

DEUS WULT



Livre de Règles

DEUS VULT

LIVRE DE RÈGLES



Crédits

Auteur

Gareth Hanrahan

Éditeur

Charlotte Law

Mise en Page & Création Graphique

Will Chapman

Illustrations Intérieures

Aneke Murillo, Ben Ellebracht, Esther Sanz, Danilo Guida, Nick Egberts, Gong Studio, Pulpapocalipsis Studio and Rich Longmore

Carte

Gillian Pearce

Traduction

Sandrine Thirache

Corrections

Frédéric Toutain, Julien Dutel

Remerciements

Amy Stokes, Matthew Sprange, Kelly George, Richard Ford et Sandrine Thirache

Sommaire

Introduction	2
Création de Personnage	6
Solis Sacerdotis	22
Les Instruments de Dieu	44
Le Mont Saint-Michel	61
La Confrérie de l'Ordre	67
Dons et Miracles	89
L'Eglise	95
L'Ennemi	103
L'Occulte	125
Bestiaire	138
Les Secrets de l'Ordre	163
Jouer à Deus Vult	169
Index	178

Informations de Copyright

Deus Vult ©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..



O S

— Compilé d'après les discours et les sermons de l'abbé Hugo, Supérieur
Général de l'Ordre, et traduit depuis le latin.

Sachez ceci – chacun de vous périra au service de l'Ordre. A l'exception de vos frères et de vos sœurs de l'Ordre, nul ne connaîtra votre sacrifice. Ceux que nous protégeons et que nous servons ne doivent rien connaître de nos actions, ni même de notre existence. Nous sommes l'*ordo acerbus devotio*, l'Ordre de l'Amère Piété, ainsi nommé parce que nous devons servir dans l'ombre et en silence. Nos actions doivent demeurer invisibles.

Nous sommes les instruments de Dieu. Les desseins du Seigneur doivent être protégés et dissimulés contre ceux qui veulent détruire Ses travaux. Il en va du devoir de notre ordre de défendre la Chrétienté et l'Église contre tous ses ennemis – de l'intérieur comme de l'extérieur. Notre ordre a également le devoir de détruire les ennemis dont l'existence ne saurait être tolérée. Il est de notre devoir de nous dissimuler aux yeux du peuple, des marchands avarés aux nobles opportunistes, en passant même par les fidèles serviteurs de Dieu. La connaissance de notre travail est réservée aux initiés.

En tant qu'initiés de l'Ordre, vous vous rendrez là où l'on aura besoin de vous, sur l'ordre de vos maîtres. Vous pourchasserez les ennemis de Dieu et les détruirez. Vous serez le marteau qui détruira les sorcières et vous tuerez les monstres. Vous serez notre instrument, pour autant que nous sommes ceux de Dieu. Nous vous transformerons en armes saintes et nous vous emplirons de vertueuse fureur.

Vous êtes mortel. Vous mourrez, seul et abandonné ; vos exploits seront oubliés.

Ô, mes frères et sœurs, vous serez cependant grandement récompensés dans le royaume des cieux.

En ce qui Concerne l'Histoire de l'Ordre

La véritable histoire de l'Ordre ne peut pas encore vous être révélée à ce stade de votre initiation. C'est un secret dont seuls les maîtres ont connaissance mais il vous est permis de savoir que notre confrérie est ancienne, plus ancienne encore que n'importe quelle congrégation bénédictine. Nos frères arpenteront les rues de la Terre Sainte il y a dix siècles. Je ne dis pas cela seulement par fierté mais par modestie, dans l'espoir que vous aussi réalisiez l'énormité de notre sainte tâche et que ceci vous serve de leçon d'humilité. Le vice de la fierté est à jamais menaçant et à l'affût des initiés qui prennent le pouvoir et l'autorité accordée par l'ordre pour ceux de leur propre grandeur.

Au sein de ces murs, nous donnons le nom d'*Ordo Acerbus Devotio* à notre ordre mais ce n'est qu'une plaisanterie partagée par les cyniques. Dans le grand monde, nous portons différents habits selon les besoins, tantôt bénédictins tantôt cisterciens, ou encore prêtres de village, prophètes déments, brigands, prostitués et hérétiques si le devoir nous le demande. Ces temps-ci, certains initiés se font appeler Joachimites, d'après Joachim de Fiore, un ami de notre ordre, mais ceci aussi n'est rien d'autre qu'un nom d'emprunt.

D'autres personnes nous donnent le nom d'Ordre de Saint Michel, d'après notre demeure.

En vérité, notre ordre n'a pas de nom. Les noms ne sont pas nécessaires. Nos saintes bagues sont la seule identité que nous portons. Toute personne connaissant la signification de la bague que vous portez vous apportera aide et secours dans la mesure de son possible ; toute personne qui n'en a pas connaissance n'est pas autorisée, de toute façon, à connaître notre objectif.

En ce qui Concerne la Nature de l'Ordre

Notre Ordre est un ordre secret et unique. Nous admettons autant les hommes que les femmes et faisons peu de distinction entre les deux sexes. Nos initiés reçoivent une grande liberté de manœuvre afin d'accomplir leurs tâches comme ils l'entendent et par tous les moyens nécessaires. Notre but n'est pas d'enseigner ni de glorifier le nom de Dieu par des prières mais de protéger et garder Sa Sainte Église.

Et le plus important de tout, nos membres sont réputés pour être dans un état de Grâce Extraordinaire. A condition qu'elles soient effectuées au service direct de l'Ordre, vos actions sont des actes purs et innocents. Il n'existe rien qui ne puisse être pardonné si vos intentions sont parfaitement pures. Un membre de notre Ordre peut être amené à mentir, à voler, à tricher, à tuer jusqu'à ce que ses mains soient rouges du sang de 100 martyres ou à forniquer avec Belzébuth sur l'autel même de l'église et cependant ne pas être accusé de vice si toutes ces actions ont été effectuées au service de l'Ordre.

Ceci ne doit pas pris comme un prétexte pour se livrer à la débauche. Vous répondrez des vices que vous aurez commis de votre propre volonté. Ne soyez pas tentés d'affirmer que vous agissez en accord avec l'Ordre quand en fait vous ne suivez que vos désirs iniques. La grâce n'est accordée qu'à ceux qui la méritent ; les pires plaies de la Chrétienté sont nos frères et nos sœurs déchus *parce qu'ils* se sont crus incorruptibles. La Grâce Extraordinaire doit être considérée comme un fardeau terrible, pas un présent.

En ce qui Concerne les Devoirs de l'Ordre

Le but sacré de notre Ordre est de garder la Chrétienté sur la voie du plan divin. Chaque âme que nous sauvons représente un autre pas en avant vers l'illumination finale de l'Humanité. Les Maîtres de l'Ordre vous instruiront dans certaines tâches vitales mais vous vous souviendrez toujours de vos devoirs.

Vous devez être à l'affût des signes de la corruption et du vice, en particulier ceux inspirés par le surnaturel. Partout où vous trouverez le mal, vous devrez le détruire. Vous ne souffrirez pas de laisser une sorcière en vie, ni de permettre à un démon de rester dans le plan terrestre. Au possible, vous devrez tout apprendre de vos ennemis avant de les passer au fil de l'épée, afin qu'à l'avenir, l'Ordre puisse mieux combattre ces dangers. Les livres de magie noire et de connaissances interdites doivent être ramenés à l'abbaye pour que les moines puissent les cataloguer.



La connaissance est dangereuse. L'Église représente la seule source de sagesse dans ce monde et doit être la gardienne de toute l'érudition. Le peuple a la permission de connaître certaines choses mais d'autres doivent être dissimulées. L'utilisation de la magie, la vraie nature de certains monstres, l'utilisation de divers arts et appareils de l'ancien temps ou d'autres cultures, tout ceci met en péril les âmes imprudentes. Mieux vaut brûler un village et envoyer les âmes des habitants vers leur jugement que de relâcher cette connaissance dans le grand monde. Un homme peut être condamné par un murmure si son âme n'est pas protégée contre de telles influences enjôleuses.

