Épée Longue	M	TL	85%	1D8	6/12

Les Acteurs

Ce sont les déments qui ont accompagné le Joyeux depuis Troyes ; ce sont des fous inspirés, entièrement dévoués à leur maître. Ils croient que s'ils meurent au service de la joie, ils seront récompensés par une éternité de plaisirs changeant à l'infini.

Au combat, ils bondissent, roulent et esquivent ; ils dépendent de leurs prouesses physiques plutôt que sur leur armure pour éviter les coups.

L'Acteur Crucifié

Ce dément particulier a suffisamment de force et d'endurance pour résister à la crucifixion... et le sens de l'équilibre pour utiliser la fausse croix comme une plate-forme de combat.

Localisation échasses/bras : si une des localisations échasses est réduite à zéro Points de Vie, elle est brisée et le mouvement de l'acteur crucifié est réduit de moitié. Si une des localisations bras est réduite à zéro Points de Vie, l'acteur ne peut pas utiliser les armes de ce bras

Frère Corentin

	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 14	1-3	Jambe Droite	2/6
CON 12	4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI 12	7-9	Ventre	2/7
INT 10	10-12	Poitrine	2/8
POU 14	13-15	Bras Droit	2/5
DEX 10	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA 9	19-20	Tête	-/6

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2

Points de Magie	14
Mouvement	8m
Rang d'Action	+10 (+7 avec une armure)

Armure Typique : Cuir (2)
Équipement : Épée du Croisé x 2 (6), Poussière de Révélation (4), Panacée x 2 (6)

Compétences : Athlétisme 51%, Bagarre 50%, Connaissance (Régionale) 30%, Connaissance (Sciences Occultes) 65%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 50%, Culture (Normande) 30%, Discrétion 80%, Endurance 92%, Force Brute 48%, Langage (Français) 80%, Langage (Latin) 40%, Mécanismes 45%, Perception 80%, Persévérance 88%, Perspicacité 50%, Pister 70%, Survie 80%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée du Croisé	M	M	106%	1D6+1	6/8

Déments

	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 11	1-3	Jambe Droite	-/5
CON 12	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI 10	7-9	Ventre	-/6
INT 6	10-12	Poitrine	-/7
POU 10	13-15	Bras Droit	-/4
DEX 10	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA 6	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	2	Armure Typique : aucune
Modificateur de Dommages	+0	Équipement : Armes Improvisées
Points de Magie	10	
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+8	Compétences : Athlétisme 30%, Bagarre 30%, Endurance 30%, Perception 30%, Persévérance 50%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague	P	P	45%	1D4+1	6/8
Gourdin	M	P	45%	1D6	4/4

L'Église de Saint André

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	60	1-2	Contrefort Arrière Droit	10/28
CON	80	3-4	Contrefort Arrière Gauche	10/28
TAI	60	5-9	Nef	10/40
INT	0	10-13	Transsept	10/60
POU	0	14-15	Contrefort Avant Droit	10/28
DEX	3	16-17	Contrefort Avant Gauche	10/28
CHA	10	18-19	Beffroi	10/28
		20	L'Abbé de la Dérision	-/12

Actions de Combat	3	Armure Typique : Construit en pierres
Modificateur de Dommages	Spécial	Traits : Armes Naturelles Redoutables
Points de Magie	0	
Mouvement	12m	
Rang d'Action	+2	Compétences : Danse 1%, Endurance 200%, Perception 25%, Persévérance 100%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Piétinement	É	TL	70%	3D12	Comme pour la Jambe

Les attaques de Piétinement ne peuvent qu'être évitées et pas parées.

Tremblement	Spécial	50%	2D6
-------------	---------	-----	-----

Si l'église effectue une attaque de Tremblement, tous les personnages qui escaladent l'église doivent effectuer un test d'opposition d'Acrobatie. Un échec signifie que le personnage tombe du toit et subit 2d6 points de dommages.

Morsure	É	TL	70%	3D6	Comme pour le Beffroi
---------	---	----	-----	-----	-----------------------

Jacques Taillebois, le Joyeux

Les Points de Vie, les Points de Magie et les dommages causés par les attaques du Joyeux dépendent des actions des personnages. S'ils ne réussissent pas à compléter les aventures précédentes (*La Tour Maudite de Provins*, *Mort d'un Ermite*, *la Récolte*, *La Fête des Fous*) en éliminant les adorateurs du Joyeux, alors modifiez les statistiques du Joyeux comme indiqué dans le tableau de la Mort Joyeuse.

Tableau de la Mort Joyeuse

Adventures ayant Échouées	0	1	2	3	4
Points de Magie Restants	5	10	15	20	25
Points de Vie	+0	+1 par Localisation	+2 par Localisation	+3 par Localisation	+4 par Localisation
Damages des Griffes	1D6	1D8	1D10	2D6	2D10

Jacques Taillebois

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	20	1-3	Jambe Droite	2/6*
CON	19	4-6	Jambe Gauche	2/6*
TAI	11	7-9	Ventre	2/7*
INT	15	10-12	Poitrine	2/8*
POU	25	13-15	Bras Droit	2/5*
DEX	23	16-18	Bras Gauche	2/5*
CHA	20	19-20	Tête	2/6*

Actions de Combat	3	Armure Typique : Cuir
Modificateur de Dommages	+1D4	Équipement : Faux ou Dague
Points de Magie	*	Traits : Esprit, Adorateurs, Bénédiction du Joyeux, Inspiration du Joyeux, Armes Naturelles Redoutables
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+19 (+16 avec une armure)	Compétences : Acrobatie 100%, Athlétisme 90%, Combat Spectral 90%, Connaissance (Histoire) 90%, Discrétion 90%, Endurance 70%, Évasion 100%, Influence 120%, Perspicacité 90%, Persévérance 70%, Possession 80%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	M	M	130%	1D6*	Comme pour le Bras

La Tombe de Salomon

La légende affirme que Salomon, le fils de David et le roi des juifs, possédait un anneau magique qui lui donnait un certain contrôle sur les démons et les esprits. Il emprisonna ces esprits et les scella pour l'éternité pour qu'ils ne puissent plus troubler l'humanité – et chaque mot de cette légende est vrai.

Le roi Salomon était en effet un sorcier puissant. Il réussit à maîtriser un sort de contrainte qui pouvait contenir même les plus forts des esprits. Il parcouru toute la Judée en débarrassant la terre des esprits et des démons. Il força certains à la servir, il demanda la connaissance de certains autres mais il emprisonna la plus grande partie d'entre eux pour l'éternité dans un donjon rempli de pièges : le tombeau de Salomon.

Aujourd'hui, la tombe repose sous le désert de Syrie – et c'est une bénédiction pour l'humanité, car si elle venait à être découverte, l'avarice de l'homme le pousserait à libérer les démons de Salomon dans le monde. Comme le roi sage l'a appris à ses dépens, le pouvoir corrompt.

Utiliser la Tombe Dans Votre Jeu

La Tombe de Salomon n'est pas une suite directe de l'Hérésiarcue de Troyes ni du Seigneur de la Discorde. Ces deux scénarios concernaient la traque d'un seul esprit, le Joyeux L'esprit n'avait jamais été enfermé dans la tombe ; les serviteurs qui auraient dû amener la jarre dans la tombe l'ont au lieu de cela abandonné dans une caverne, où elle fut découverte, plusieurs siècles, plus tard, par les Templiers. Après avoir joué les deux scénarios, les personnages devraient apprendre qu'il existe un trésor caché en Syrie.

Cela ne signifie pas qu'ils doivent se mettre à la recherche de la tombe de Salomon directement après le Seigneur de la Discorde. Des mois, voire des années, de jeu peuvent s'écouler entre la défaite du Joyeux et le début de leur recherche. Le voyage qui les mène jusqu'au Moyen Orient prend à lui seul plusieurs parties de jeu.

Des Indices Difficilement Acquis

Au début du scénario, deux sources d'informations sont disponibles : les notes codées de Jérôme en provenance du

Château du Paynes et le Joyeux lui-même. Selon les documents de Jérôme, la tombe est située tout près de la cité de Tadmor (en grec, Palmyra), en Syrie. Bizarrement, ils indiquent que "le six est le nombre des croyants et que sept sont cachés dans le sceau" et qu'il faut chercher "les Fils des Sept Cents". La plupart de ces indices ne pourront être interprétés que lorsque les personnages seront en Syrie.

Le Joyeux sait que le tombeau est situé sous les déserts à l'est de Palmyra et croit qu'il peut sentir sa localisation s'il se trouve à quelques lieues de l'endroit sacré.

Si les personnages n'ont pas accès à ses sources d'information alors ils doivent commencer leur enquête à zéro. Dans ce cas, l'Ordre découvre, grâce à un espion, que les Templiers étaient à la recherche de quelque chose en Syrie près de Palmyra. Les personnages partent enquêter sur cette rumeur et s'assurer si oui ou non le plan des Templiers constitue une menace envers la Chrétienté et la Voie Divine.

Autres Chasseurs de Trésors

Quatre autres groupes sont à la recherche de la tombe – ou sont à la recherche de ceux qui cherchent la tombe ! Ce sont les Templiers, les Gens Heureux (en supposant que les personnages ne les ont pas tous éliminés dans l'Hérésiarcue de Troyes et dans le Seigneur de la Discorde), les Disciples d'Ibn Sina et les Fils des Sept Cents. Voir *Chasseurs de Trésors Rivaux* (page 99) pour plus de détails.

La Tombe de Salomon en tant que Scénario Indépendant

Si les personnages ont décidé de jouer *La Tombe de Salomon* sans avoir joué les deux précédentes aventures, alors le mieux est de les laisser trouver la note codée au sujet du tombeau dans *Le Château du Paynes* (page 40) dans quelque forteresse Templière en terre Sainte, avec des indices confirmant l'existence de quelque chose d'important et d'ancien dans les déserts près de Palmyra. L'Ordre peut alors demander aux personnages de mener l'enquête.

Chasseurs de Trésors Rivaux

Quatre autres groupes connaissent l'existence du tombeau ; Ceux-ci peuvent se révéler être des alliés ou des rivaux.

Les Pauvres Chevaliers du Temple de Solomon

Les Templiers ont commis une grave erreur en envoyant le Joyeux et les rouleaux de parchemin qui lui sont associés en Europe. Non seulement ont-ils libéré le Joyeux à Troyes, mais ils ont aussi perdu des mois précieux entre la découverte des rouleaux et la réalisation qu'il existait un trésor plus grand. La Syrie est située bien au-delà de la zone d'influence militaire des Templiers mais ils sont capables d'envoyer une poignée de chasseurs de trésors dans le désert à la recherche du tombeau.

Le plan des Templiers est de trouver la tombe, d'y entrer et de découvrir le célèbre Anneau d'Aandaleeb, le talisman utilisé par Salomon pour commander aux esprits. S'ils réussissent à s'approprier l'anneau, ils pourront prendre le contrôle des esprits emprisonnés et reconquérir Jérusalem avec une armée de Djinns. Même si l'anneau est manquant, ils pourront toujours utiliser les jarres contenant les esprits comme des armes. Si un seul esprit a presque réussi à détruire Troyes, alors les Templiers pourront faire plier toutes les cités de l'Orient avec les ressources contenues dans la tombe.

Les Templiers ont quitté Antioche pour la Syrie sous le déguisement de marchands chrétiens désireux d'acheter des soieries et des épices d'Orient. Ils transportent avec eux une fortune en or et en pierres précieuses qu'ils ont utilisée comme pots de vin à Aleppo. De la douzaine de chevaliers partis d'Antioche, deux sont morts dans le désert, deux autres ont été exécutés comme espions chrétiens par des guerriers dévots au service de l'émir de Damas et un autre s'est enfui dans la campagne. En tout, sept chevaliers sont arrivés à Palmyra.

Le principal avantage des Templiers est que ce sont des soldats aguerris entièrement dévoués à leur cause. La traversée du désert les a poussés au bout de leurs limites, elle a éliminé leur faiblesse et leur hésitation et n'a laissé qu'une volonté de fer afin d'obtenir le prix au nom du Christ et du Temple.

Audan d'Aquitaine

Le chef des Templiers chasseurs de trésor est Audan d'Aquitaine, le frère de Jérôme. Les deux frères comptaient parmi les Templiers qui mirent à jour les rouleaux de parchemin et les jarres de la caverne, près de Jérusalem. Tandis que Jérôme revint à Troyes pour travailler sur la traduction, Audan continua de fouiller autour de la caverne dans l'espoir de trouver d'autres indices. Il découvrit que l'urne était destinée à la lointaine Palmyra et qu'elle n'était qu'une parmi des centaines de jarres de ce genre. Il découvrit également des instructions pour entrer dans le tombeau mais il n'a aucune idée quant à sa localisation.

Audan n'a pas l'intellect de son frère mais il est d'autant plus courageux. C'est un homme d'action et de détermination, et il croit qu'en trouvant la tombe et en repoussant les Sarrasins avec la sorcellerie, il sera considéré comme digne d'avoir une place au paradis. Il est obsédé par la découverte de la tombe ; sans le pouvoir de Salomon, il craint que les musulmans ne balaient la chrétienté telle une vague gigantesque et ne fassent disparaître la vraie foi.

Ce Que les Templiers Connaissent

Audan sait que la quête commence à Palmyra et que pour entrer dans la tombe, on doit être "tel un mort" sous peine de déclencher la colère des gardiens. Il n'en sait pas plus – mais il ne s'arrêtera à rien pour en connaître davantage.

Les Disciples d'Ibn Sina, Ceux qui Portent le Fardeau de Dieu

Il existe un ordre de sorciers islamiques qui croient que le monde est constitué d'une collection de particules de terre chaotiques qui se déplacent au hasard mais qui sont maintenu sous un état ordonné par la volonté de Dieu. Si Dieu venait à détourner son attention, ne serait-ce qu'un instant, le monde s'éparillerait en atomes.