Vous devez protéger la Chrétienté contre des ennemis de l'intérieur et de l'extérieur. Le Sarrasin, le corsaire, le barbare, le bandit, le faux prophète, l'hérétique, tous doivent être pourfendus sans remords. Vous devez également intervenir là où le vice a renversé l'ordre de la société jusqu'à ce que cela en soit devenu problématique. Un seigneur devrait-il harceler ses paysans et les forcer à travailler dix fois plus ardemment tandis qu'il néglige ses propres responsabilités ? Un moine corrompu devrait-il vendre des indulgences et garder l'argent au lieu d'en confier une part à l'Église ? Les déments doivent-ils être libres de comploter contre leur seigneur légitime ? Ou doit-on laisser un érudit plonger dans des enseignements interdits par des hommes sages ? En ces temps, un bon nombre de vos talents seront mis au service du Seigneur. Toute déviation du chemin doit être corrigée, pour le bien de toutes les âmes de la Chrétienté.

En ce qui Concerne la Structure de l'Ordre

Le Supérieur Général est à la tête de l'Ordre et est uniquement subordonné au Pontife lui-même.

En-dessous du Supérieur Général se situent les Prieurs Claustraux, les Sous-Prieurs et les Précepteurs. Les Prieurs Claustraux demeurent ici, au Mont St Michel et chacun d'entre eux supervise un aspect différent des devoirs de notre Ordre. Le Prieur de la Médecine est chargé de guérir les malades, de diagnostiquer les maladies et de préparer les poisons. Le Prieur de l'Armement est chargé de l'entraînement des novices au combat et au maniement des armes, ainsi que de la défense du monastère. Le Prieur des Archives est chargé de l'entretien de la bibliothèque et des salles d'archive situées sous le Mont.

Les Sous-Prieurs dirigent les autres monastères de notre Ordre situés au sein des territoires Chrétiens, les autres cellules et les petits prieurés situés ici, en Normandie, où on entraîne les novices. Les Précepteurs dirigent les avant-postes et les forteresses éparpillées de l'Ordre.

Les Prieurs et les Précepteurs sont connus collectivement sous le nom de Maîtres ; ceux-ci conseillent le Supérieur Général au sujet des actions à prendre. Les Maîtres résident au Mont St Michel ou dans leur commanderie et leur prieuré respectifs et ne se rendent pas sur le terrain excepté pour des tâches de la plus haute importance.

L'Enseignement des Initiés

Vous tous êtes des initiés de l'Ordre. Nous avons pris certains d'entre vous dès votre naissance ou à un très jeune âge et nous vous avons amené dans ce prieuré où votre corps et votre esprit ont pu être façonnés sans être interrompus par le monde extérieur. D'autres ont été recrutés à cause de leurs dons naturels, ou de leurs accomplissements, ou tout simplement à cause de leur position dans la société.

Nous en avons accueilli d'autres encore parce qu'ici était le seul endroit qu'il vous restait – vous aviez découvert des secrets interdits aux non initiés. Vous, plus particulièrement, devez vous engager corps et âme dans l'Ordre, sous peine de recevoir le triple de votre juste punition.

Quelle que soit la raison qui vous a mené ici, vous avez tous reçu des instructions sur les méthodes de l'Ordre. Nous vous avons enseigné la manière de combattre à mains nues ou avec des armes, de disparaître à la vue de tous, de vous déplacer telle une ombre, de vivre comme un mendiant ou comme un roi et comment discerner la vérité, même quand elle est dissimulée. Nous vous avons enseigné l'usage de nos arts secrets, ceux du poison et des brouillards étouffants, des écritures secrètes, des composants alchimiques et l'utilisation de nos outils mécaniques et de nos armes supérieures. A tous je dis ceci : il n'existe pas de meilleure école dans le monde entier et aucun ennemi mortel ne peut vous vaincre en combat singulier. Vous êtes les instruments parfaits du plan de Dieu.

Vous avez été testés et vous le serez à nouveau, mais pour le moment, vous êtes dignes de notre service. A partir de ce



P : Seigneur, sauvegarde tout ce que nous avons enseigné.

C : l'Ordre ne doit jamais être révélé, ni sa connaissance rendue publique.

P : Seigneur, nous avons confiance en ton conseil.

C : il vaut mieux que 100 innocents meurent plutôt que de laisser le mal s'échapper.

P : Seigneur, nous sommes les instruments de ta Volonté.

C : je jure de défendre l'Église et l'Ordre par tous les moyens nécessaires.

P : Seigneur, tous devront faire face à ton jugement.

C : les lois de l'Homme ne sont rien comparées à la poursuite de Son travail.

P : Seigneur, bénis cet enfant pour qu'il puisse te servir de tout son cœur.

C : cet engagement est comme le mariage envers Dieu.

P : Seigneur, donne-lui ta sagesse pour qu'il sache quand agir et quand rester silencieux.

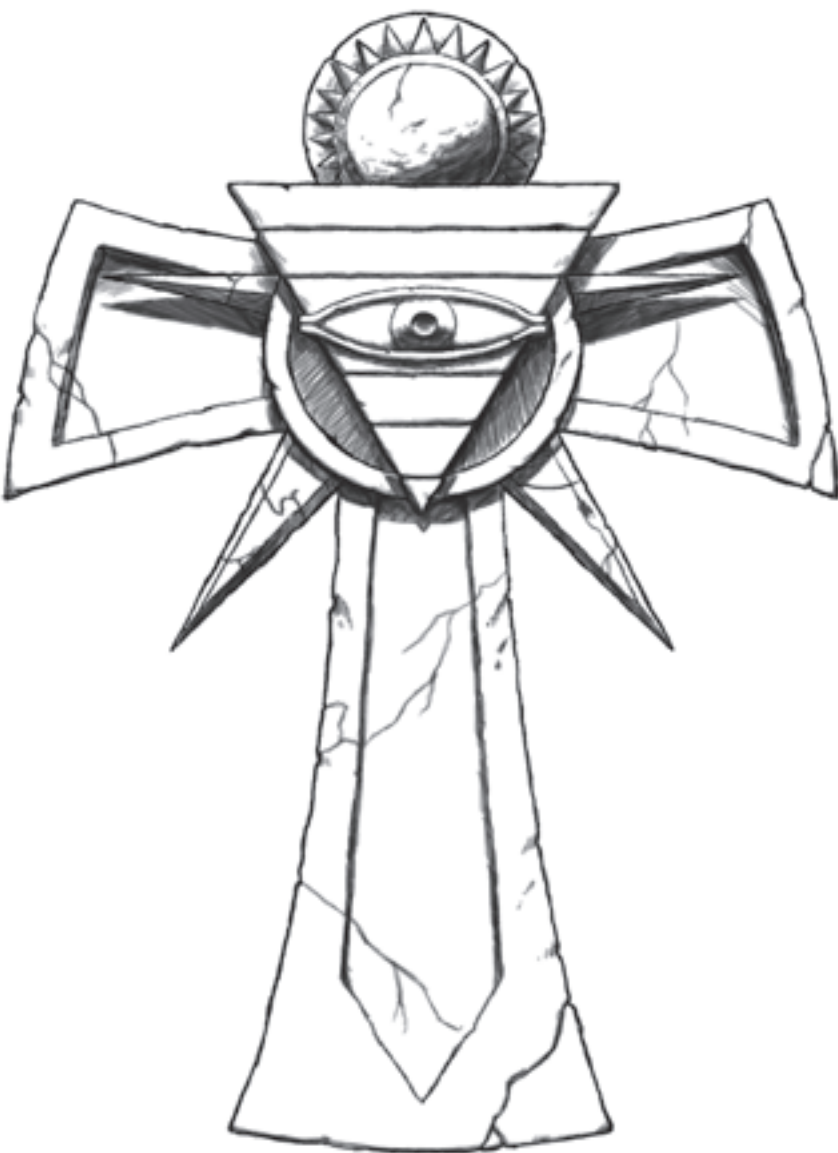
C : la connaissance est à la fois délivrance et damnation.

P : Seigneur, nous suivons le chemin tracé devant nous.

C : toute âme sauvée est un pas en avant vers l'illumination finale de l'Humanité.