Les sorciers croient qu'ils ont le pouvoir d'endosser momentanément le fardeau de Dieu, de maintenir la cohésion du monde grâce à leur volonté au lieu de celle de Dieu. En portant ce fardeau, ils gagnent le pouvoir de refaçonner la

réalité pendant un instant. Pour les disciples d'Ibn Sina, les sorts sont des actes de dévotion.

Au temps de leur père fondateur, Ibn Sina (connu sous le nom d'Avicenna en Occident), les sorciers consultèrent les érudits juifs et apprirent auprès d'eux l'existence du tombeau de Salomon. Pour les sorciers, ce n'était rien que plus qu'une curiosité historique. Les djinns et les démons emprisonnés par Salomon sont, à leurs yeux, des aberrations sur le plan divin. Les djinns peuvent créer des miracles à partir de la matière d'une manière semblable à celle de Dieu mais il leur manque la sagesse infinie et la compassion d'Allah. De ce fait, ce sont des esprits malsains et c'est une bonne chose qu'ils soient enfermés là où ils ne peuvent causer du tort ni à Dieu et ni à l'homme.

Les disciples n'ont pas l'intention de libérer les esprits de leur prison mais ils veulent empêcher les Francs (leur terme pour désigner les envahisseurs d'Europe) d'obtenir le pouvoir des esprits de Salomon.

Maître Fadhel

Accompagné de trois apprentis, le sorcier s'est rendu à Palmyra après avoir reçu une lettre d'un camarade sorcier demeurant à Aleppo. Celui-ci annonçait qu'un Chrétien avait été fait prisonnier dans le désert. Le Chrétien affirmait être un Templier à la recherche d'un grand trésor. Craignant que des insensés n'aient l'intention d'ouvrir le tombeau de Salomon, Fadhel réunit tous ses alliés et se mit en route vers la ville.

Ce Que les Disciples d'Ibn Sina Connaissent

Des anciens mystiques juifs, Fadhel apprit que le tombeau était situé près de Palmyra et qu'il était gardé par deux défenseurs à la fois mortels et surnaturels. Il sait que la tombe comprend une série d'épreuves destinées aux intrus, créées pour s'assurer que seuls les plus forts, moralement et spirituellement, puissent atteindre la chambre finale. Il suspecte également que le Sceau de Salomon a quelque chose à voir avec la localisation de la tombe.

Les Fils des Sept-Cents

Les Fils des Sept-Cents, aussi connus sous le nom d'Artabani, sont les descendants de ceux qui construisirent le tombeau. Ils affirment être les enfants de Salomon et de ses 700 épouses et concubines. Pendant des siècles, les Fils ont vécu dans six villages situés dans le désert à l'est de Palmyra. Trois des six villages se convertirent à l'Islam il y a plusieurs années

et deux autres furent abandonnés. Le sixième village est le dernier refuge des Fils, nombre d'entre eux étant restés fidèles aux traditions de leurs ancêtres et observant leurs propres traditions juives.

Les Fils musulmans détestent les Fils juifs et vice versa ; les deux clans rivaux se sont affrontés pendant des siècles. Un seul serment commun les relie encore : celui de protéger le Tombeau de Salomon contre les intrus.

Shams al- Malu

Shams al-Malu, le chef des Fils convertis, a quitté son village natal pour aller vivre à Palmyra. Là, il gagne sa vie comme marchand de petite réputation. Bien que nombreux sont ceux parmi son clan qui pensent qu'il a tourné le dos à leurs traditions, Shams ne voit aucune contradiction entre ses activités commerciales et son serment de protéger le Tombeau de Salomon. Il utilise les anciennes tours de guet comme point de ravitaillement pour ses caravanes commerciales qui parcourent le désert en utilisant les lumières des trois tours contrôlées par son clan.

David al- Shem

Chef des Fils traditionalistes, David est un fanatique considéré comme un bandit dangereux par les Vizirs de Palmyra et son lointain cousin. David a fait le vœu de défendre le tombeau contre quiconque essaie de le souiller mais ses disciples sont peu nombreux et sont pourchassés par les siens et les soldats du vizir. Il a désespérément besoin d'alliés pour renforcer son village mais en qui peut-il avoir confiance quand tout étranger est un ennemi potentiel.

Ce Que les Fils des Sept- Cents Connaissent

Les Fils savent que le seul moyen de trouver le tombeau est d'allumer les six balises entre les six villages et de trouver le point d'où les six feux sont visibles. Personne n'a visité la tombe depuis des siècles et pas même les Fils des Sept-Cents ne connaissent son emplacement avec certitude, bien que David ait une idée approximative de sa localisation et qu'il sache que les caravanes de Shams passent à une lieue de l'endroit.

Les Gens Heureux

Si les personnages n'arrivent pas à détruire ou à emprisonner le Joyeux dans un précédent scénario, alors l'esprit et ses adorateurs sont encore en liberté.

Cependant, à Antioche, les Templiers montent une embuscade contre les Gens Heureux. La nouvelle de Troyes a atteint Antioche bien avant l'arrivée du navire de l'esprit, décrivant les Gens Heureux et les dangers du Joyeux. Les Templiers et leurs alliés ont massacré la plupart des membres du culte mais l'esprit et quelques adorateurs ont réussi à s'échapper dans le désert. Au début du scénario, ils errent dans le désert tels les Israélites, bien qu'ils croient - grâce aux bénédictions du Joyeux - qu'ils marchent dans le jardin du paradis parmi les fontaines scintillantes et les bassins miroitants. Les Gens Heureux arrivent à Palmyra quelques jours après les joueurs.

Ce Que le Joyeux Connaît

Le Joyeux n'a qu'une vague idée de la localisation de la tombe mais il est capable de sentir en partie la présence des autres esprits. De ce fait, le Joyeux peut détecter la tombe en errant dans le désert. L'esprit est certain de trouver la tombe avec le temps.

Audan d'Aquitaine

Frère cadet de Jérôme d'Aquitaine, Audan n'est pas un sorcier aussi accompli que son frère - mais il excelle à l'épée et est une adversaire plus déterminé.

Audan d'Aquitaine

FOR	16
CON	16
TAI	15
INT	13
POU	12
DEX	13
CHA	14

1D20

Localisation

PA/PV

1-3	Jambe Droite	5/7
4-6	Jambe Gauche	5/7
7-9	Ventre	5/8
10-12	Poitrine	5/9
13-15	Bras Droit	5/6
16-18	Bras Gauche	5/6
19-20	Tête	5/7

Actions de Combat

3

Modificateur de Dommages

+1D4

Points de Magie

12

Mouvement

8m

Rang d'Action

+13 (+6 avec une armure)

Armure Typique : Mailles

Équipement : Épée Longue, Écu

Sorts : Augmenter (POU), Bannir, Intuition, Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle, Vision Mystique

Compétences : Athlétisme 65%, Connaissance (Sciences Occultes) 40%, Courtoisie 50%, Endurance 80%, Équitation 80%, Influence 50%, Manipulation 20%, Perception 50%, Persévérance 50%, Perspicacité 60%, Sorcellerie (Clé de Salomon) 45%

Armes

Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée Longue	M	L	120%	1D8	6/12
& Écu	L	P	120%	1D4	6/12

Templiers : voir *Le Château du Paynes*, page 40 pour les statistiques des Chevaliers du Temple.

Fadhel		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	9	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	12	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	8	7-9	Ventre	-/5
INT	14	10-12	Poitrine	-/6
POU	14	13-15	Bras Droit	-/3
DEX	9	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	16	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	-1D2
Points de Magie	14

Mouvement	8m
Rang d'Action	+12

Armure Typique : aucune
 Équipement : Amulette de Protection
 Sorts : Animer (Sable), Bannir, Fragmenter, Guerrier de Sable, Intuition, Neutralisation de la Magie, Renforcer les Dommages, Résistance Spirituelle, Traverser le Feu, Télépathie

Compétences : Connaissance (Sciences Occultes) 120%, Courtoisie 80%, Endurance 40%, Influence 60%, Manipulation 90%, Perception 60%, Persévérance 90%, Perspicacité 80%, Sorcellerie (Livre d'Ibn Sina) 90%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences
Dague	P	P	60%

Dommages	PA/PV
1D4	6/8

Apprenti Sorcier

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	12	1-3	Jambe Droite	-/5
CON	14	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI	10	7-9	Ventre	-/6
INT	13	10-12	Poitrine	-/7
POU	15	13-15	Bras Droit	-/4
DEX	10	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA	13	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	15

Mouvement	8m
Rang d'Action	+12

Armure Typique : aucune
 Équipement : Cimeterre
 Sort : Bannir, Intuition, Neutralisation de la Magie, Renforcer les Dommages, Traverser le Feu

Compétences : Athlétisme 55%, Discretion 50%, Endurance 50%, Grimoire (Livre d'Ibn Sina) 45%, Manipulation 40%, Perception 60%, Persévérance 50%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences
Cimeterre	M	M	75%

Dommages	PA/PV
1D8	6/10

Pillard Artabani		1D20	Localisation	APA/PV
FOR	12	1-3	Jambe Droite	-/5
CON	14	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI	10	7-9	Ventre	2/6
INT	13	10-12	Poitrine	2/7
POU	10	13-15	Bras Droit	2/4
DEX	11	16-18	Bras Gauche	2/4
CHA	10	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	10
Mouvement	8m
Rang d'Action	+12 (+10 avec une armure)

Armure Typique : Cuir
 Équipement : Cimeterre, Arc Court, Dague

Compétences : Athlétisme 65%, Connaissance (Régionale) 60%, Discretion 60%, Endurance 50%, Persévérance 40%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Scimitar	M	M	65%	1D8	6/10
Dagger	P	P	65%	1D4	6/8
Short Bow			60%	1D8	4/8

Nouveaux Sorts

Le Livre d'Ibn Sina contient deux sorts inconnus dans la Chrétienté.

Traverser le Feu

Concentration

Ce sort relie deux flammes en un portail magique. Les créatures de chaque côté du portail peuvent regarder dans la flamme et apercevoir l'autre côté. Le sort affecte une flamme ayant un maximum de 3 TAI par tranche de 10% du score de Sorcellerie (Grimoire) du jeteur de sort. Une flamme doit se trouver à une distance normale du sort (c'est à dire à un nombre de mètres égal au POU du jeteur de sort), l'autre flamme doit se trouver à une distance égale à 10 x la distance normale.

Guerrier de Sable

Concentration

Ce sort fait apparaître un guerrier du sable. La FOR, la DEX, la TAI et la CON du guerrier sont calculés en lançant 1d6 par tranche de 20% du score de Sorcellerie (Grimoire) du jeteur de sort. La compétence d'arme du guerrier est égale à la Manipulation du jeteur de sort. Ce dernier peut lui donner toutes les armes de mêlée de son choix ; les guerriers de sable n'ont pas d'armure mais ne subissent que la moitié des blessures infligées par une attaque.

Sur la Piste du Tombeau

La chasse pour découvrir le Tombeau de Salomon commence à Palmyra – ou plus précisément, Tadmur, car peu nombreuses sont les personnes en Syrie qui connaissent le nom grec de la cité. Tadmur est la concubine du désert, car les voyageurs qui traversent le désert doivent passer par les portes de la cité sous peine de périr dans les sables. Les hommes ont demeuré ici depuis la Création du Monde ; le nom de la cité fut enregistré dans les tablettes de Babylone. On dit que Tadmur fut fondée par les adorateurs de Ba'al ; ceux-ci lui dédièrent un grand temple qui, à ce jour, se dresse encore dans la cité. D'autres récits affirment que la cité fut construite par Salomon le Sage ; ou qu'il l'a conquis durant la brève période de son grand royaume. Au temps des romains, la Reine Zénobie y menait une guerre futile contre l'Empire.

Aujourd'hui, Tadmur est une cité en déclin ; les caravanes la visitent encore mais la population diminue et certains bâtiments tombent en ruine et menacent d'être reconquis par les sables. La cité est dirigée par les émirs de Damas, qui appointent un vizir pour superviser le gouvernement de Tadmur. Le vizir actuel est Bassam al Mukhtar, un natif de Tadmur qui se considère comme cosmopolite. Il parle Latin, Grec, Italien et même un peu d'Anglais et de Français ; il collectionne les antiquités romaines et visita Byzance dans sa jeunesse. Malgré sa fascination envers l'Occident, c'est un musulman dévoué et un supporter de Salah al-Din ibn Ayyub, connu en Occident sous le nom de Saladin.

Arrivée à Palmyra

La route la plus directe pour Palmyra passe par Damas mais les chrétiens ne sont pas populaires dans cette cité – selon la période à laquelle se déroule l'aventure, la rumeur circule qu'une troisième croisade se prépare sous le commandement de l'Empereur Frédéric Barberousse ou (après 1191) que les croisés sont déjà arrivés. Une route plus probable pour les personnages est celle qui traverse l'état Croisé d'Antioche et de longer la bordure du désert en direction du sud avant d'emprunter la route du désert d'Homs à Tadmur.

Sous un Déguisement

Les personnages peuvent emprunter le déguisement de commerçants occidentaux (à la manière des Templiers) ou de natifs. Se déguiser en marchand nécessite un test de Déguisement, sans modificateur ; prétendre être un Syrien nécessite un test Difficile (-40%) de Déguisement (s'élevant à Très Difficile (-60%) pour un personnage possédant une TAI de 16 ou plus).

Notoriété

Les actions des joueurs peuvent attirer l'attention des agents de Mukhtar à Palmyra et dans les régions alentours ; les chances que ceci se produise sont déterminées par le score de Notoriété d'un personnage. La Notoriété est un score exprimé en pourcentage qui démarre à 0%.