(P : Prêcheur, C : Congrégation)





moment, votre vie appartient à l'Ordre. Échouez, et toute la Chrétienté échoue avec vous.

L'Abbaye du Mont St-Michel

Le SEIGNEUR dit à son disciple "ton nom est Pierre et sur ce rocher je bâtis mon église". C'est le rocher ordonné pour nous par l'Archange Michel. Notre île n'est accessible depuis la terre ferme que par une route étroite qui est recouverte par les eaux à marée montante ; les eaux noient les bancs de sable plus vite qu'un cheval au galop. Ici, à l'abri sur l'île, nous avons bâti notre abbaye et notre saint sanctuaire. Les gens de l'extérieur croient que le Mont St-Michel n'est qu'un monastère prospère qui suit la Loi de Saint-Benoît.

Ils croient ce que nous les autorisons à croire.

Initiés, vous n'avez aperçu qu'une petite partie des secrets de cette île. Sous vos pieds, il existe des tunnels qui se faufilent

dans la roche et qui mènent aux fonds de la mer. Durant votre entraînement, vous êtes passés devant des chambres, des oubliettes, des caveaux sans que vous les aperceviez et ce, en dépit de vos perceptions. Ici, des secrets enfouis depuis longtemps sommeillent en attendant le jour où l'Ordre aura besoin d'eux – et en vérité, je vous dis ceci, ce n'est qu'une seule des forteresses de l'Ordre.

La Sainte Chevalière et la Sanction de l'Ordre

Chaque membre de notre ordre porte un symbole de notre autorité sous la forme d'une chevalière arborant le symbole des clés croisées du Pape. Ceux qui reconnaissent ces bagues vous aideront dans la mesure du possible. Les évêques ou les anciens membres du clergé, les moines ou les érudits et tout moine guerrier des ordres chevaliers, tels que les Templiers ou les chevaliers Hospitaliers, reconnaîtront la sainte bague et ce qu'elle représente. Le fait de porter la chevalière vous donne une autorité suprême, comme si le Pape lui-même offrait son soutien à vos paroles. Vous pouvez demander un abri et une aide, monétaire ou en hommes, ou toute autre chose dont vous avez besoin.

Comme toujours, méfiez-vous de l'abus de pouvoir. Vos frères chrétiens sont vos frères d'armes au service du Seigneur, pas des esclaves dont il faut abuser. N'utilisez la chevalière que lorsque cela est nécessaire.

La Progression de Notre Sainte Mission

Vous périrez au service de l'Ordre. Vous serez fouettés et injuriés. Vous serez torturés, poignardés et mutilés. Vous serez jetés dans des cachots et emprisonnés ; vos yeux seront arrachés, vos membres tranchés et brisés. Vous commettrez des actes si terribles et si répugnants que votre âme sera remplie d'effroi ; vous marcherez sur une corde raide tendue au-dessus du puits de l'enfer, où un seul faux pas mène à la damnation éternelle.

Réjouissez-vous de votre souffrance. Chaque goutte de sang versée est une pierre de plus sur le chemin de l'illumination de l'humanité. Chaque blessure que vous recevrez ramènera des âmes dans le droit chemin de la Chrétienté. Heureux sont ceux qui meurent au service de l'Ordre, car ils sont les instruments de Dieu !



e nage

Dans Deus Vult, vous interprétez un initié de l'Ordre. Vous avez passé des mois voire des années à vous entraîner dans un des monastères de l'Ordre et à apprendre ses méthodes secrètes ; vous avez fait le vœu de suivre loyalement ses règles. Vous êtes désormais un initié accompli de l'Ordo Acerbis Devotio.

La plupart des gens initiés dans l'Ordre passent leur vie à s'entraîner en vue de cet honneur. L'Ordre finance des orphelinats et des écoles dans toute l'Europe – lorsqu'un enfant plein de promesses est découvert, elle ou il est amené et placé dans l'un des couvents ou monastères de l'Ordre. Là, il ou elle recevra un apprentissage de plusieurs années avant d'être finalement envoyé au Mont St-Michel pour un enseignement final et une initiation. De tels personnages doivent prendre la culture d'origine **Novice de l'Ordre** et un **Entraînement de l'Ordre** avant de lancer les dés sur la **Table des Événements de l'Ordre**.

Parfois, et par nécessité, l'Ordre est forcé d'accepter d'autres recrues. Certaines sont compétentes dans un domaine ou un autre, ou bien elles constituent des atouts utiles à l'Ordre du fait de leur famille ou de leurs connexions. D'autres encore sont recrutées parce que leur seule autre alternative est la mort – elles ont le choix entre servir l'Ordre et garder le secret de ce qu'elles ont vu ou mourir et emporter ce secret dans la tombe. De tels personnages peuvent choisir une culture d'origine parmi celles des **Recrues Externes** et une **Profession**. Elles doivent ensuite lancer les dés sur la table **Événements Occultes** de leur culture d'origine appropriée.

Nouvelles Compétences et Changements

La *Magie Commune* n'est pas disponible dans *Deus Vult*.

La compétence *Ferveur Divine* est disponible aux personnages. Celle-ci fonctionne de la même manière que la compétence *Pacte* et peut en effet être considérée comme une compétence *Pacte (Dieu)*. Le MJ peut choisir de ne pas accorder cette *Ferveur Divine* ; dans ce cas, le personnage peut, au lieu de cela, opter pour une *Connaissance (Sciences Occultes)* ou une *Persévérance*. Pour plus de règles sur les miracles et le pouvoir divin, référez-vous à la section *Dons et Miracles* à la page 89.

Connaissance (Sciences Occultes) est une nouvelle spécialité de la compétence avancée *Connaissance*, qui se concentre sur le surnaturel et la sorcellerie. Elle est présentée plus en détails à la page 126.

Les compétences *Sorcellerie* et *Magie Spirituelle* ne peuvent pas être choisies par des personnages débutants.

Au départ, on suppose que tous les joueurs vont interpréter des initiés – voir page 29 pour plus de détails sur d'autres types de personnages jouables.

Utilisez les règles standards de création d'un personnage du *Livre de Règles de RuneQuest II* pour les personnages de *Deus Vult*, en appliquant les changements qui suivent.

Caractéristiques et Attributs

Déterminez normalement la FOR, la DEX, la CON, la TAI, l'INT, le POU et le CHA de votre personnage, relancez les dés pour chaque résultat inférieur à 6 car l'Ordre n'accepte que des candidats exceptionnels.

Calculez normalement le Rang d'Action, le Bonus aux Dommages, le Modificateur de Jets d'Amélioration et le Mouvement.

Calculez les Compétences de Base et les Compétences Avancées séparément des changements mentionnés dans le paragraphe *Nouvelles Compétences et Changements*.

Expérience Précédente

Deus Vult utilise un assortiment de cultures d'origine qui diffère de celui de *RuneQuest*, afin de mieux refléter la civilisation de l'Europe au temps où le jeu se déroule. La liste des Professions disponibles diffère également.

Personnages Expérimentés

Dans *Deus Vult*, les personnages sont des agents hautement entraînés, les meilleurs moines guerriers de toute la Chrétienté. En tant que tels, ils débutent comme des personnages expérimentés.

- Les personnages ont 350 points de compétences gratuits et peuvent dépenser jusqu'à 50 points dans une compétence au cours de la création de leur personnage.
- Les personnages débutent avec 3 Points d'Héroïsme.
- Les personnages ne peuvent pas débiter avec des Prouesses.

Personnages Plus Expérimentés

Si le MJ le désire, les personnages peuvent commencer en tant que moines encore plus expérimentés. Utilisez les règles standards pour des personnages Vétérans ou Maîtres. Il n'est pas permis de débiter avec des personnages de niveau Héroïque dans *Deus Vult*.

Communauté

Tous les personnages sont supposés faire partie de l'Ordre ; celui-ci représente leur communauté et leur demeure. La section *Communauté* de la Foi remplace les règles standards de la Communauté. Pour chaque culture d'origine, il existe aussi des tables d'Événements uniques.

Argent et Équipement

L'Ordre se charge de pourvoir aux besoins de tous les personnages. Dans *Deus Vult*, un personnage ne possède rien ; au lieu de cela, il peut réquisitionner un équipement auprès de l'Ordre selon ses besoins. Voir *Les Instruments de Dieu*, page 44.