Lancez 1d% contre la Notoriété actuelle d'un personnage une fois par jour quand ils sont à Palmyra (ou plus souvent quand ils provoquent des troubles)

Si vous obtenez un résultat inférieur au score de Notoriété, une patrouille de gardes arrive pour enquêter sur ce qui se passe. Si vous obtenez une réussite critique, les disciples d'Ibn Sina se mettent à surveiller les personnages. Voir *Les Sorciers*, à la page 107.

Si vous obtenez un échec absolu, alors quelqu'un d'autre est identifié comme étant un des alliés des personnages, ce qui réduit la Notoriété de 50% pendant un jour.

Avec une Notoriété de 50%, les personnages sont "invités" à discuter avec le vizir. Voir *Visiter le Vizir*, page 107.

Avec une Notoriété de 100%, les personnages sont traités comme des criminels à Palmyra et seront pourchassés et arrêtés s'ils restent dans la cité.

Augmentations de la Notoriété

- Être identifiés comme des Chrétiens : +10%
- Essayer et ne pas réussir à se déguiser : +20%
- Être identifiés comme de dangereux alliés des Croisés : +30%
- Se comporter de manière étrange (par accident) : +10%
- Se battre dans la rue : +20%
- Blessier un garde : +40%
- Tuer un garde : +100%
- S'associer avec Shams al-Malu : +30%
- S'associer avec with David al-Shem : +60%

En option : les personnages peuvent utiliser des pots de vin ou leur Influence afin de réduire leur Notoriété.

Si un personnage échoue à son test, les habitants de la ville voient au travers de son déguisement, augmentant ainsi sa Notoriété. Un test de Déguisement minimum est nécessaire quand les personnages arrivent à Palmyra ; demandez d'autres tests si les personnages sont surveillés ou s'ils attirent l'attention sur eux-mêmes.

Agir Ouvertement

Si les personnages n'essaient pas de cacher leur véritable identité, alors ils sont traités comme des intrus suspects ou des curiosités. Il n'est pas rare pour des Francs de visiter la Syrie mais de passer par Homs et par Damas et traverser le désert est une chose extrêmement inhabituelle. Les personnages seront questionnés par tous ceux qu'ils rencontrent au sujet de leur destination et de leur but. Les enfants s'enfuient quand ils les aperçoivent, car il est bien connu que les Francs sont des barbares cannibales, et les mendiants les ignorent car il est bien connu que les Croisés n'ont pas d'argent excepté le butin qu'ils dérobent. Ils peuvent aussi être attaqués par des gangs sanguinaires.

Rester à Palmyra

Les personnages peuvent trouver un lit pour la nuit dans une auberge qui accueille les caravanes. Sinon, ils peuvent facilement trouver un abri en bordure de la cité, dans l'un des bâtiments en ruines.

Chercher des Indices

Les personnages peuvent emprunter plusieurs routes pour rechercher des indices. S'ils sont coincés, une des autres factions à la recherche de la tombe peut être utilisée pour les remettre sur le droit chemin.

Rumeurs

Rassembler des informations nécessite un test d'Influence ou de Connaissance de la Rue Ardu (-20%) :

- Si vous êtes à la recherche de quelque chose d'ancien, alors le conseiller du vizir, Zuabi, connaît presque tout. Il possède une bibliothèque remplie de vieux rouleaux de parchemin et de reliques.
- Le désert ? C'est un endroit dangereux. Remplit des pillards d'al-Shem. Qui est al-Shem ? Mais c'est le chef d'un village situé dans la campagne. On dit que c'est un juif dément.
- Il existait autrefois d'autres villages Artabani mais il n'en reste plus qu'un. Ce marchand Shams al-Malu connaît ces gens ; il est l'un d'entre eux. Si j'étais vous, je ne croirais pas un mot de ce qu'il dit.
- Mon cousin Ali dit qu'il a vu une bande de barbares Francs dans le désert ! Qu'est-ce que les Croisés viennent faire ici ?

Traces dans les Ruines

Un personnage qui réussit un test de connaissance (Histoire) ou un test de Connaissance (Théologie Chrétienne) Ardu réalisera que le temple de Ba'al ressemble fortement au Temple de Salomon à Jérusalem. Une fouille autour du temple en ruine révèle un indice vital : une tablette en pierre dans le mur du temple dépeignant la bataille entre Eli et le prêtre de Ba'al. Dans cette image, les prêtres de Ba'al semblent connectés – ou peut être possédés, ce que confirme un test de Connaissance (Sciences occultes) – par des esprits. Si les personnages retirent la tablette, ils découvrent une cachette contenant un rouleau de parchemin portant ces mots :

SIK EST LE NOMBRE DES CROYANTS ET SEPT SONT CACHÉS DANS LE SCEAU, LE PLUS GRAND D'ENTRE EUX ÉTANT LE TOMBEAU DE SALOMON. TROUVÉE LES FILS DES SEPT-CENTS QUI SONT ENCORE CROYANTS ET LAISSEZ-VOUS GUIDER PAR LA LUEUR DU SOLEIL AU PLUS HAUT.

Consulter les Archives

Les archives se trouvent dans la tour attaché au palais du vizir. Les personnages peuvent essayer de s'y faufiler mais la tour est située tout près du séraï. Les gardes punissent sévèrement les intrus. Sinon, les personnages peuvent demander à parler à l'érudit Zuabi dans la journée.

Rendre visite à Zuabi augmente la Notoriété des personnages de 20% si elle est en dessous de 50%.

Zuabi est un eunuque astrologue et un historien. Après le jour 1, il est aussi un espion pour le compte des Disciples d'Ibn Sina. Dès qu'il le peut après l'arrivée des personnages, Zuabi allume une chandelle parfumée. Un personnage qui réussit un test de Perception Très Difficile (-60%) remarque des images étranges dans les flammes de la chandelle – la flamme est un portail qui donne sur les quartiers de Fadhel dans le palais du vizir et les personnages sont observés par le sorcier. Même si les personnages ne remarquent pas la chandelle, une réussite à un test de Perspicacité suggère que Zuabi est nerveux comme si quelqu'un l'observait.

Si on le questionne au sujet de la tombe de Salomon, il admet que des légendes concernant les environs de Tadmur ont circulé pendant des siècles mais il n'a jamais trouvé la preuve de son existence. Beaucoup de ceux qui sont partis à sa recherche ne sont jamais revenus, bien que se soient probablement dû aux pillards Artabani. Les Artabani, affirme-t-il, ont une grande connaissance du désert.

Si les personnages offrent quelque chose à Zuabi, tel qu'un aperçu des rouleaux du Temple de Ba'al ou mieux encore, les rouleaux du Château du Paynes, alors l'érudit peut se montrer plus utile. Selon les archives datant du temps du Prophète,

bénit soit-il, quand certaines des tribus locales se convertirent à l'Islam, elles détruisirent leurs autels. Ces autels étranges ressemblaient à de grandes tours et étaient partagés entre les six villages du désert. Certaines de ces tours sont encore partiellement intactes ; en effet, les voyageurs affirment que les tours près du village caché de David al-Shem n'ont pas changé depuis les temps anciens.

Traces Surnaturelles

Un dispositif Hoffman peut être employé pour chercher le tombeau mais Salomon a placé des protections pour s'assurer qu'aucun sorcier ne découvre son caveau. Le dispositif Hoffman peut détecter la localisation générale du tombeau mais pas son entrée. Et pourtant, il peut donner aux personnages un indice suggérant que les six villages ont quelque chose à voir avec le tombeau.

Événements à Palmyra

Si les personnages sont à Palmyra au moment opportun, ils peuvent observer les événements suivants.

L'Arrivée des Disciples d'Ibn Sina (Jour 1)

Maître Fadhel et ses apprentis arrivent de Damas au soir du premier jour, accompagné par une douzaine de gardes du corps. Après leur arrivée, ces gardes du corps se fondent dans le sable ; ils furent créés par la magie de Fadhel quelques minutes avant que le sorcier n'entre dans la cité. Fadhel se rend immédiatement au palais du vizir et s'entretient avec al-Mukhtar. Les sorciers ne fournissent aucune explication quant au motif de leur présence à Tadmur, seulement que leur mission est de la plus haute importance. Ils craignent que si le vizir apprenait l'existence d'une source puissante était située tout près de son palais, ce dernier ferait tout pour la mettre à jour. Al-Mukhtar ne doit jamais être mis au courant de l'existence du Tombeau de Salomon.

Ils recrutent également Zuabi, l'érudit du vizir, et gagne sa loyauté en lui promettant de l'accepter dans leur ordre s'il les aide.

Fadhel reste au palais les jours suivants, envoyant ses trois apprentis dans la cité pour découvrir des indices sur la cité.

L'Arrivée des Templiers (Jour 2)

Audan et ses compagnons survivants sont arrivés du désert au milieu du second jour. Les guerriers sont épuisés et souffrent d'insolation et de déshydratation. Ils s'effondrent à l'auberge de la caravane et supplient pour qu'on leur donne de l'eau et de la nourriture. Les rumeurs de marchands Francs assez fous pour traverser le désert se répandent bien vite ; la rumeur que ces deux hommes ne sont en fait que l'avant-garde d'une armée de Croisés circule peu de temps après.

Les Lamentations de Shams Al- Malu (n'importe quel jour)

Les personnages qui visitent le marché de Palmyra entendent les lamentations de Shams al-Malu. Le marchand se plaint amèrement que ses caravanes commerciales continuent d'être attaquées par les Artabani ; pire encore, il ne peut obtenir l'aide des mercenaires locaux ni des soldats du vizir à cause de son ascendance suspecte. Al-Malu offre d'employer quiconque, même des guerriers chrétiens, pour protéger sa caravane contre les Artabani.

Si les personnages offrent leur service, rendez-vous à la section Une audience avec Shams al-Malu, page 108.

L'Arrivée du Joyeux (Jour 4)

Au quatrième jour, les adorateurs du Joyeux arrivent en ville. Les déments sont considérés comme sacrés dans les pays islamiques : les adorateurs qui ont survécu à la traversée du désert sont pris en charge par le vizir. On leur donne à boire et à manger et ils ont le droit de rester dans des tentes en bordure de la ville.

Le jour suivant, les hommes du vizir encerclent les déments et les emprisonnent dans le séraïl du palais, hâtivement convertis pour servir de cellule confortable. Les Disciples d'Ibn Sina ont réalisé la nuit dernière que les fous étaient sous l'influence d'un enchantement et ont passé les dernières heures à lancer le sort Neutralisation de la Magie afin de les libérer de l'influence de l'esprit. Dans la confusion, le Joyeux s'est échappé et s'est enfuit dans le désert.

Le Joyeux Trouve la Tombe (Jour 7)

Si aucune des factions n'a encore découvert le tombeau à ce point, le Joyeux détecte l'entrée du tombeau au cours du septième jour. L'esprit dégage l'entrée mais est tué par les gardiens qui se tiennent juste à l'intérieur. Résolu à ne pas se laisser démonter, l'esprit s'envole et prend possession d'un autre hôte. Il se rend à nouveau à la porte. Les gardiens ne peuvent pas durer éternellement.

Les Autres factions

Les personnages peuvent décider de s'allier avec une autre faction de Palmyra, ou brouiller les pistes de leurs compétiteurs.

Le Secret du Sceau : la faction sait que le seul moyen de trouver l'entrée de la tombe est de trouver la conjonction des balises. Voir *Le Sceau de Salomon*, page 108.

Le Secret de la Porte : la faction sait comment éviter les gardiens. Voir *Le Tombeau*, page 111.

Faction	But	Connaissance de Départ	Atouts	Alliés Potentiels	Ennemis Potentiels
Les Hiéromaines	Trouver le tombeau	Ce que les PJ ont découvert lors des scénarios précédents	Ce que les PJ amènent avec eux	Au choix	Tous
Vizir al Mukhtar	Trouver le tombeau, obtenir le pouvoir de Salomon	Aucune	De nombreux soldats, une autorité civique	Aucun	Tous
Les Disciples d'Ibn Sina	Enterrer le tombeau pour l'éternité	Aucune	Sorcellerie	Shams al-Malu, Vizir al Mukhtar (aussi longtemps qu'il ne sait rien au sujet du tombeau)	Les PJ, les Templiers, le Joyeux, Vizir al Mukhtar
Shams al-Malu	Protéger le tombeau	Le Secret du Sceau	Loyauté de certains Artabani	Les PJ, les Disciples d'Ibn Sina	Tous
David al-Shem	Protéger le tombeau (ou, si on le persuade, utiliser le pouvoir de Salomon)	Le Secret du Sceau	Pillards Artabani fanatiques	Les PJ	Tous
Les Templiers	Trouver le tombeau, obtenir le pouvoir de Salomon	Le Secret de la Porte	Soldats Templiers vétérans	Les PJ	Tous
Le Joyeux	Find the tomb, free the spirits	Aucune	Adorateurs déments, pouvoir de l'esprit	Aucun	Tous

Visiter le Vizir

Les personnages peuvent demander audience auprès du Vizir Bassam al-Mukhtar, ou y être encouragés par ses gardes. Dans tous les cas, le vizir traite les personnages avec le plus grand respect et les invite à dîner au palais en tant qu'invités d'honneur. (Des tests de Courtoisie sont appropriés afin d'éviter d'offenser le vizir). Le vizir est pompeux, prétentieux et enthousiaste à l'idée de montrer son érudition. Il insiste sur le fait de parler anglais ou français et offre de demander à ce qu'on leur cuisine des plats familiaux.

Au cours de la conversation, al Mukhtar essaiera de savoir la raison de la présence des personnages à Tadmur et s'ils sont une menace pour lui ou ses maîtres. Bien qu'al Mukhtar ne sache rien des sciences occultes, il réalise que ce n'est pas une coïncidence que les sorciers d'Ibn Sina soient arrivés au même moment que ces étranges occidentaux et ces fous. Que viennent-ils tous faire ici ? Où se rendent-ils ?

Si al Mukhtar soupçonne que les personnages sont à la recherche d'un trésor, il ordonne à ses gardes de les surveiller et les envoie même dans le désert s'il devient convaincu que le risque en vaut la chandelle.

Les Sorciers

Maître Fadhel reste au palais du vizir, méditant et (après le quatrième jour) libérant les Gens Heureux de la malédiction de l'esprit. Il agit au travers de ses trois apprentis, qu'il envoie dans la cité pour lui servir d'espions. Chaque apprenti possède six chandelles magiques que Fadhel peut utiliser pour la Divination ; celles-ci sont identiques à celles de la tour de Zuabi.

Dès qu'il réalise que les personnages sont à la recherche du tombeau, Fadhel envoie ses apprentis les espionner. Si les personnages attrapent l'un d'entre eux, ce dernier a reçu l'ordre de dire ce qui suit : *"Je suis envoyé par Maître Fadhel, qui désire discuter avec vous sur un sujet important. Je possède une chandelle magique qui vous permettra de converser avec lui comme s'il était présent"*.

Les arguments de Fadhel sont simples : le Tombeau de Salomon fut scellé pour une bonne raison. Ouvrir la tombe serait extrêmement malavisé, car il n'est pas garanti que ceux qui libéreront le pouvoir des djinns puissent en garder le contrôle. Il veut que toute trace du tombeau soit effacée, il peut utiliser sa magie pour l'enterrer à jamais hors de portée des mortels.

Si les personnages révèlent que d'autres factions sont aussi à sa recherche, les Disciples d'Ibn Sina acceptent d'aider les personnages à les en empêcher.

Une Audience avec Shams al- Malu

Le marchand parle volontiers avec quiconque accepte de protéger ses caravanes. si on le questionne, il explique qu'il est originaire du peuple d'Artaban, un peuple ayant demeuré dans six villages situés au cœur du désert depuis les temps immémoriaux. Pendant de nombreuses générations, les Artabani étaient les ennemis de la vraie foi et ce n'est qu'au cours des générations récentes, que les Artabasni ont embrassé l'Islam. Malgré cela, la population de Tadmur ne lui fait pas confiance.

Al-Malu est évidemment riche ; il explique que son principal avantage sur les autres marchands est que son personnel peut traverser le désert de nuit sans se perdre. Son peuple réside toujours dans trois villages dans le désert et près de chacun des villages une haute tour se dresse. Ils allument des balises en haut de ces tours quand les caravanes se rapprochent, afin de guider les voyageurs vers leurs demeures.

Si les personnages posent des questions au sujet des Fils des Sept-Cents, alors al-Malu les regarde d'un air curieux ; c'est en effet un ancien nom porté par les Artabani. Où l'ont-ils entendu ?

Si les personnages posent des questions au sujet de la tombe, al-Malu se tient immédiatement sur la défensive et parle d'un ton fuyant ; il refuse de discuter de la tombe et si possible, engage les personnages et les envoie tout droit au cœur du territoire Artabani, dans l'espoir que les fanatiques de David al-Shem les tuent.

Les fils des Sept- Cents

Afin d'entrer en contact avec les Artabani, les personnages doivent se rendre dans le désert, au village de David al-Shem. Le dernier des six villages est situé dans un territoire montagneux très dangereux, plein de ravins et de falaises escarpées ; quiconque voyage dans ou près de la région est attaqué par les Fils.

Afin d'entrer en contact avec les Fils d'une manière pacifique, les personnages ont besoin de convaincre les Artabani qu'ils ne sont pas une menace pour le village. Les alliés de Tadmur ou de l'émir de Damas ne sont pas les bienvenus ici. Si les personnages promettent d'aider le village contre les attaques, alors David al-Shem accepte de le rencontrer.

Al-Shem est paranoïaque. Il est convaincu que le vizir et la moitié du monde complotent pour détruire son village et s'emparer du secret du tombeau. Les personnages devront marcher sur des ufs sous peine de voir al shem en conclure qu'ils ont l'intention de lui soutirer la localisation de la

tombe. La meilleure approche est d'alimenter petit à petit la paranoïa d'al-Shem jusqu'à ce qu'il soit persuadé que son village est sur le point d'être détruit puis de suggérer que le seul moyen de sauver les fidèles Fils des Sept-Cents est d'utiliser le pouvoir de la tombe.

Les Templiers

Audan et ses chevaliers demeurent à Palmyra pendant une nuit avant de retourner dans le désert. Ils errent pendant quelques jours avant qu'Audan ne réalise que le mystère est plus complexe qu'une simple fouille dans les sables. au cours du septième jour, les Templiers découvrent les ruines des villages abandonnés et les tours mystérieuses et essaient de deviner quelle est la relation entre les tours et la tombe cachée.

Si les personnages révèlent leur identité aux Templiers, Audan suggère immédiatement de travailler ensemble. L'Ordre et le Temple peuvent bien avoir des différends mais tous deux sont Chrétiens et les ennemis des Sarrasins. Les Hiéromaines ont la connaissance occulte et les armes secrètes leur permettant d'entrer dans la tombe et de récupérer le pouvoir de Salomon mais les Templiers ont la force militaire et la connaissance de l'ennemi nécessaire pour utiliser avec succès les armes contenues dans la tombe. En faisant alliance, ils sont certains d'obtenir la victoire ultime !

Même quand il promet d'aider les personnages, Audan nourrit l'idée de les trahir. Il préférerait ne pas le faire - après tout ce sont des camarades chrétiens et Audan n'a pas une nature cruelle - mais le trésor appartient au Temple de Salomon, pas au Mont Saint-Michel ni à Rome.

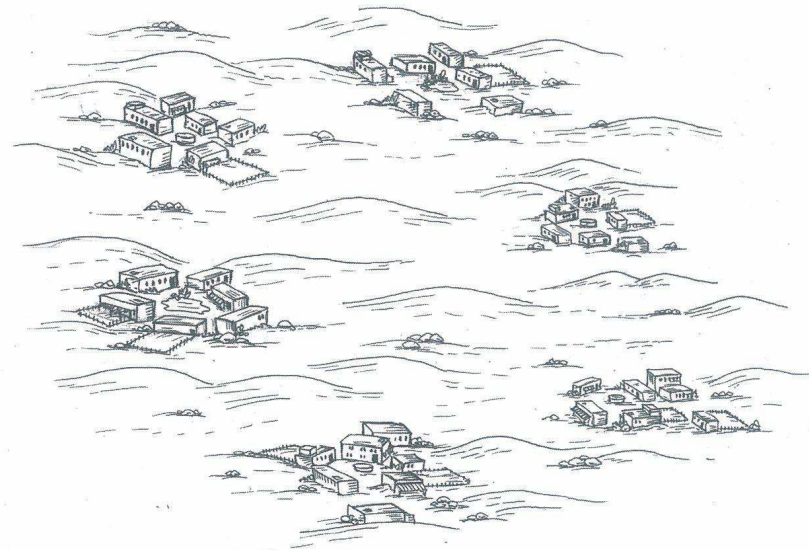
Le Sceau de Salomon

Le tombeau de Salomon est caché sous le sable des déserts de Syrie. Aucun point de repère ne marque sa localisation, pas de grande entrée ni de pilier ni de statue. En surface, quelques tombes ayant enduré le mouvement constant des sables représentent la seule indication du tombeau. Découvrir la tombe en errant tout simplement dans le désert est impossible.

L'indice se trouve dans le Sceau de Salomon. Le Roi établit six villages, apparemment dispersés au hasard en un cercle autour de la tombe. La localisation des villages n'a aucune importance - mais près de chaque village se tient un pilier. Ces piliers ont tous une hauteur différente, variant de six à douze mètres de hauteur. Du temps de Salomon, un bouclier poli était monté au sommet de chaque pilier.

En voyageant dans le désert, il est possible de voir ces balises étinceler sous le soleil. Au fur et à mesure que le voyageur se rapproche de la tombe, les balises semblent s'aligner le long de l'horizon. À la localisation exacte de la tombe, les six lumières sont parfaitement alignées sur l'horizon. Les tours elles-mêmes ne sont pas équidistantes mais du point de vue

Région à l'Est de Palmyra



de la personne qui se tient au-dessus de la tombe, les lumières paraissent former six points équidistants, telles un grand Sceau à six pointes de Salomon. Il ne suffit pas de connaître la localisation des tours ; vous devez également traverser le désert jusqu'à ce que vous trouviez l'endroit où elles s'alignent (sinon, un test Très d'Ingénierie Difficile (-60%) peut être effectué pour calculer le point).

Afin de s'assurer que ces tours soient correctement reconstruites si elles étaient endommagées, les bâtisseurs de la tombe construisirent aussi une synagogue dans chaque village et au-dessus de la porte, ils inscriront la hauteur exacte, en coudées, de la tour. Chaque fois que les synagogues étaient reconstruites, le nombre était recopié dans une nouvelle pierre.

Du moins, au temps de Salomon le Juste. Une seule des six tours est encore intacte. Deux des tours sont tombées en ruines. Les trois autres furent partiellement détruites quand les Artabani de ces villages se convertirent à l'Islam, mais au cours des dernières années, Shams al-Malu a fait reconstruire ces tours.

Il affirme que pour guider ses caravanes la nuit, ses serveurs placent des torches en haut des tours ; les conducteurs de caravanes peuvent ainsi naviguer le désert la nuit en suivant les lumières ; mais c'est aussi parce qu'al-Malu honore ses ancêtres et qu'il reste loyal aux commandements du peuple Artabani.

Afin de trouver la tombe grâce à cette méthode, les personnages ont besoin de reconstruire les tours endommagées, d'allumer le sommet des balises et de traverser le désert pour aligner les feux.

Les Trois Villages des Croyants

Les trois petits villages proches de Palmyra se sont tous convertis à l'Islam depuis des siècles. Les villages sont des petits camps ne contenant pas plus de quelques douzaines d'habitants. La vie dans le désert est difficile. Seuls les plus vieux et les plus jeunes vivent encore ici, essayer de tirer leur subsistance du sol. Ceux qui peuvent se déplacer se rendent à Palmyra pour trouver du travail, en général auprès de Shams al-Malu, le plus riche des Artabani et le seul prêt à employer leur peuple.

Les villages n'ont rien de remarquable, excepté pour le vieux temple - transformé maintenant en mosquée - qui se situe en leur centre. Des personnages observateurs pourront récupérer quelques indices :

- Les tours à l'extérieur des trois villages ont été reconstruites par Shams al-Malu. Il emploie un gardien dans chaque tour ; la nuit, le gardien grimpe dans la tour et allume la balise.
- Dans une mosquée, ils gardent encore un bouclier en cuivre poli au sommet de la tour. L'imam croit que c'est une idole juive mais les personnages peuvent le reconnaître comme étant un héliographe.

- Dans les trois mosquées, il existe encore un nombre inscrit en hébreu sur la porte.
- Si les personnages tendent l'oreille sur les jeux des enfants dans la rue, ils remarqueront que ces derniers jouent une version curieuse de cache-cache. Celui qui recherche doit trouver l'endroit d'où il peut voir les deux autres enfants à la fois. Normalement, il trouve un camarade très rapidement mais il doit parcourir tout le village pour trouver l'endroit où il peut apercevoir l'autre enfant en même temps.

Les Villages en Ruines

Deux des six villages sont abandonnés et en ruines. La tour près d'un village est encore debout ; dans un autre village, la tour s'est effondrée des siècles auparavant mais si les personnages fouillent aux alentours, ils peuvent découvrir les vestiges du temple et connaître la hauteur exacte de la tour, en même temps que trouver un bouclier poli presque intact.

Le Village de David al- Shem

Le dernier des villages est situé à l'Est de Palmyra, au sommet d'un plateau rocheux. Ici, près de 200 Artabani pratiquent encore les

traditions de leurs ancêtres, protégeant le tombeau de Salomon et menant une guerre contre les disciples du prophète.

La tour à l'extérieur du village, aus ommet du plateau, et la première chose que les visiteurs aperçoivent. Elle est aussi la dernière : les pentes qui mènent au village sont défendus par des guerriers Artabani.

Si les personnages arrivent au village et prouvent qu'ils ne sont pas les serviteurs du vizir, alors ils pourront parler avec David al-Shem.

Le Tombeau de Salomon

L'endroit situé au milieu du désert et où les balises se rencontrent est peu avenant ; ce creux de pierre ressemblent à tout autre endroit du désert. Et pourtant, quelques minutes de labeur exposent plusieurs tombes et une dalle de pierre... une dalle marquée du sceau de Salomon ! Ils ont découvert le Tombeau !

Les Gardes du Vizir		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	13	1-3	Jambe Droite	1/5
CON	14	4-6	Jambe Gauche	1/5
TAI	11	7-9	Ventre	1/6
INT	11	10-12	Poitrine	1/7
POU	12	13-15	Bras Droit	1/4
DEX	11	16-18	Bras Gauche	1/4
CHA	10	19-20	Tête	4/5

Actions de Combat	2	Armure Typique : Matelassée avec une doiffe en acier			
Modificateur de Dommages	+0	Équipement : Cimeterre, Aspïs			
Points de Magie	12				
Mouvement	8m				
Rang d'Action	+9 (+11 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 50%, Connaissance de la Rue 40%, Discretion 30%, Endurance 60%, Perception 50%, Persévérance 40%			

Armes		Allonge/			
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Cimeterre	M	M	75%	1D8	6/10
& Aspïs	É	P	75%	1D4	6/18

Les Bandits Attaquent !