Cultures d'Origine, Entraînement et Professions

Novice de l'Ordre

Vous n'avez connu ni vos parents ni votre famille. Vous avez été amené dans l'Ordre à un jeune âge et avez reçu un entraînement ; vous ne connaissez rien de la vie en dehors des murs de pierre des monastères. Cette origine est la plus commune pour les initiés. Si vous choisissez cette culture d'origine, vous devez prendre l'Entraînement de l'Ordre approprié.

Bonus de Compétences de Base	Styles de Combat	Compétences Avancées
Tous les Novices de l'Ordre gagnent les bonus suivants : +10% dans : <i>Connaissance (Régionale), Culture (d'Origine), Endurance, Perception, Persévérance et Perspicacité</i> +20% dans : <i>Athlétisme, Bagarre et Discrétion</i>	Les Novices de l'Ordre choisissent quatre Styles de Combat parmi les suivants : <i>Arbalète, Arc, Bâton, Bouclier, Dague, Épée, Épée 2M, Épée & Bouclier, Épée & Dague, Garrot et Masse d'Arme & Bouclier</i>	Tous les Novices de l'Ordre gagnent les Compétences Avancées suivantes : <i>Connaissance (Sciences Occultes) +10%, Connaissance (Théologie Chrétienne) +10%, Langage (Latin), Langage (Maternel) +50%</i> De plus, les Novices de l'Ordre choisissent quatre Compétences Avancées parmi les suivantes : <i>Acrobatie, Artisanat (Alchimie), Artisanat (Poison), Courtoisie, Culture (au choix), Ingénierie, Langage (au choix), Mécanismes, Médecine, Méditation, Pister ou Survie</i>

Entraînement de l'Ordre

Tous les Novices de l'Ordre reçoivent un entraînement intensif qui les prépare aux épreuves à venir. L'entraînement donné à chaque novice dépend des talents qu'il a reçus de Dieu. Les plus forts apprennent à se battre ; les plus intelligents étudient les arts secrets et ainsi de suite. En termes de jeu, l'Entraînement de l'Ordre que vous choisissez est déterminé par votre caractéristique la plus élevée. Si vous possédez deux caractéristiques ou plus ayant une même valeur (c'est à dire Force 15, Intelligence 15), vous pouvez choisir l'entraînement qui vous convient.

Entraînement	Caractéristique Élevée	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Gardien des Armes	FOR	Athlétisme +10%, Endurance +10%, Force Brute +10%, deux Styles de Combat au choix +10%	
Gardien des Secrets	DEX	Athlétisme +10%, Discrétion +10%, Passe-passe +10%, un Style de Combat à distance au choix +10%	Choisir Une Acrobatie, Déguisement, Mécanismes
Mortification de la Chair	CON ou TAI	Athlétisme +10%, Endurance +10%, Force Brute +10%, un Style de Combat au choix +10%	Choisir Une Artisanat (au choix), Canotage, Navigation, Pister, Survie
Mortification de l'Esprit	INT	Athlétisme +10%, Perception +5%, Persévérance +5%, un Style de Combat au choix +10%	Choisir Deux Artisanat, Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (autre), Déguisement, Ingénierie, Langage (au choix), Mécanismes, Médecine, Négocio



Entraînement	Caractéristique Élevée	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Mortification de l'Âme	POU	Athlétisme +5%, Perception +10%, Persévérance +5%, un Style de Combat au choix +10%	Choisir Deux Art, Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (Culture Spécifique), Éloquence ou Ferveur Divine, Langage (au choix), Médecine, Méditation
Gardien des Écritures	CHA	Athlétisme +5%, Influence +5%, Persévérance +5%, Perspicacité +5%, un Style de Combat au choix +10%	Choisir Deux Art, Connaissance (au choix), Connaissance de la rue, Courtoisie, Culture (au choix), Déguisement, Éloquence, Jouer d'un Instrument, Langage (au choix), Mécanismes, Médecine, Méditation, Négocio, Séduction,

Recrues Externes

Vous avez grandi à l'extérieur des murs de l'Ordre et avez été recruté quand vous étiez un peu plus âgé. Peut-être étiez-vous encore jeune quand les moines vêtus de robes noires vous ont amené, ou peut-être meniez-vous une vie animée avant d'être forcé à rejoindre l'Ordre. Quel que soit l'étrange événement qui vous a conduit ici, celui-ci sera déterminé sur la table des Événements Occultes de votre culture d'origine.

En tant que Recrue plus âgée, vous possédez encore des parents en dehors des murs de l'Ordre, bien que vous ayez reçu l'interdiction de révéler votre nouvelle vocation.

Pauvre : vos parents ont des paysans ou des mendiants. Vous avez connu la famine et la souffrance et vous n'aviez que le labeur constant comme compagnon de tous les jours. Cette culture d'origine regroupe également les personnes nées en esclavage ou les barbares ignorants vivant en dehors de la Chrétienté.

Bonus de Compétences de Base	Styles de Combat	Compétences Avancées
Ceux qui débutent Pauvres gagnent les bonus suivants : +30% dans : <i>Connaissance (Régionale), Culture (d'Origine)</i> +10% dans quatre compétences parmi les suivantes : <i>Bagarre, Chant, Danse, Discrétion, Équitation, Force Brute, Natation, Perception</i>	Ceux qui débutent Pauvres choisissent un Style de Combat parmi les suivants et gagnent un bonus de +10% : <i>Arc, Arme d'Hast, Dague, Épée & Bouclier, Épée & Dague, Lance, Lance 2M, Lance & Bouclier</i> Sinon, vous pouvez renoncer à un Style de Combat et gagner en échange 10 points de compétences gratuits.	Ceux qui débutent Pauvres gagnent les Compétences Avancées suivantes : <i>Langage (Maternel) +30%</i> De plus, ceux qui débutent Pauvres choisissent deux Compétences Avancées parmi les suivantes et gagnent un bonus de +20% dans chacune : <i>Art, Canotage, Éloquence, Jeux de Hasard, Jouer d'un Instrument, Pister ou Ferveur Divine, Séduction, Survie</i>

Hors-la-loi : vous êtes né de parents brigands ou hors-la-loi. Vous êtes peut-être l'enfant d'un exilé, d'un bandit ou d'un mercenaire. Vous avez appris à vous battre à un jeune âge. Cette culture d'origine regroupe aussi les barbares violents des territoires non civilisés.

Bonus de Compétences de Base	Styles de Combat	Compétences Avancées
Tous les anciens Hors-la-loi gagnent les bonus suivants : +30% dans : <i>Connaissance (Régionale), Culture (d'Origine)</i> +10% dans : <i>Athlétisme, Endurance</i> +5% dans : <i>Discrétion, Équitation, Force Brute, Perception</i>	Les anciens Hors-la-loi choisissent trois Styles de Combat parmi les suivants et gagnent un bonus de +10% dans chacun : <i>Arc, Bagarre, Bâton, Dague, Épée 1M, Épée & Bouclier, Hache 2M, Hache & Bouclier, Lance 2M, Lance & Bouclier, Marteau 2M, Marteau & Bouclier</i>	Tous les anciens Hors-la-loi gagnent les Compétences Avancées suivantes : <i>Langage (Maternel) +50%, Survie</i> De plus, les Hors-la-loi choisissent une compétence Avancée parmi les suivantes : <i>Artisanat (au choix), Connaissance (au choix), Jouer d'un Instrument, Pister</i>



Urbain : vos parents étaient des artisans ou des marchands, peut-être même des membres d'une guilde. Vous avez grandi dans une cité d'Europe et connaissez les rues mieux que vous ne connaissez la campagne.

Bonus de

Compétences de Base	Styles de Combat	Compétences Avancées
Tous les initiés Urbains gagnent les bonus suivants : +30% dans : <i>Connaissance (Régionale), Culture (d'Origine)</i> +10% dans deux des compétences suivantes : <i>Chant ou Bagarre, Conduite, Discrétion, Danse, Évaluer, Influence, Passe-passe, Perspicacité</i>	Les initiés Urbains choisissent un Style de Combat parmi les suivants et gagnent un bonus de +10% : <i>Arbalète, Dague, Épée & Bouclier, Épée & Dague, Lance 2M, Lance & Bouclier, Masse d'Arme & Dague</i> Sinon, vous pouvez renoncer à un Style de Combat et gagner en échange 10 points de compétence gratuits.	Tous les initiés Urbains gagnent les compétences Avancées suivantes : <i>Connaissance de la Rue</i> <i>Langage (Maternel) +50%</i> De plus, les Aventuriers Civilisés choisissent trois Compétences Avancées parmi les suivantes : <i>Art (au choix), Artisanat (au choix), Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (au choix), Éloquence, Langage (au choix), Jouer d'un Instrument, Mécanismes, Navigation, Négoc, Séduction</i>

Éduqué : vous avez eu une enfance protégée et avez reçu une bonne éducation. Peut-être vos parents étaient-ils suffisamment riches pour vous envoyer dans une école ou peut-être êtes-vous l'enfant illégitime d'un membre du clergé.

Bonus de

Compétences de Base	Styles de Combat	Compétences Avancées
Tous les initiés Éduqués gagnent les bonus suivants : +30% dans : <i>Connaissance (Régionale), Culture (d'Origine)</i> +20% dans : <i>Évaluer, Influence</i>	Les initiés Éduqués choisissent un Style de Combat parmi les suivants et gagnent un bonus de +10% : <i>Arbalète, Arc, Épée 2M, Épée & Bouclier, Épée & Dague, Dague, Lance 2M, Lance & Bouclier, Masse d'Arme & Bouclier</i> Sinon, vous pouvez renoncer à un Style de Combat et gagner en échange 10 points de compétence gratuits.	Tous les initiés Éduqués gagnent les Compétences Avancées suivantes : <i>Courtoisie</i> <i>Langage (Maternel) +50%</i> De plus, les Aventuriers Civilisés choisissent trois Compétences Avancées parmi les suivantes : <i>Art (au choix), Artisanat (au choix), Connaissance (au choix), Connaissance de la Rue, Enseignement, Jouer d'un Instrument, Langage (au choix), Mécanismes</i>

Noble : votre famille est extrêmement riche et possède de grandes métairies. Si vous êtes un homme, vous deviendrez certainement un chevalier ou un membre important du clergé ; si vous êtes une femme, vous serez mariée dans la haute société.

Bonus de

Compétences de Base	Styles de Combat	Compétences Avancées
Tous les initiés Noble gagnent les bonus suivants : +30% dans : <i>Connaissance (Régionale), Culture (d'Origine)</i> +10% dans : <i>Influence</i> +10% dans : <i>Équitation</i> De plus, les nobles gagnent +20% dans une des compétences suivantes : <i>Chant, Danse, Natation ou Bagarre, Perception, Perspicacité, Persévérance, Premiers Soins.</i>	Les initiés Nobles choisissent un Style de Combat parmi les suivants et gagnent un bonus de +10% : <i>Arbalète, Arc, Arme d'Hast, Dague, Épée 2M, Épée & Bouclier, Lance, Lance 2M, Lance & Bouclier, Rapière</i> Sinon, vous pouvez renoncer à un Style de Combat et gagner en échange 10 points de compétence gratuits.	Tous les initiés Nobles gagnent les Compétences Avancées suivantes : <i>Courtoisie</i> <i>Langage (Maternel) +50%</i> De plus, les initiés Nobles choisissent trois Compétences Avancées parmi les suivantes : <i>Art (au choix), Connaissance (au choix), Éloquence, Jouer d'un Instrument, Langage (au choix), Négoc, Pister, Séduction, Survie</i>

Professions

Bien que l'entraînement proposé par un apprentissage conventionnel ou par une profession ne puisse espérer égaler l'entraînement intense des novices de l'Ordre, vous avez néanmoins accumulé des compétences utiles au cours de votre vie. Vous pouvez choisir une des Professions présentées ci-dessous, à condition qu'elle soit appropriée à votre Culture d'Origine.

Après avoir choisi votre profession, vous devez prendre les compétences indiquées dans la table Entraînement de l'Initié, ceci afin de représenter votre bref entraînement au sein de l'Ordre.

Profession	Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Acrobate	Hors-la-loi, Urbain	Athlétisme +15%, Évasion +15%, Passe-passe +10%	Acrobatie
Alchimiste	Éduqué	Évaluer +10%, Premiers Soins +10%	Connaissance (Alchimie), Connaissance (Sciences Occultes), Langage (Latin)
Artisan	Urbain	Évaluer +20%, Influence +5%, Persévérance +5%	Artisanat (au choix) Choisir Une Artisanat (autre), Ingénierie, Mécanismes
Bandit	Hors-la-loi, Pauvre	Connaissance (Régionale) +5%, Discrétion +5%, Perception +10%, un Style d'Arme +10%	Choisir Deux Connaissance de la Rue, Jeux de Hasard, Pister, Survie
Barde	Toutes	Chant +10%, Connaissance (Régionale) +5%, Influence +5%, Passe-passe +5%, Perception +5%	Choisir Deux Connaissance (au choix), Danse, Jouer d'un Instrument, Langage
Chasseur	Hors-la-loi, Noble, Pauvre	Connaissance (Régionale) +10%, Discrétion +10%, Endurance +10%, un Style d'Arme à projectiles approprié à votre culture +10%	Pister
Chasseur de Sorcières	Éduqué, Urbain	Discrétion +5%, Perception +5%, Persévérance +10%, Perspicacité +10%, un Style d'Arme approprié à votre culture +10%	Choisir Une Connaissance (Sciences Occultes), Connaissance (Théologie Chrétienne), Connaissance de la Rue, Culture (autre), Déguisement, Éloquence, Pister
Chevalier	Noble	Influence +5%, Athlétisme OU Force Brute OU Équitation +5% Choisir deux Styles de Combat, chacun recevant un bonus de +10%	Choisir Deux Courtoisie, Culture (autre), Éloquence, Jouer d'un Instrument
Courtisan	Éduqué, Noble	Connaissance (Régionale) +5%, Influence +15%, Passe-passe OU Danse +5%, Perception +5%	Choisir Deux Connaissance (Art), Connaissance (Héraldique), Connaissance (Philosophie), Courtoisie, Jouer d'un Instrument
Curé	Éduqué, Pauvre, Urbain	Connaissance (Régionale) +5%, Influence +15%, Persévérance +10%	Connaissance (Théologie Chrétienne), Langage (Latin)



Profession	Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Dame de la Noblesse	Noble	Chant +5%, Équitation +5%, Évaluer +5%, Influence +10%, Persévérance +5%	Choisir Deux Artisanat, Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (autre), Danse, Jouer d'un Instrument, Langage
Diplomate	Éduqué, Noble	Culture (d'Origine) +10%, Influence +10%, Perception +10%	Choisir Deux Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (autre), Danse, Langage (autre), Jouer d'un Instrument
Dresseur d'Animaux	Toutes	Conduite +5%, Connaissance (Régionale) +20%, Endurance +5%, Équitation +5%, Persévérance +10%, Premiers Soins +5%	
Épouse	Toutes excepté Noble	Connaissance (Régionale) +10%, Endurance +5%, Influence +5%, Persévérance +5%, Perspicacité +5%, Premiers Soins +5%	Choisir Une au choix Art (une appropriée), Artisanat (une appropriée), Connaissance de la Rue, Enseignement, Jouer d'un Instrument, Médecine, Négoce
Érudit	Éduqué	Choisir Une au choix Bagarre +5%, Conduite +5%, Danse +5%, Discrétion +5%, Natation +5%, Passe-passe +5%	
Érudit	Éduqué	Connaissance (Régionale) +5%, Culture (d'Origine) +10%, Évaluer +5%, Persévérance +10%	2 x Connaissance (au choix)
Espion	Éduqué, Noble, Urbain	Connaissance (Régionale) +5%, Évasion +5%, Passe-passe OU Discrétion +5%, Perception +5%, Persévérance +5%, Perspicacité +5%	Choisir Deux Culture (autre), Déguisement, Langage (autre), Pister
Fermier	Pauvre	Athlétisme +5%, Conduite +5%, Connaissance (Régionale) +10%, Endurance +10%, Force Brute +10%	Artisanat (Agriculture)
Forestier	Hors-la-loi, Pauvre	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +5%, Endurance +5%, Force Brute +10%, Hache +10%	Survie
Forgeron	Pauvre, Urbain	Endurance +10%, Évaluer +5%, Force Brute +15%, Marteau +10%	Artisanat (Forgeron)
Gardien de Troupeau	Pauvre	Connaissance (Régionale) +10%, Endurance +15%, Fronde +10%, Premiers Soins +5%,	Survie
Homme de la Noblesse	Noble	Épée +10%, Équitation +5%, Influence +10%, Persévérance +5%	Choisir Deux Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (autre), Danse, Jouer d'un Instrument, Langage
Homme d'Église	Éduqué, Noble	Influence +10%,	Connaissance (Théologie Chrétienne), Langage (Latin)
			Choisir Deux Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (autre), Éloquence, Enseignement, Langage (au choix)