Si les personnages visitent les villages en ruines, David al-Shem's village, accompagnent les caravanes de Shams al-Malu ou tout simplement se déplacent dans le désert, ils risquent d'être attaqués par des pillards. Les bandits Artabani ont juré de défendre le Tombeau de Salomon contre quiconque essaierait de le souiller – mais bien souvent ils attaquent parce que leur pauvre village ne peut survivre autrement.

Les bandits sont pasés maîtres dans l'art de se cacher dans ce désert rocheux. Ils pistent leurs proies et attendent que leur cible se fatiguent ou soient distraites. Ils peuvent choisir d'attaquer quand les personnages montent le camp ou quand l'un d'eux s'éloigne du groupe ou encore quand ils sont occupés à escalader une falaise abrupte ou un oued (voir page 103 pour les statistiques).

Quand les bandits attaquent, ils commencent par tirer une volée de flèches. Leur groupe comprend deux bandits par personnage, plus deux. S'il existe une possibilité que leur proie puisse s'échapper, les bandits se divisent en deux groupes avant d'attaquer ; un groupe encercle les personnages et attend que le premier groupe tire ses flèches, puis ils referment le piège quand leur proie essaie d'échapper aux archers.

Si les personnages se rendent, ou (plus probablement) sont vaincus et ont épargnés leurs assaillants, ils pourront être conduits auprès de David al-Shem.

Perplexes et Confus ?

Si les joueurs ont des problèmes pour trouver une solution à l'énigme de la tombe, vous pouvez les aider de la manière suivante :

- **Récompenser les déductions correctes** : si un joueur fait une suggestion qui remet les personnages sur la bonne voie ("*peut-être que cela a quelque chose à voir avec le Sceau de Salomon*" ou "*est-ce que les tours s'alignent ?*"), donnez-lui un Point d'Héroïsme en récompense.
- **Laissez-les espionner les autres factions** : les Templiers recherchent activement la tombe ; le Joyeux essaie de la sentir. Les échecs des autres groupes peuvent aider les personnages à rassembler par eux-mêmes les pièces du puzzle.
- **Offre d'Alliance** : une des autres factions peut offrir de s'allier avec les personnages, en échange de leur aide pour obtenir le pouvoir de Salomon.

Le Tombeau

La tombe de Salomon n'a pas été conçue pour abriter le corps de Salomon mais pour contenir les esprits et les démons qu'il contraignit par la magie grâce à l'anneau d'Aandaleeb. Le Tombeau n'est pas qu'une série de pièges, c'est aussi une épreuve de valeur. En traversant les 10 chambres avec succès, le suppliant prouve qu'il possède la sagesse, le courage et la détermination : trois facteurs clés nécessaires à la pratique de la magie.

Structure de la Tombe

La disposition de la tombe est basée sur le concept cabalistique des Sephiroth, les Émanations de Dieu. L'Arbre des Sephiroth décrit les 10 aspects (ou émanations) de Dieu qui permettent à la lumière divine méconnaissable de se manifester dans notre monde. Les dix chambres de la tombe correspondent chacune à un des 10 Sephiroth.

Si un des personnages mentionne l'arbre cabalistique de vie, les Sephiroth ou suggère qu'un modèle mystique est sous-jacent à la structure de la tombe, donnez-lui l'encart intitulé "Une brève introduction de l'Arbre des Sephiroth" à la page 119. Ce n'est qu'en naviguant les 10 Sephiroth que les personnages pourront découvrir le secret ultime de la tombe.

Attributs Physiques

Les tunnels de la tombe sont construits en briques. Le complexe ne comprend aucune porte, à l'exception de la porte qui se dresse seule dans Hod et les portes infranchissables situées entre Tiphéreth et Binah, Hokhmah et Kether. Les tunnels et l'entrée de la tombe ne sont pas illuminés mais les 10 chambres du Sephiroth sont illuminées par une lueur magique.

En certains endroits, les tunnels se croisent ou passent l'un par-dessus l'autre. Des escaliers étroits mènent en haut ou en bas dans ces cas-là.

Les Piliers et les Clés

Les 10 sphères sont arrangées en trois colonnes, appelées les Piliers. Le pilier central (Malkouth>Yesod>Tiphéreth>Kether) est le Pilier de la Modération, symbolisant le souffle et la balance des forces. Le pilier de gauche (Hod>Guebourah>Binah) est le Pilier de la Sévérité et le pilier de droite (Netzach, Hessed et Hokhmah) est le Pilier de la Miséricorde. Si les personnages réussissent à passer tous les tests des Sephiroth d'un pilier particulier, ils seront récompensés par une clé correspondant à ce pilier. Les trois clés sont nécessaires pour ouvrir la chambre située derrière Kether.

Ennemis et Alliés Incertains

Selon les événements de la section Sur la Piste du Tombeau, les personnages peuvent ne pas être les seuls à chercher la tombe. Si ce sont leurs ennemis qui la découvrent, leur réaction variera selon la faction :

Les Disciples d'Ibn Sina : si les Disciples découvrent le tombeau, Maître Fadhel établit son camp près de l'entrée et entonne un long rituel magique pour créer un grand *simoun*, un vent du désert qui déposera des milliers de tonnes de sable sur la tombe, l'engloutissant à jamais. Si les personnages sont déjà dans la tombe, ils ont un temps limite ; s'ils ne s'en échappent pas avant que Fadhel ne termine son rituel, ils seront enterrés sous les sables.

Les Templiers : si les Templiers découvrent la tombe, Audan et ses partisans chargeront dans l'inconnu tous comme leurs camarades l'ont fait au siège d'Ascalon. Les Templiers connaissent le secret pour entrer dans le tombeau mais sous le coup de l'excitation, ils l'oublient et courent au devant du danger. La moitié des partisans d'Audan sont tués par les gardiens ; les autres sont tour à tour victimes des pièges jusqu'à ce qu'il ne reste qu'Audan. Il arrive dans la dernière chambre pour y trouver les personnages.

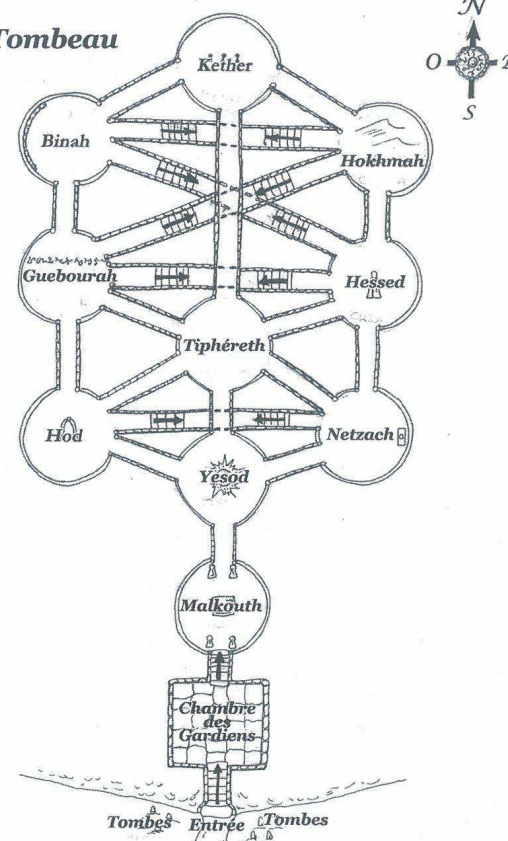
Les Artabani : les Artabani (soient les Disciples de Shams al-Malu, ou de David al-Shem si les personnages ne l'ont

Les Autres Factions dans le Tombeau

Il n'est pas facile de garder des notes sur un ou deux PNJ dans un environnement aussi complexe que le Tombeau de Salomon et il est possible – selon les actions des personnages – qu'il y ait plus d'une douzaine de personnages si de multiples factions sont impliquées. Si cela se produit, gardez autant de personnages dans "les coulisses" que possible. Faites rôder un ou deux PNJ à l'extérieur de la tombe ou prenez des routes différentes dans le labyrinthe, ou bien encore tuez-les le plus vite possible à l'aide des pièges.

Si les joueurs n'arrivent pas à obtenir les trois clés nécessaires pour ouvrir Kether, faites intervenir un PNJ pour qu'il procure la clé manquante à la fin du donjon, forçant ainsi les personnages à se battre ou à négocier l'entrée dans la dernière chambre.

Le Tombeau



pas convaincu de les aider) connaissent la localisation approximative de la tombe et vont surveiller tous ceux qui s'approchent trop près. Ils attendront à l'entrée de la tombe et tendront une embuscade aux personnes qui viennent d'y entrer ou d'en sortir.

Le Joyeux : si le Joyeux découvre la tombe, alors il ne réussit pas à franchir les gardiens... encore et toujours. Quand les personnages arrivent, ils découvrent une douzaine de corps ayant été possédés près de l'entrée. Le Joyeux peut offrir de s'allier avec eux à ce point, en promettant de les guider à travers le donjon en échange de leur aide pour passer les gardiens. L'esprit n'a aucune idée de la structure de la tombe ; il ment quand il affirme qu'il peut leur venir en aide.

Shem : si les personnages réussissent à persuader al-Shem de s'emparer du pouvoir de Salomon, alors le chef des bandits et deux de ses partisans les accompagnent dans la tombe. Ils ne trahiront les personnages que si ces derniers n'utilisent pas le pouvoir de Salomon contre les forces du vizir.

Les Templiers : les Templiers désirent le pouvoir de la tombe pour eux-mêmes mais ils savent aussi que les Hiéromaines de l'Ordre peuvent se révéler très dangereux. De ce fait, le plan d'Audan est d'attendre que les personnages fassent un faux pas pour les poignarder dans le dos. Si les personnages ne semblent pas succomber au danger, il restera en arrière et attendra, tout en leur conseillant de retourner le pouvoir de Salomon contre les Sarrasins.

Le Vizir : si les personnages ont révélé à al Mukhtar l'existence de la tombe, le vizir répond d'une manière raffinée. Il se présente au tombeau avec une armée, y compris plusieurs douzaines d'esclaves Chrétiens. Les esclaves sont poussés un par un dans la gueule du donjon. Il a l'intention de déclencher les pièges jusqu'à ce que le chemin vers le trésor soit dégagé.

Le vizir n'obtiendra jamais les secrets de Salomon de cette manière mais lorsque les personnages émergent, sa petite armée les attend au dehors.

Si les personnages se sont alliés avec une faction, leurs soi-disant alliés les trahiront probablement à un moment donné.

Les Artabani (la faction d'al-Malu) : si les personnages sont alliés avec al-Malu et arrivent à survivre à sa tentative d'assassinat (en les envoyant dans une embuscade), al-Malu peut prétendre céder et accepter de les guider dans la tombe. Une fois à la tombe, son vrai motif est révélé : al-Malu scelle la porte derrière les personnages en faisant s'effondrer l'entrée de la chambre. Les personnages se retrouvent piégés à moins qu'ils n'utilisent la magie des Djinn pour s'échapper.

Les Artabani (la faction d'al-Shem) : si les personnages réussissent à persuader al-Shem de s'emparer du pouvoir de Salomon, alors le chef des bandits et deux de ses partisans les accompagnent dans la tombe. Ils ne trahiront les personnages que si ces derniers n'utilisent pas le pouvoir de Salomon contre les forces du vizir.

L'Entrée

L'entrée de la tombe de Salomon consiste en un lourd bloc de grès marqué du sceau de Salomon. Le fait de dégager la pierre révèle un escalier qui s'enfonce dans un tunnel constitué de briques. Au milieu de l'escalier, les personnages découvrent un crâne humain encastré dans le mur ; celui-ci murmure un message en ancien hébreu : "ce lieu n'apporte que la mort ! retournez d'où vous venez ou périssez !" Un personnage qui poursuit la descente arrive dans la chambre contenant les gardiens.

Il existe une seconde entrée dans la tombe, mentionnée dans les rouleaux des Templiers du château du Paynes et aussi connue d'Audan d'Aquitaine. Plusieurs tombes étranges et peu profondes ont reposé à l'extérieur de la tombe pendant plus de 1.000 ans malgré le vent constant et le mouvement des sables. Un personnage qui s'enterre dans une de ces tombes est aspiré par le sol et tombe à travers le plafond dans la chambre de Malkouth, évitant ainsi les gardiens.

La Chambre des Gardiens

Au bas de l'escalier, vous entrez dans une chambre carrée au sol pavé et au plafond voûté. Un escalier se trouve de l'autre côté de la chambre. Quatre statues d'anciens rois – vous reconnaissez Salomon lui-même, David son père et deux autres que vous ne pouvez immédiatement identifier – se trouvent de chaque côté des deux issues

Si le Joyeux est arrivé avant les personnages, ajoutez : *Le sol de la pièce est rempli de corps battus et brisés. Plus alarmant encore, les poings des statues semblent recouverts de sang.*

Bien évidemment, les statues sont des golems animés. Un personnage qui décide de traverser la pièce est arrêté par les golems ; tous entonnent "halte" en même temps. Si le personnage continue au-delà de ce point, les quatre golems sont activés et attaquent. Les gardiens sont suffisamment intelligents pour employer des tactiques : une statue garde chaque sortie tandis que les deux autres éliminent méthodiquement les intrus piégés dans la chambre.

Les escaliers de chaque côté de la pièce mènent à Malkouth.

Combattre les Gardiens

Les gardiens sont des adversaires robustes et imaginatifs. Leur tactique consiste à pulvériser les intrus. Un conflit direct avec les gardiens est futile ; les créatures sont faites de pierre et sont virtuellement invulnérables. Leur principale faiblesse est le morceau de parchemin sur lequel est inscrit le mot "emet" (vérité) placé dans la bouche des golems. Détruire ou modifier le parchemin désactive le golem. Les sorts de Contre Magie d'Ampleur 8 peuvent également détruire les golems.