Profession	Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Malfrat	Hors-la-loi, Pauvre, Urbain	Bagarre +10%, Endurance +10%, Évaluer +5%, Force Brute +10%, Persévérance +5%	
		Un Style d'Arme approprié à votre culture +10%	
Marchand	Éduqué, Urbain	Connaissance (Régionale) +5%, Évaluer +20%, Influence +5%	Choisir Deux Connaissance (Logistique), Langage (autre), Navigation, Négoc
Marin	Urbain	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +5%, Endurance +5%, Natation +10%	Choisir Deux Canotage, Culture (autre), Langage (autre), Navigation
Médecin	Éduqué	Connaissance (Régionale) +5%, Évaluer +5%, Perception +10%, Premiers Soins +20%	Médecine
Mendiant	Pauvre, Urbain	Connaissance (Régionale) +10%, Influence +10%, Perspicacité +10%	Connaissance de la Rue, Déguisement
Mercenaire	Hors-la-loi, Noble	Choisissez deux Styles de Combat appropriés à votre culture, chacun recevant un bonus de +10%	Connaissance (Tactiques)
		Choisir Deux Athlétisme +10%, Bagarre +10%, Conduite +10%, Endurance +10%, Équitation +10%, Évaluer +10%, Évasion +10%	
Mineur	Pauvre	Athlétisme +10%, Endurance +10%, Force Brute +10%, Marteau +10%	Connaissance (Minéraux)
Moine	Éduqué, Pauvre, Urbain	Endurance +10%, Persévérance +10%	Choisir Deux Art (au choix), Artisanat (au choix), Connaissance (Théologie Chrétienne), Enseignement, Langage (Latin), Méditation
		Choisir Deux Chant +5%, Conduite +5%, Force Brute +5%, Perspicacité +5%, Premiers Soins +5%	
Pêcheur	Pauvre	Athlétisme +5%, Connaissance (Régionale) +5%, Endurance +10%, Natation +10%	Choisir Deux Artisanat (au choix), Canotage, Navigation, Survie
Pisteur	Hors-la-loi, Pauvre	Athlétisme +10%, Perception +10%, Un Style d'Arme approprié à votre culture +10%	Pister, Survie
Prostituée	Hors-la-loi, Pauvre, Urbain	Connaissance (Régionale) +10%, Influence +5%, Perspicacité +5%	Connaissance de la Rue, Déguisement, Séduction
Soldat/Guerrier	Toutes excepté Éduqué	Athlétisme +5%, Endurance +5%, Évasion +5%, Force Brute +5%	Connaissance (Tactiques)
		Choisir deux Styles de Combat au choix, appropriés à votre culture, chacun recevant un bonus de +10%	
Voleur	Urbain	Discrétion +10%, Évaluer +10%, Passe-passe +10%, Perception +10%	Choisir Une Connaissance de la Rue, Déguisement, Mécanismes



Entraînement de l'Initié

Bonus de Compétences de Base	Styles de Combat	Compétences Avancées
Tous les initiés gagnent : Athlétisme +10% Bagarre +10% Discrétion +10% Endurance +5% Perception +10% Persévérance +5%	Tous les initiés gagnent : Deux Styles de Combat au choix à choisir dans la liste suivante : Arbalète, Arc, Bâton, Épée, Épée & Bouclier, Épée & Dague, Garrot	Tous les initiés Éduqués gagnent les Compétences Avancées suivantes : <i>Connaissance (Sciences Occultes)</i> <i>Connaissance (Théologie Chrétienne)</i> , <i>Langage (Latin)</i> ,

Événements Passés

Le monde est un endroit étrange et terrifiant et il est possible que vous ayez rencontré le surnaturel avant de rejoindre l'Ordre. Lancez les dés sur la table des Événements appropriés afin de déterminer quels sont les événements étranges, s'il y en a eu, qui hantent votre passé.

Table des Événements de l'Ordre

Lancez 1d20	Événement
1	Tous les membres de votre famille ont été tués par un culte hérétique ; bébé, vous avez été secouru de l'autel par un membre de l'Ordre quelques secondes seulement avant que le culte ne vous sacrifie à ses dieux impies.
2	Vous portez une étrange marque de naissance. Les astrologues de l'Ordre se sont rendus auprès de vos parents la nuit où vous êtes né, tels les rois mages honorant Notre Seigneur à Bethlehem.
3	Une épidémie ou une maladie a emporté votre famille ; vous auriez fini comme mendiant ou pire si l'Ordre ne vous avait pas ouvert ses portes.
4	Vous n'avez jamais connu votre famille. Vos instructeurs refusent de vous en parler et vous ont toujours regardé de travers, comme s'ils s'attendaient à ce qu'un trait latent ne se réveille en vous.
5	Vous êtes l'enfant d'un membre de l'Ordre qui succomba aux plaisirs de la chair. Vous savez qu'il est toujours membre de l'Ordre et qu'il n'admettra jamais être votre père. Vous êtes l'incarnation de sa honte.
6	Vos parents étaient membres d'un culte. De fait, vous auriez dû être brûlé avec eux quand l'Ordre détruisit le culte mais un initié vous prit en pitié et vous ramena au monastère.
7	Vos parents ont été tués par un monstre – et celui-ci est toujours dans la nature, quelque part. Vous avez juré de le tuer ou de mourir en essayant.
8	Votre famille a été décimée par la guerre. Vous vous êtes toujours demandé d'où vous veniez – vous pensez être de sang noble. Peut-être que maintenant vous allez pouvoir découvrir votre véritable origine.
9	Quand vous êtes entré pour la première fois dans les salles de l'Ordre, quelque chose d'étrange se produisit. Sans doute une statue a basculé de sa niche et s'est fracassée au sol ou bien les cioux ont viré au rouge ou encore un vol de corbeaux s'est posé sur le toit de l'église en entonnant une mystérieuse ritournelle.
10	Vous vous êtes enfuis de chez vous jeune et avez trouvé refuge auprès de l'Ordre. Vos parents pensent sans aucun doute que vous êtes mort.
11	Durant votre entraînement, vous avez tué un autre étudiant par accident au cours d'une joute amicale. Vos instructeurs vous ont absous de votre faute mais le visage de votre victime continue de hanter vos rêves.
12	Un de vos camarades d'entraînement vous a pris en grippe durant votre instruction. Vous gagnez un Rival.
13	Durant votre entraînement, vous vous êtes faufilé dans les caveaux souterrains de l'Ordre. Vous avez été témoin de quelque chose qui vous a terrifié ; vous vous êtes enfui et avez juré de ne jamais y retourner. Qu'avez-vous vu ?
14	Un des Maître montre un intérêt tout particulier envers vous et croit que vous êtes destiné à accomplir de grandes choses. Vous gagnez un Allié.
15	Tous les membres de l'Ordre n'ont pas le luxe de pouvoir terminer leurs études. Vous avez été envoyé au Mont St-Michel avant la fin de votre entraînement, parce que vous conveniez parfaitement à une tâche spécifique. Quelle était cette tâche ?



**Lancez
1d20**

Événement

16	Au cours d'un entraînement particulièrement intense, vous avez reçu une vision. Pendant trois jours, vous avez balbutié des mots que les initiés ont recopié mots pour mots. Vous ne vous souvenez de rien bien que vous ayez été inspiré par le Saint Esprit au cours de ce jour.
17	Durant l'entraînement, il s'est produit un accident avec le feu grégeois et vous avez été brûlé par les flammes. Où en portez-vous la marque ?
18	Quelque chose dans les caveaux de l'Ordre vous appelle. Peut-être un démon enchaîné, un livre contenant une connaissance interdite ou l'esprit troublé d'un hérétique condamné. Quelle que soit cette chose, elle hante vos rêves et murmure dans la nuit.
19	Certaines personnes de l'Ordre sont poussées par la foi, vous êtes poussé par des démons. Vous possédez la soif sanguinaire d'un tueur – maîtrisez-vous cette soif grâce aux prières et au sacrifice ou bien faites-vous en sorte de laisser libre cours à ce désir du fait de la protection accordée par la Grâce Extraordinaire ?
20	Vous mourrez en tant que martyr au service de l'Ordre ; c'est ce qu'a prophétisé le vieux moine aveugle lorsqu'il a touché votre visage pour la première fois. Vous ne disposez tout au plus que d'un an ou deux dans ce royaume ; utilisez-les à bon escient.

Événements Occultes – Pauvre

Lancez

1d10

Événement

1	Votre village fut envahi par des monstres et vous seul avez survécu. L'Ordre a épargné votre vie et vous a recruté.
2	Pendant des années, votre famille a offert son hospitalité à un étrange moine errant qui passe parfois dans votre village. L'année dernière, le moine est arrivé au milieu de la nuit, souffrant de multiples blessures et poursuivi par des brigands. Vous et votre famille l'avez aidé contre ces derniers et comme récompense, le vieux moine vous a amené au Mont St-Michel. Vous gagnez le moine comme Allié.
3	Quelque chose a attiré l'Ordre vers vous. Peut-être êtes-vous un excellent archer ou un pisteur hors pair. Quel que soit votre talent, l'Ordre peut certainement l'utiliser.
4	Affamé et désespéré, vous êtes allé demander l'aumône dans le monastère isolé. Au lieu de cela, les moines vous ont accueilli parmi eux mais vous repayerez maintes fois cette dette.
5	Les terres situées autour de votre village ont été maudites et rien n'y pousse durant cette année. Puis les moines vinrent et brûlèrent la sorcière qui avait jeté la malédiction. Pleins de gratitude, les villageois vous ont envoyé au monastère en signe de respect.
6	Un prêcheur est arrivé au village et a appelé tous les vrais chrétiens à le suivre vers la Terre Sainte pour la délivrer des Sarrasins ! Vous l'avez suivi, comme le reste, mais alors que les autres sont morts de faim ou se sont enfuis, vous avez gardé confiance en le prêcheur – jusqu'à ce qu'un moine apparaisse et lui coupe la gorge. "Le prêcheur était un faux prophète", vous dit le moine, "et votre âme est en péril. Suivez-moi plutôt et je vous sauverai". C'est ainsi que vous êtes arrivé au monastère.
7	Parfois, au cours des nuits où le voile entre les mondes devient ténu, vous apercevez les esprits troublés des morts. Ce n'est pas un don mais une malédiction – car les morts crient et demandent qu'on les venge ou qu'on les libère de leurs chaînes terrestres.
8	Vous avez vu les moines du Mont St-Michel à l'œuvre. Vous avez vu l'éclat des épées dans le noir, vous les avez vus se dresser contre les forces du mal et repousser les horreurs hurlantes en Enfer... et vous avez décidé, à ce moment-là, de consacrer votre vie à les servir. Vous avez suivi les moines jusque dans leur monastère et avez attendu devant la porte pendant des semaines jusqu'à ce qu'ils vous laissent entrer.
9	L'ignorance n'est pas une excuse. Vous étiez encore enfant quand ils vous ont amené dans les bois pour vous prosterner devant l'autel de pierres, comme l'ont fait vos ancêtres. Vous ne vous posiez pas de questions alors que vous priiez Dieu le dimanche dans la petite église et que vous vous prosterniez devant les arbres le vendredi. Quel sot vous étiez – l'Ordre vous a délivré de l'immoralité païenne et vous a offert une chance de vous racheter.
10	La lumière de Dieu vous illumine, telle la lumière du soleil à travers le verre. Les animaux ne vous craignent pas et la rumeur affirme que parfois votre toucher guérit les malades. Vous possédez un talent spirituel naturel – comment l'utilisez-vous ?



Événements Occultes – Hors-la-loi

Lancez

1d10	Événement
1	Vous vous êtes rendu compte que ce moine replet avait quelque chose d'étrange quand vous l'avez vu affronter six assaillants et en sortir vainqueur. Le septième assaillant eut un coup de chance et réussit à poignarder le moine. Vous ne savez pas ce qui vous a pris mais vous êtes allé au secours du moine et l'avez aidé à échapper à vos anciens complices.
2	Vous avez découvert une cachette regorgeant d'or et de bijoux en débroussaillant les fourrés durant un hiver. Les moines sont arrivés peu après et ont confisqué le trésor en affirmant qu'il était maudit. Ils vous ont emmené avec eux, "pour votre sécurité". Vous avez caché une partie du trésor dans un endroit secret – peut-être est-elle toujours là.
3	Vous avez détroussé une caravane de riches marchands mais avez découvert que le coffre ne renferme que des livres étrangers et des produits d'apothicaire. Vous avez vendu vos biens mal acquis – mais ces moines sont arrivés et ont menacé de vous tuer si vous ne les aidiez pas à récupérer tous les objets. Apparemment, le marchand était un alchimiste tenté par le démon. Vous avez aidé les moines à récupérer son attirail de sorcellerie et les avez tant impressionné qu'ils vous ont recruté sur le champ. Le marchand est toujours dans la nature, quelque part.
4	Tout le monde connaissait ce vieux tombeau dans les collines, là où d'étranges lumières illuminaient la nuit ; les gens disaient qu'on pouvait entendre le diable parler si on collait son oreille à la roche. Tout le monde le savait – mais vous seul étiez suffisamment brave pour y mener les moines.
5	Vous avez été mis hors-la-loi pour un crime que vous n'aviez pas commis. Vous vous êtes enfui dans les bois mais vous avez toujours rêvé de retrouver votre honneur et de vous venger de cette injustice. Les serments de l'Ordre vous ordonnent d'oublier votre vie passée et de ne pas utiliser vos dons dans un but personnel ou vengeur...
6	Vous avez été attaqué par une sorte de monstre – et vous en portez encore les cicatrices. Parfois, vous craignez qu'une infection ou qu'un venin ne soit encore dans votre sang.
7	Vous avez été engagé comme mercenaire par un baron pour défendre ses terres. Vous ne saviez pas qu'il adorait le démon jusqu'au moment où les moines vous ont attaqué. Le baron prit la fuite et les moines vous ramenèrent au monastère pour vous questionner. Les semaines devinrent des mois, les mois des années et au fil du temps vous êtes devenu l'un d'entre eux.
8	Vous avez fouillé les poches d'un moine errant une fois de trop. Après vous avoir bien rossé, il vous révéla qu'il avait besoin d'un voleur à la tire. Vous lui avez servi d'espion et de garde du corps pendant plusieurs mois avant qu'il ne se décide à vous envoyer au monastère pour poursuivre votre entraînement. Le moine est toujours votre maître, d'une certaine manière – il vous regarde toujours comme un chien qu'il aurait acheté.
9	Vous êtes devenu hors-la-loi après avoir été exilé de votre village. Vous étiez possédé par un esprit malin et divaguiez tout en attaquant toutes les personnes que vous rencontriez. Les moines ont exorcisé l'esprit et c'est ainsi que vous les avez rejoint. Parfois, vous craignez que l'esprit ait gardé une influence sur votre âme.
10	Vous avez été recruté par l'Ordre à la suite d'un acte désespéré – vous pourrissiez dans une prison en attendant d'être exécuté, quand les moines vêtus de noir sont arrivés et ont annoncé qu'ils avaient besoin de toutes les personnes capables de manier une épée pour une chasse au monstre. Vous êtes le seul condamné qui ait survécu. Et pourtant, vous savez que votre destin sera d'être un jour pendu au bout d'une corde.