Un personnage agile peut essayer de pousser les golems à se frapper l'un l'autre – la chambre est si étroite qu'un coup de poing porté par un golem peut en frapper un autre. Afin d'accomplir ceci, le personnage doit utiliser sa compétence Évasion pour éviter les coups au bon moment.

L'Arbre de Vie

Afin de venir à bout des épreuves établies par Salomon, les personnages doivent réussir les neuf Sephiroth inférieures. Les tests sont divisés en trois groupes de trois : le Pilier de la Modération, le Pilier de la Sévérité et le Pilier de la Miséricorde. Chaque fois que les personnages réussissent un Sephiroth, ils ressentent un bref moment de paix. S'ils résolvent les trois Sephiroth d'un pilier, ils trouvent la clé quelques instants plus tard : ils peuvent la trouver au milieu du couloir, derrière une brique ou la trouver pendue par des mains invisibles à la ceinture de l'un d'entre eux.

Malkouth

Si les personnages ont pénétré par la porte d'entrée avant d'arriver ici, ils arrivent par un escalier situé au sud de la pièce. S'ils se sont enterrés dans les tombes et sont tombés à travers le plafond, alors ils tombent directement dans la chambre de Malkouth.

Vous pénétrez dans une pièce ronde aux murs bruns polis. Un tunnel conduit au nord. Au centre de la pièce se trouve un autel et sur cet autel se tient une figure voilée vêtue de robes bleues. Elle lève la tête quand vous entrez.

"Je suis la moindre des épouses et ceci est le royaume du monde. Depuis mon trône, vous pouvez régner sur le monde pour l'éternité. L'un d'entre vous désire-t-il prendre ma place ?"

Sous ses voiles, la mariée est faite de pierre, comme les golems de la chambre supérieure. Le bas de son corps a fusionné avec la pierre de l'autel sur lequel elle est assise ; il se peut qu'elle gouverne secrètement le monde mais elle ne peut même pas faire un seul pas. Elle était l'une des épouses de Salomon, des millénaires plus tôt ; elle tenta de dérober l'Anneau d'Aandaleeb et Salomon la punit en la changeant en pierre.

Si un personnage accepte de prendre sa place, elle l'invite à s'asseoir à ses côtés. Tandis que le personnage se change en pierre, elle devient chair mais commence immédiatement à vieillir alors que les siècles la rattrapent. Un instant plus tard, elle tombe en poussière.

Si les personnages refusent de prendre sa place, elle soupire et indique le tunnel derrière elle. Il y a trois piliers de la sagesse et chaque pilier donne une clé. "Cherchez la sagesse et vous trouverez la clé". Elle ne dit rien de plus mais en refusant son offre, les personnages ont reçu un tiers de la clé de la modération.

Yesod

Quand vous entrez dans la chambre, une pale lueur blanche commence à émaner de la sphère de cristal située au centre de la pièce. La lueur illumine une chambre circulaire aux murs aux tons bleus et blancs. Il y a trois sorties : une au nord-ouest, une au nord et une au nord-est. La sphère de cristal semble battre d'un pouvoir à peine contenu... et un instant plus tard, une colonne de lumière

blanche s'élève de la sphère. Piégée dans la colonne de lumière, une figure féminine nue, peut-être un esprit, semble flotter d'un air languissant dans les airs au-dessus de la sphère. Son corps nu se tortille de plaisir sous la caresse de la lumière et elle semble devenir de plus en plus solide et réelle là où la lumière la touche. Puis la lueur disparaît, ainsi que la femme.

La sphère répond au toucher des personnages ; si l'un d'entre eux décide de la toucher, elle projette une colonne de lumière dans la direction qu'il désire. Si le personnage illumine l'esprit séducteur, l'esprit devient de plus en plus réel au fur et à mesure que la lumière reste sur lui. Il murmure des promesses licencieuses dans les oreilles du personnage quand il est proche de se manifester sur le plan physique.

L'esprit est une tentation – la lueur de la sphère est limitée et si les joueurs la gaspille sous les effets du désir, alors ils échouent au test. La réponse correcte est de réfléchir la lumière vers Malkouth en dirigeant la colonne de lumière dans le passage sud.

Si les personnages réfléchissent la lumière sur l'esprit pendant cinq tours, il se manifeste complètement – la lumière s'éteint et la créature attaque. C'est un esprit vengeur.

Hod

En entrant dans la chambre, vous apercevez plusieurs passages menant au sud-est, à l'est, au nord-est et au nord. Il y a aussi une porte au milieu de la pièce – une porte qui se dresse toute seule sans rien autour excepté son encadrement. Vous pouvez faire le tour de la porte ou marcher au travers.

La porte symbolise le vide entre le monde perçu par les sorciers et le monde perçu par ceux qui ne pratiquent pas la magie. La porte lance le sort Vision Mystique sur quiconque passe la porte, au coût d'1d4 points de dommages à la tête sous la forme d'un mal de tête dû à la révélation. Un personnage affecté par la Vision Mystique dans cette pièce aperçoit un autel et une liasse de parchemins contre le mur ouest de Hod. Un sort est inscrit sur le parchemin, pouvant être lancé avec un test de Connaissance (Sciences Occultes) ou la compétence Grimoire. Lancer le sort augmente d'un point le POU du jeteur de sort de façon permanente et complète le test de cette Sephirah – le personnage a trouvé la sagesse à travers la prière.

Cependant, un personnage qui franchit la porte est aussi vulnérable aux attaques. Un autre esprit vengeur rôde dans cette chambre. Un personnage qui franchit la porte peut voir et attaquer l'esprit ; les autres personnages sont incapables de voir ou d'interagir avec l'esprit.

Netzach

La chambre est illuminée par une lumière couleur ambre. Il y a quatre sorties : sud-ouest, ouest, nord-ouest et nord. Contre le mur est de la chambre se tient un petit socle, sur lequel repose une coupe pleine d'eau.

Un personnage qui essaie de traverser la chambre découvre soudainement que la pièce est immensément grande, sans doute plusieurs centaines de lieues de largeur. Le sol est un désert sans fin et il semble falloir une éternité pour se rendre quelque part. Demandez des tests d'Endurance – un personnage qui essaie d'aller d'une entrée à l'autre doit effectuer cinq tests d'Endurance, tandis qu'aller de l'entrée à la coupe d'eau nécessite trois tests d'Endurance. Échouer à un test inflige 1d8 points de dommages à la poitrine du personnage.

Boire à la coupe guérit non seulement tous les dommages subis par le personnage mais lui donne également un bonus de 50% à son Endurance tant qu'il est dans la chambre de Netzach. Quand un personnage boit à la coupe, il a soudain un souvenir extrêmement vif de sa mère.

Traverser la pièce avec succès dans n'importe quelle direction complète le test de cette Sephirah.

Tiphéreth

La pièce suivante est recouverte de miroirs et vous n'êtes pas certain qu'elle soit circulaire ou sphérique. La lumière tombe en cascade dans toutes les directions comme si le lieu se reflétait d'autres sphères à l'infini. Au milieu de la pièce, comme si elle vous attendait, une jeune femme se tient debout, plus belle encore que celle que vous avez déjà vu. Ses vêtements et son apparence semblent changer selon l'angle de vue – là, elle est habillée dans une robe samite, là ce sont des haillons, là un habit de nonne, là encore un étrange costume – mais ses traits restent constants.

"Je suis Tiphéreth" annonce-t-elle, "le miroir de l'âme. Que m'apportez-vous ?"

Tiphéreth veut que les personnages lui offrent l'essence de leurs personnalités. Qui sont-ils ? Qu'est-ce qui les définit ? Que constitue le cœur de leur être ? Elle leur posera des questions, en tentant de peler le cœur de leur être et en leur demandant de se définir eux-mêmes.

Avec chaque réponse, Tiphéreth se définit comme l'opposé. Par exemple :

PJ : "je suis un soldat de Dieu".

Tiphéreth : "alors je suis sans foi, je ne crois en rien".

PJ : "je suis le défenseur des faibles".

Tiphéreth : "alors ils sont ma proie. J'utilise ma force pour corrompre et détruire".

PJ : "je cherche la sagesse".

Tiphéreth : "alors je suis irréflectible, ignorante, obstinée et stupide".

PJ : "je suis le tueur des hommes".

Tiphéreth : "alors je suis un sauveur et une guérisseuse".

Avec chaque réponse, son apparence et son comportement changent pour refléter sa déclaration.

Si Tiphéreth obtient plus de traits négatifs que de traits positifs, elle se transforme en esprit vengeur démoniaque et attaque ; les personnages se font bien évidemment des illusions et ne

doivent pas être permis d'atteindre Kether. En option : vous pourriez lui donner des capacités uniques basées sur les traits des personnages ; une Tiphéresh sans foi peut être immunisée contre la Magie Divine par exemple.

Si Tiphéresh possède plus de traits positifs que de traits négatifs ou un équilibre des deux, elle disparaît, complétant ainsi le test de cette Sephirah.

Il y a six sorties dans Tiphéresh : au sud vers Yesod, au nord-ouest vers Guebourah et Binah, au nord-est vers Hessed et Hokhmah et au nord vers Kether. Les passages qui mènent au nord vers les trois Sephiroth supérieurs se terminent devant des portes en fer infranchissables. Ces portes ne s'ouvrent que si les autres sphères, excepté ces trois là, ont été visitées (pas nécessairement complétées).

Guebourah

Tandis que vous vous approchez de la chambre, vous ressentez une pression intense à la base du crâne, comme si une tempête prenait forme autour de vous. Votre gorge devient sèche. Votre cœur bat la chamade. Vous ressentez le désir de fuir, de vous recroqueviller, de vous prosterner devant la puissance terrifiante qui demeure dans la pièce devant vous.

Vous armant de courage, vous entrez dans la chambre. Celle-ci comprend cinq passages : sud, sud-est, est, nord-est et nord. Une ligne de caractères est inscrite sur le sol, divisant ainsi la pièce en deux. Les sorties situées au nord et au nord-est se situent de l'autre côté de cette ligne.

De l'autre côté également se trouve la Colère de Dieu. Vous la reconnaissez quand vous posez les yeux dessus ; un nuage de furie, de feu, de tonnerre et de destruction. La Colère semble contrainte par les symboles qui apparaissent sur le sol mais vous savez que si elle était libérée, ne serait-ce qu'un instant, elle consumerait tout sur son passage. La seule chose qui vous protège du chaos absolu est les lettres en Hébreu inscrites sur le sol.

Si un personnage lit les lettres, il les reconnaît comme faisant partie du texte de la Thora. Bizarrement, bien qu'il n'y ait que 22 lettres sur le sol, leur ordre change chaque fois que le personnage lit les symboles, ce qui suggère que toutes les combinaisons possibles sont contenues ici.

Il existe trois façons de compléter cette Sephirah.

- Vous pouvez tempérer le jugement par la miséricorde en visitant Hessed avant de traverser la ligne (voir Hessed).
- Ils peuvent essayer de réécrire la loi et contenir la Colère de Dieu – dessiner les symboles sur le sol pour contenir la colère et avoir accès à Binah et à Hokhmah. Cette action nécessite un test Très difficile (-60%) de Connaissance (Sciences Occultes) ; un échec signifie que la colère explose, consommant tout dans la pièce.
- Ils peuvent fermer les yeux et marcher en direction de la Colère de Dieu. La Colère inflige 2d6 points de dommages à toutes les localisations, en ignorant l'armure.

Hessed

Cette chambre aux murs blancs baigne dans une douce lueur. De là partent cinq passages : sud, sud-ouest, ouest, nord-ouest et nord.

Au centre de la pièce se tient la statue d'une belle femme, habillée de robes de marbre. Elle tient dans la main un cimetière ensanglanté, bien réel et bien affûté. Dans l'autre, elle tient une coupe pleine d'eau. Le sol de marbre blanc est couvert de sang. Une silhouette familière git au sol.

La silhouette est l'un des ennemis des personnages. Idéalement, c'est une personne déjà présente dans la tombe, telle le Joyeux ou Audan ou encore David al-Shem mais si vous n'avez pas de candidat sous la main, la personne est peut-être l'illusion d'un ennemi du passé. Bien évidemment, le but de cette Sephirah est de tester la miséricorde des personnages.

Il y a deux façons de traiter l'ennemi blessé : ils peuvent effectuer un test de Premiers Soins ou s'emparer de la coupe d'eau de la statue et verser le liquide sur les blessures. Chaque approche empêche l'adversaire blessé de mourir et complète l'épreuve de cette Sephirah.

La coupe de la miséricorde peut aussi être utilisée pour éviter la Colère de Dieu dans Guebourah.

Si un personnage tente de passer devant la statue pour atteindre les passages nord ou nord-ouest sans traiter la victime qui se meurt, la statue lui lance un regard furieux. S'il continue, elle attaque – utilisez les statistiques des Gardiens mais ajoutez l'attaque suivante :

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	PA/ Dommages	PV
Épée de la Miséricorde	É	L	80%	2D10	6/18

Binah

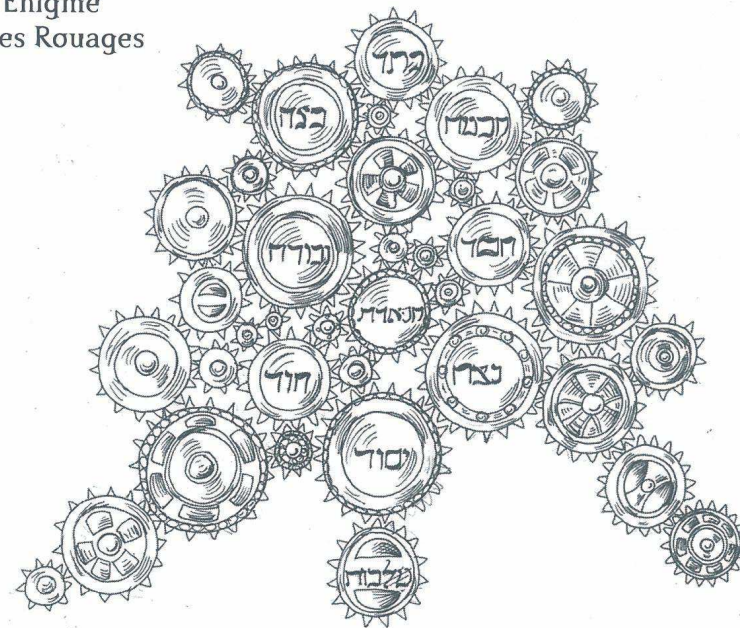
La lumière est réfléchiée par un mur composée de rouages d'airain. Cette chambre contient un appareil extrêmement compliqué, une sorte de serrure énorme, montée sur un mur. La serrure est constituée d'une douzaine d'engrenages et de barres de taille variée. Tourner un engrenage provoque le mouvement de ceux qui l'entourent. Audessus du mécanisme, vous pouvez lire les mots "CE QUI EST EN HAUT EST COMME CE QUI EST EN BAS".

Afin de réussir ce test, les personnages doivent résoudre la combinaison. Un diagramme des rouages est fourni ici.

Si les joueurs ont fait attention, ils reconnaîtront l'Arbre des Sephiroth au milieu du mécanisme de la serrure. Dix rouages correspondent aux dix Sephiroth. Tourner les roues dans l'ordre de Kether à Malkouth provoque l'ouverture de Binah.

Si les personnages sont incapables de déchiffrer ce puzzle, un test de Mécanismes Très Difficile (-40%) permet aux personnages de découvrir la combinaison de la serrure et de l'ouvrir.

L'Énigme des Rouages



Hokhmah

Vous entrez dans la chambre et vous vous retrouvez à ciel ouvert. Vous êtes dans un désert et c'est presque l'aube. Le ciel à l'est a des reflets roses et dorés. Le monde entier semble être calme et en paix, et cependant rempli d'un certain potentiel. Vos pas vous font franchir de grandes distances, vos gestes sont pleins de symboles, comme si vous étiez des acteurs sur une scène ou des magiciens accomplissant un rite.

Hokhmah est la Sephirah de l'intuition et de l'émotion. Les personnages ne peuvent pas échouer à ce test, à condition qu'ils ne changent pas de décision. Toute action, effectuée d'une manière audacieuse, est correcte.

Kether

La chambre finale est la Sephirah de Kether, la source ultime de toute chose, la lumière de Dieu. Elle est dissimulée à la vue des personnages quand ils entrent dans la pièce – trois trous de serrure sont placés sur le sol. Le seul moyen d'ouvrir le caveau situé sous la chambre est de posséder les trois clés (les personnages peuvent essayer de crocheter la serrure, mais cette action nécessite un test de Mécanismes Quasiment Impossible (-80%) ; un échec signifie que le personnage subit la Colère de Dieu, situé dans Guebourah).

Si les personnages ont les trois clés, ils peuvent ouvrir le caveau. S'ils n'ont que deux clés, alors faites intervenir un de leurs rivaux en possession de la troisième clé et forcez les personnages à négocier.

Si les personnages ouvrent la trappe dans le sol, une lumière vive les enveloppe. Ils sont entrés dans le Caveau de Salomon.

Le Caveau de Salomon

Vos yeux s'adaptent à la lumière vive... et vous découvrez une scène merveilleuse : les murs sont décorés de sculptures attestant de la sagesse de Salomon et de la gloire du royaume d'Israël. De l'or et des bijoux recouvrent le sol, tels une rançon de roi. Cependant, les plus grands trésors sont les nombreuses jarres d'argile.

Sur un piédestal se trouve une autre jarre mais celle-ci est conçue dans un cristal bleu et son contenu brille. Les Mots "OUVRE-MOI" sont écrits dessus.

Le trésor ici est secondaire, car les moines ont fait vœux de pauvreté. Et pourtant, si quiconque désire rompre ce vœu et se remplir les poches de butin, le trésor a une valeur de dizaines de milliers de pièces d'argent.

Les jarres contiennent des esprits emprisonnés. Si les PJ s'en approchent, ils entendent des voix provenant de l'intérieur de celles-ci ; certaines voix menacent les personnages de représailles et de subir un courroux démoniaque, d'autres supplient pour qu'on les laisse sortir car elles ont été emprisonnées injustement ou offrent une merveilleuse récompense. Si un personnage décide d'ouvrir une jarre, son occupant s'échappe et s'enfuit dans le monde afin de causer des actes malicieux et semer la destruction.

Les personnages peuvent essayer de transporter les jarres hors de la tombe ; chaque jarre a un ENC de 6 et contient un démon, un fantôme ou un esprit, sa nature exacte étant laissée au choix du Maître de Jeu.

Les esprits peuvent uniquement être contrôlés grâce à l'Anneau d'Aandaleeb, lequel est contenu dans la jarre bleue.

La jarre bleue est bien sûr spéciale. Si les personnages l'ouvrent...

Un nuage de fumée sort de la jarre et prend la forme d'un vieil homme dans des atours royaux. Ses yeux brillent de sagesse ; son visage est sévère et altier. A sa main fantomatique il porte un solide anneau de fer. Une voix résonne dans votre esprit.

"Je suis Salomon, fils de David ! Pourquoi êtes-vous ici ? Que recherchez-vous ?"

Les personnages sont en présence de l'ombre du plus puissant des sorciers de l'histoire. Quand Salomon se rendit compte que se vie commençait à lui échapper, il retourna l'Anneau d'Aandaleeb contre lui et enferma son âme dans une jarre afin de devenir le dernier gardien de la tombe. Il se peut qu'il soit mort mais il n'a rien perdu de sa sagesse ni de son pouvoir.

Attaquer Salomon est une action futile. C'est un sorcier extrêmement puissant situé au cœur d'un sanctuaire qu'il a lui-même créé. Ne perdez même pas de temps à lancer les dés – Salomon peut faire ce qu'il veut des PJ. S'ils essaient de le blesser, il les anéantit. Si vous vous sentez miséricordieux et que les joueurs dépensent des Points d'Héroïsme, alors il enverra peut-être un djinn les larguer dans l'océan ou les renvoyer dans le temps au lieu de les transformer en pierre ou de les détruire avec le feu céleste.

L'immortalité ne lui a enseigné ni la patience ni la miséricorde. Le plus sage des rois ne tolère pas vraiment les fous. Le destin des personnages dépend de leur réponse à sa question.

Nous sommes ici pour le pouvoir/Nous sommes ici pour les jarres contenant les esprits : ceci est la mauvaise réponse.

"Le pouvoir vous dites ? Alors pouvoir vous aurez !" L'ombre lève les mains et toutes les jarres de la pièce tremblent d'anticipation. "Détruisez-les !" ordonne Salomon. Les couvercles des jarres explosent et une horde d'esprits terribles se précipitent vers vous.

Tout personnage qui ne s'enfuit pas immédiatement est tué sur place. Tout personnage qui s'enfuit doit effectuer un test d'Athlétisme afin de garder de l'avance sur la horde des esprits ; un personnage qui échoue est tué. Si personne n'échoue, alors celui qui possède le plus petit score de Mouvement ou la plus petite chance de succès est emporté par les esprits et tué. Les esprits déferlent dans le complexe, tuant tous les intrus. Les survivants s'enfuient de la tombe et – s'ils regardent par-dessus leur épaule – aperçoivent les esprits soulever ce qui semble être le désert en entier pour le laisser tomber sur la tombe afin de l'ensevelir à jamais. Les esprits retournent ensuite dans leurs jarres après avoir accompli la tâche commandée par l'Anneau d'Aandaleeb.

Dieu nous a envoyé/nous voulons vaincre les Sarrasins ! : Salomon fronce les sourcils devant une telle déclaration.

"Et quelle aide espérez-vous de moi ?" Les personnages doivent faire part de leurs désirs mais Salomon est maintenant sur ses gardes et les chances qu'ils soient incinérés augmentent à vue d'œil.

Nous sommes ici pour empêcher des voleurs de dérober votre pouvoir ! : une meilleure réponse.

"Des voleurs ! Très bien ! Faisons leur voir ce qui les attend !"

Une fois encore, Salomon libère les esprits sur les intrus. Les PJ aperçoivent leurs adversaires pourchassés par les esprits et réduits en pièces par les esprits en colère. Dès que les intrus sont tous morts, Salomon offre une récompense aux personnages – voir *Les Bénédiction de Salomon*.

Nous sommes ici pour emprisonner le Joyeux ! : si l'esprit est toujours en liberté, les personnages peuvent révéler à Salomon qu'ils sont ici pour s'occuper de cet esprit.

Salomon éclate de rire. *"Ainsi cette fripouille flirte encore avec les filles d'Ève ? Approche, esprit, prend la place qui a depuis longtemps été préparée pour toi. Par l'Anneau et le Sceau, je te l'ordonne ! Viens à moi !" Un vent se lève dans la chambre et les personnages peuvent voir une silhouette étrangement humanoïde passer près d'eux. Une des jarres s'ouvre et pendant un instant, quelque chose d'autre essaie de ramper hors de la jarre mais Salomon force le Joyeux et l'autre entité dans la jarre et le bouchon se referme sur le goulot. La jarre tremble et tressaute comme si deux chats se battaient à l'intérieur.*

"Ils n'aiment pas partager, je crois" dit Salomon, "mais merci. Pour ceci, vous serez récompensés".

Nous recherchons la sagesse : la meilleure réponse. Salomon fit la même demande à Dieu durant son règne. L'esprit sourit.

"Seigneur, donnez à votre serviteur un cœur capable de juger avec compassion le peuple et capable de distinguer le bien du mal" Ainsi

soit-il. Les personnages reçoivent chacun une augmentation permanente de +25% à leur Perspicacité et 75 points de compétences supplémentaires, à condition qu'aucune compétence n'augmente de plus de 25 points. Salomon continue *"Moi-même j'ai demandé la sagesse et Dieu m'a récompensé avec la richesse et le pouvoir. Aussi je vous récompenserai. A chacun de vous j'accorde une bénédiction"*.

Les Bénédiction de Salomon

Si les personnages plaisent à Salomon, ils reçoivent chacun une bénédiction :

- Une augmentation permanente de +1 dans une caractéristique.
- Le service d'un Djinn pour trois souhaits.
- Une copie complète de la *Clé de Salomon*, y compris les sorts manquants des versions traduites.
- Une arme magique du trésor de Salomon.
- Une augmentation permanente de la Ferveur Divine.

Quitter la Tombe

Selon les événements qui se sont produits avant que les personnages n'entrent dans la tombe et ceux de la tombe, pas mal de monde pourrait les attendre à la sortie, c'est à dire personne du tout, une armée au grand complet, ou encore une armée au grand complet fuyant de terreur devant une horde de djinns libérée par l'ombre de Salomon.

Les personnages ne devraient pas être capables de retourner dans la tombe. Même s'ils réussissent à trouver la tombe sans alerter les autres factions, laissez Shams al-Malu détruire les piliers après avoir découvert que quelqu'un a visité l'endroit sacré sans qu'il en ait connaissance. A défaut, Maître Fadhel peut ensevelir la tombe dans les sables dès qu'il devine sa localisation.

Après Ex Cathedra

Le fait de sortir de la tombe indique la fin du récit concernant le Joyeux et les esprits. Les Hiéromaines se sont aventurés au cœur de la Chrétienté et au-delà des croisades. Ils ont affronté toutes sortes d'horreurs et ont discuté avec Salomon lui-même. Leur foi, leur résolution et leur santé mentale ont été mises à rude épreuves.

Que faire maintenant ? Quelle aventure mener à ce point ?

- Si Audan parvient à récupérer les jarres contenant les démons de la tombe, il les utilisera pour reconquérir Jérusalem. Les personnages l'aident-ils à faire passer ces armes magiques en douce dans la cité remplie d'ennemis ou ont-ils l'intention de déjouer ses plans ?
- Les personnages sont désormais des Hiéromaines accomplis. L'Ordre peut les envoyer établir une nouvelle commanderie en Terre Sainte ou à Constantinople.

Une Brève Introduction de l'Arbre des Sephiroth

Les Sephiroth sont un concept rabbinique qui explique la manière dont la volonté de Dieu se manifeste dans la réalité, partant de la lumière divine ultime à l'Arbre des Sephiroth jusqu'à ce qu'elle prenne forme physique. En étudiant les Sephiroth, un mystique peut aligner ses pensées avec celle de Dieu.

Il existe 10 Sephiroth, traditionnellement arrangés sous trois formations.

1^{er} : Kether – La Lumière de Dieu ; l'ultime, le transcendent.

2nd : Hokhmah – L'Émotion de Dieu ; l'action grossière, l'intuition, le potentiel.

3^{ème} : Binah – L'Intellect de Dieu ; la raison, la logique.

4^{ème} : Hessed – La Gentillesse de Dieu ; l'amour, l'action, la causalité.

5^{ème} : Guebourah – Le Jugement de Dieu ; la force, le pouvoir, la Loi.

6^{ème} : Tiphéret – L'Union de Toutes les Sphères ; l'équilibre, La beauté, l'intégration.

7^{ème} : Netzach – L'Endurance, la Patience, l'Acceptation. Aussi associée avec la victoire.

8^{ème} : Hod – La Prière, la Conscience, la Cérémonie Magique. Aussi associée avec le langage et la parole.

9^{ème} : Yesod – La Connexion, la Lumière Réfléchissante de Dieu. Associée avec la Lune et les organes générateurs. On dit qu'il reflète la lumière des autres Sephiroth dans le monde physique.

10^{ème} : Malkouth – Le Royaume, le Monde Physique. La Création de Dieu, l'Épouse.

- Les Disciples d'Ibn Sina peuvent maintenant être au courant de l'existence de l'Ordre et vive versa. Comment les deux organisations interagissent-elles ? Est-ce que les philosophies des Disciples sont importantes en ce qui concerne la voie divine ?

Gardiens

Ces golems de pierre sont virtuellement invulnérables aux armes conventionnelles. Le meilleur moyen de vaincre les monstres sont les sorts Neutralisation de la Magie ou des attaques effectuées pour détruire le parchemin contenu dans les bouches des golems.

Golem de Pierre		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	30	1-3	Jambe Droite	10/9
CON	25	4-6	Jambe Gauche	10/9
TAI	20	7-9	Ventre	10/10
INT	0	10-12	Poitrine	10/11
POU	0	13-15	Bras Droit	10/8
DEX	3	16-18	Bras Gauche	10/8
CHA	7	19	Tête	10/9
		20	Bouche	3/3
Actions de Combat		1	Armure Typique : Peau de Pierre	
Modificateur de Dommages		+1D10	Équipement : aucun	
Points de Magie		0		
Mouvement		4m		
Rang d'Action		+2	Compétences : Endurance 100%, Force Brute 120%, Persévérance 100%	

Armes		Allonge/			
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Poing	É	L	80%	1D10	Comme pour le Bras

Esprits Vengeurs

On dit que ce sont les fantômes des épouses de Salomon, qui le poussèrent pendant un temps à vénérer de faux dieux. Ces esprits se manifestent et peuvent être attaqués avec des armes normales, mais ils ne subissent que le minimum des dommages.

Esprits Vengeurs				
FOR	-			
CON	-			
TAI	-			
INT	13			
POU	12			
DEX	-			
CHA	18			
Actions de Combat		3	Armure Typique : aucune, mais l'esprit subit les dommages minimum des attaques.	
Modificateur de Dommages		1D8		
Points de Magie		12	Traits : Esprit, Adorateurs, Bénédiction du Joyeux, Inspiration du Joyeux	
Mouvement		12m		
Rang d'Action		+16	Compétences : Combat Spectral 70%, Endurance 60%, Perception 80%, Persévérance 60%	

Armes		Allonge/			
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	M	M	70%	1D8	Comme pour l'Esprit

L'armure ne protège pas contre les attaques de l'esprit.

Personnages Pré-Tirés

Claude

Dieu nous a choisis ! Nous ne pouvons échouer !

Quand vous étiez un enfant confié aux bons soins de l'Ordre, vous avez demandé à vos instructeurs la raison pour laquelle Dieu avait emporté vos parents lors de la dernière épidémie. Ils vous ont répondu que cela faisait partie de la Voie Divine, que si vos parents étaient encore en vie, vous n'auriez pas été amené à l'orphelinat de l'Ordre et ne seriez jamais devenu un guerrier de Dieu. Vous réalisez que tous les événements et les actions font partie du grand plan divin, de la tapisserie du destin qui mène aux buts ultimes. Vous avez été choisi pour accomplir de grandes choses et vos parents ont été sacrifiés à l'autel de la nécessité. Dieu vous a choisi et vous ne pouvez le décevoir.

L'Ordre est l'espoir secret du monde. Votre destin est de préserver cet espoir. Vous avez été dépêchés pour trouver l'Hérésarque de Troyes mais à cause de sa magie noire, il vous a transporté dans un monde rempli d'horreurs. Ainsi soit-il - vous vous battez pour retrouver le chemin qui mène votre monde ! Vous ne pouvez échouer.

Aucun de vos compagnons ne partage votre ferveur. **Renaud** est un fou romantique mal équipé pour servir l'Ordre, **Victor** est une brute grossière et **Andrew**, bien qu'il soit loyal, a mis son âme en péril en étudiant la magie.

Claude		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	14	1-3	Jambe Droite	2/6
CON	9	4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI	17	7-9	Ventre	5/7
INT	15	10-12	Poitrine	5/8
POU	13	13-15	Bras Droit	5/5
DEX	12	16-18	Bras Gauche	5/5
CHA	11	19-20	Tête	5/6
Actions de Combat		3	Armure Typique : Cotte de Mailles (5), Jambières de Cuir (1)	
Modificateur de Dommages		+1D4	Équipement : Épées de Croisé x2 (6), Bombe Fumigène x 3	
Points de Magie		13		
Mouvement		8m		
Rang d'Action		+15 (+8 avec une armure)	Compétences : Acrobatie 76%, Athlétisme 106%, Bagarre 36%, Connaissance (Régionale) 40%, Connaissance (Sciences Occultes) 75%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 40%, Culture (Normande) 40%, Discrétion 97%, Endurance 88%, Évasion 74%, Force Brute 101%, Langage (Anglais) 30%, Langage (Français) 80%, Langage (Latin) 30%, Perception 48%, Persévérance 86%, Perspicacité 64%, Pister 26%, Survie 34%	

Armes		Allonge/			
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée de Croisé	M	M	96%	1D6+1	6/8

Renaud

Sans amour, c'est un bien triste monde que celui dans lequel nous vivons.

Il est des choses que vous regrettez et elles sont en effet nombreuses.

Premièrement, vous regrettez de vous être rendu dans l'allée derrière l'auberge du Cerf Blanc pour vous soulager, au lieu d'être resté dans la grande rue. Si vous n'y étiez pas allé, peut-être que vous ne seriez pas tombé sur une bagarre entre un moine et un trio de goulés déguisés et le moine n'aurait eu aucune raison de vous amener au Mont Saint-Michel et de vous initier de force dans l'Ordre. Vous regrettez beaucoup votre action.

Il est un fait que votre main passe plus de temps ces jours-ci à agripper une épée qu'un luth ou, mieux encore, la poitrine d'une femme. Ce serment de célibat est le sujet de bon nombre de vos regrets.

Cependant, maintenant, vous regrettez vraiment ne pas avoir poignardé l'Hérésiarque de Troyes. Vos camarades moines et vous avez été envoyés pour supprimer un chef hérétique mais au lieu de cela, il a utilisé sa magie pour vous transporter dans une autre dimension. Les chances que vous puissiez vous échapper de cet endroit sont minces Malgré la sorcellerie d'Andrew. Claude pense que vous pourriez vous en tirer à la force du bras mais c'est un fanatique. Victor pourrait bien être votre véritable allié dans tout ça. Il vous a toujours semblé être un homme de raison.

Renaud	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 10	1-3	Jambe Droite	2/5
CON 10	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI 12	7-9	Ventre	5/6
INT 15	10-12	Poitrine	5/7
POU 14	13-15	Bras Droit	5/4
DEX 14	16-18	Bras Gauche	5/4
CHA 14	19-20	Tête	5/5

Actions de Combat	3	Armure Typique : Cotte de Mailles (5), Jambières de Cuir (1)
Modificateur de Dommages	+0	Équipement : Épée de Guerre (1), Arbalète Légère Automatique équipée d'une lunette (4) et de Carreaux Explosifs (3), Potion de Guérison (1)
Points de Magie	14	
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+13 (+6 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 34%, Bagarre 34% Chant 98%, Connaissance (Régionale) 65%, Connaissance (Sciences Occultes) 30%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 30%, Connaissance de la Rue 53%, Courtoisie 29%, Culture (Française) 60%, Danse 98%, Discrétion 64%, Endurance 25%, Influence 73%, Jouer d'un Instrument 88%, Langage (Français) 80%, Langage (Latin) 30%, Passe-passe 93%, Perception 44%, Persévérance 33%, Séduction 29%

Armes	Allonge/Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Type	TAI			
Arbalète Légère		73%	1D8+1D4	4/5
Épée de Guerre	M	49%	1D8	4/8

Victor

Le plus grand des trésors qui mérite d'être volé est un secret.

L'Ordre vous a recruté dans la rue. Ils vous ont raconté que vous seriez le voleur de Dieu, que vous alliez dérober les secrets des hérétiques et placer un couteau sous la gorge des faux prophètes. Ils vous ont appris à disparaître dans l'ombre, à mentir et à emprunter le déguisement des mendiants et des rois. Ils vous ont enseigné l'usage du poison et à disséquer les corps pour comprendre où plonger votre dague.

Puis ils vous ont envoyé à la poursuite de l'Hérésiarque de Troyes mais votre ruse et vos artifices se sont révélés futiles. Grâce à sa magie noire, il vous a envoyé, vous et vos compagnons, dans son royaume cauchemardesque. Comment se cacher dans les ombres quand les ombres prennent vie et vous mordent avec des crocs aussi noirs que la nuit ?

Claude vous dit que vous allez vaincre et Andrew murmure que vous trouverez un moyen de retourner dans votre monde avec la magie mais dans votre cœur, vous ne les croyez pas. Renaud croit que vous êtes tous maudits – si c'était vrai alors vous allez vendre chèrement votre peau !

	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 13	1-3	Jambe Droite	2/5
CON 14	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI 11	7-9	Ventre	0/6
INT 14	10-12	Poitrine	2/7
POU 9	13-15	Bras Droit	2/4
DEX 14	16-18	Bras Gauche	2/4
CHA 8	19-20	Tête	2/5

Actions de Combat	3	Armure Typique : Jambières de Cuir silencieuses, Brassards, Haubert, Coiffe (3)
Modificateur de Dommages	+0	Équipement : Épée à Carreaux (2) avec des Carreaux Explosifs (3), Potion de Guérison x2 (2), Griffes d'Escalade (1), Poussière Étouffante (4)
Points de Magie	9	
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+13 (+10 avec une armure)	Compétences : Acrobatie 68%, Athlétisme 36%, Bagarre 62%, Connaissance (Alchimie) 28%, Connaissance (Régionale) 58%, Connaissance (Sciences Occultes) 28%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 28%, Connaissance de la Rue 42%, Culture (Germaine) 58%, Déguisement 22%, Discrétion 118%, Endurance 33%, Évasion 78%, Évaluer 32%, Mécanismes 78%, Langage (Français) 28%, Langage (Germain) 78%, Langage (Latin) 28%, Passe-passe 92%, Perception 43%, Persévérance 23%

Armes	Allonge/Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Type	TAI			
Épée à Carreaux	M	L 96%	1D8	6/10
& Dague	P	P 96%	1D4	4/8
Épée à Carreaux (à Distance)		38%	1D6	6/10



Andrew

Le chemin de la vertu est aussi étroit que le fil du rasoir.

Comme vous le craignez – vous vous êtes damné avec l'aide de vos camarades moines. L'Ordre a remarqué votre intelligence et votre aptitude naturelle pour la magie et vous a permis de lire les grimoires et d'étudier l'art secret de la sorcellerie. Vous avez progressé rapidement, apprenant les géométries de Salomon, les formules d'Abra-Melin et les enseignements secrets du grand Hermès. Tout ce temps, vous avez prié pour que vos intentions protègent votre âme contre la corruption de la sorcellerie.

Maintenant, vous ne pouvez plus échapper à ce destin. L'Ordre vous a envoyé à la poursuite de l'Hérésiarque de Troyes et vous l'avez fait – mais il se révèle être un grand sorcier. Par quelque sort que vous ne comprenez toujours pas, il vous a transporté, vous et vos compagnons, dans un autre monde rempli de créatures horribles. La pensée qu'une telle magie puisse si aisément créer un passage à travers la trame de la réalité vous fait tituber et vous ne pouvez qu'en conclure que vos propres péchés ont facilité les effets du sort.

Vous suspectez que vous pouvez trouver un moyen de retourner dans votre monde grâce à votre magie mais pour ce faire, vous devrez vous ouvrir aux pouvoirs démoniaques. Devez-vous damner votre âme pour sauver vos alliés ? Peut-être que la décision sera plus facile si vous leur faisiez confiance mais **Claude** est un fanatique, **Renaud** et un fou et **Victor** n'est qu'un meurtrier.

Andrew	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 8	1-3	Jambe Droite	2/5
CON 10	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI 12	7-9	Ventre	-/6
INT 17	10-12	Poitrine	2/7
POU 13	13-15	Bras Droit	2/4
DEX 10	16-18	Bras Gauche	2/4
CHA 13	19-20	Tête	2/5
Actions de Combat	3	Armure Typique : Jambières de Cuir, Brassard, Haubert, Coiffe (2)	
Modificateur de Dommages	+0	Équipement : Copie du Grimoire de Saint Cyprien (5), Masse d'Arme bénite (4), Dispositif Hoffman (2), Bombe Fumigène (1), Écu (1)	
Points de Magie	13	Sorts : Augmenter (POU), Bannir, Boomerang, Cercle Protecteur, Entrave, Résistance aux Sorts, Vision Mystique	
Mouvement	8m		
Rang d'Action	+13 (+10 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 58%, Bagarre 38%, Connaissance (Régionale) 44%, Connaissance (Sciences Occultes) 94%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 44%, Culture (Normande) 44%, Discrétion 47%, Endurance 30%, Évasion 51%, Langage (Français) 84%, Langage (Latin) 84%, Manipulation 80%, Médecine 55%, Méditation 26%, Perception 55%, Persévérance 66%, Perspicacité 40%, Premiers Soins 52%, Sorcellerie (Grimoire de Saint Cyprien) 74%	

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Masse d'Arme	M	P	88%	1D8	6/6
& Bouclier	L	P	88%	1D4	6/12