Événements Occultes – Urbain

Lancez

1d10	Événement
1	Chaque année, un moine vous passait quelques pièces en échange des rumeurs qui circulaient dans la ville. Il finit par vous faire suffisamment confiance pour vous envoyer au Mont St-Michel. Personne n'a eu de nouvelles du moine depuis des mois...
2	Les cités sont des endroits étranges. Vous avez pris un mauvais détour et avez entendu des voix chanter dans une langue démoniaque. Alarmé et troublé, vous êtes allé demander conseil auprès du prêtre local. Au cours de la même nuit, un moine vêtu de noir est entré dans votre chambre et vous a demandé de le guider dans l'allée. Vous ne savez pas ce qui s'est passé dans cette allée mais celle-ci était couverte de sang le lendemain matin. Le moine vous amena ensuite au monastère.
3	Vous avez toujours fait des rêves bizarres. Une fois vous avez rêvé qu'un monastère posé sur l'océan retenait une grande vague noire. Vous êtes parti à la recherche de ce monastère et avez été accepté dans l'Ordre par la force de votre rêve. Plusieurs nuits auparavant, vous avez rêvé de votre ville natale engloutie sous une vague de sang et de larmes.
4	Vous pensiez que le seigneur local avait injustement emprisonné le moine – les saints hommes doivent être traités avec respect. Vous l'avez aidé à s'échapper et celui-ci vous a emmené avec lui dans sa fuite.



Lancez

1d10

Événement

5	Tout le monde dans la cité connaissait les membres de ce culte mais personne n'osait témoigner contre eux. Vous avez cependant regretté de ne pas l'avoir fait quand vous vous êtes retrouvé enchaîné sur l'autel dans le but d'être sacrifié. Les moines vous ont secouru mais vous en saviez déjà trop.
6	Vous connaissez une maison particulière dans une rue particulière, où des moines vêtus de noir se réunissent. Vous avez écouté derrière la porte et avez appris trop de secrets pour qu'ils vous laissent partir. Au lieu de cela, ils vous ont envoyé au Mont St-Michel.
7	Votre maison a été pillée par des envahisseurs. Alors que les flammes engouffraient la cité, vous avez aperçu un moine tout de noir vêtu qui s'efforçait de transporter des trésors hors de l'église en feu. Vous l'avez aidé à sauver les reliques et il vous a récompensé en vous amenant au Mont St-Michel.
8	Un chasseur de sorcières est arrivé dans votre ville, à la recherche de ceux qui se sont associés avec le diable. Vous étiez au nombre de ceux qui ont aidé ses enquêtes et avez prouvé que vous possédiez un don pour l'investigation. Le chasseur désirait vous employer comme agent mais les moines vous ont secouru avant qu'il ne vous engage.
9	Vous êtes resté aveugle pendant plusieurs années à la suite d'une terrible maladie, jusqu'au jour où un moine généreux vous prit en pitié et vous guérit avec une médecine étrange. Vous avez juré de lui rendre ses bienfaits en voyageant avec lui et ce chemin vous conduisit au Mont St-Michel.
10	Votre mémoire est confuse. Vous vous souvenez que vous avez été enlevé et enfermé dans un donjon, mais rien de plus si ce n'est une terrible agonie. Les moines vous ont découvert en proie au délire et à l'effroi et vous ont ramené avec eux.

Événements Occultes – Éduqué

Lancez

1d10

Événement

1	Vous êtes tombé sur un livre particulier dans la bibliothèque. Prenant le risque, vous l'avez ouvert et avez aperçu un diagramme bizarre. Un sentiment d'horreur s'est emparé de vous et vous avez fermé le livre – mais trop tard. Le démon était déjà dans votre esprit ! L'Ordre a accompli un exorcisme mais vous ressentez comme une cicatrice dans votre âme.
2	Pendant plusieurs années, vous avez correspondu avec un moine érudit d'un lointain monastère. Vous ne vous êtes jamais rencontré mais vos discussions épistolaires ont porté sur de nombreux sujets théologiques et sur des événements récents. Il y a de cela quelques mois, un moine habillé de noir est arrivé à votre porte. C'était votre ami et il avait besoin de votre aide. Après l'avoir aidé, il vous a offert de parrainer votre adhésion au sein de l'Ordre.
3	Vous avez étudié auprès d'un grand érudit et d'un alchimiste, un homme qui affirmait être tout près d'accomplir des choses merveilleuses. Un matin, vous êtes arrivé à sa maison et l'avez découvert mort. Son assassin, un moine de noir vêtu, vous aurait tué aussi si quelque chose n'avait pas arrêté sa main ; au lieu de cela, il vous a recruté dans l'Ordre. Vous étiez l'apprenti d'un diaboliste et vous ne le saviez pas.
4	Votre temps passé à l'université n'a pas été en vain. Non seulement vous avez étudié et appris beaucoup de choses mais vous avez également obtenu des contacts parmi l'Intelligentsia de l'Europe. Vous connaissez personnellement les grands esprits de votre temps – et ceci vous rend indispensable au sein de l'Ordre.
5	Le peuple craint ce qu'il ne comprend pas. Il vous accusa d'être un sorcier et vous aurait brûlé au bûcher si vous n'aviez pas été secouru par l'Ordre.
6	Vous avez découvert un rouleau de parchemin contenant des enchantements magiques. Vous ne croyez pas en la magie – mais les sorts ont tout de même fonctionné et vous avez lâché une horreur sur le monde. L'Ordre vous a recruté avant que vous ne puissiez causer de plus amples dégâts.
7	Si vous regardez de près l'histoire de la Chrétienté, vous apercevrez certaines... inconsistencies. Des morts mystérieuses, des revers d'opinion soudains, des accidents pratiques. Vous êtes allé trop loin dans votre enquête jusqu'à ce que la réponse se présente d'elle-même sous la forme d'un moine habillé de noir...
8	Un vieux rival vous a toujours semblé trop intelligent. Il savait des choses que nul homme ne pourrait connaître sans une aide surnaturelle, comme s'il avait des espions invisibles à l'affût de tous vos mouvements. Il s'avère en fait que vous aviez raison de vous en méfier – c'était un sorcier qui portait un intérêt tout particulier à votre travail. Vous avez été recruté par l'Ordre par mesure de sécurité ; si le sorcier désirait s'emparer de vous, il vaudrait mieux que vous soyez préparé.
9	Trois moines ont fait irruption dans votre bureau un soir et vous ont demandé de les aider à traduire un rouleau de parchemin. Vous les avez aidés – mais ce faisant, vous en avez trop appris. Entre le monastère et le tombeau, vous avez choisi le monastère.
10	Vous avez découvert une étrange relique alors que vous étiez en train de fouiller un ancien cimetière. Vous ne savez pas ce qu'est le petit anneau en os poli garni de runes mais l'Ordre s'en est emparé – ainsi que vous – pour vous amener au Mont St-Michel quelques heures seulement après que vous l'ayez découvert.

Événements Occultes – Noble

Lancez

1d10

Événement

1	Votre famille peut retracer sa lignée jusqu'à la naissance du Christ. Selon les récits de votre famille, votre ancêtre était l'enfant d'un être surnaturel, peut-être un ange. Vous rejetteriez ceci comme une absurdité s'il n'y avait les moines qui gardent un œil sur votre famille. Ils viennent maintenant dans le but de vous recruter...
2	Vous avez entendu dire qu'un village de votre domaine est en péril et vous chevauchez pour aller le défendre. Vous n'étiez pas le seul à venir en aide aux paysans – les moines étaient déjà présents et vous en avez beaucoup trop appris pour qu'ils vous laissent partir. Vous n'avez pas d'autres choix que de vous joindre à eux ou de mourir.
3	Votre famille est riche et influente. Les moines vous ont recruté parce qu'ils ont besoin de son prestige et de son influence.
4	Vous étiez le troisième fils de la fille d'une famille noble – une carrière dans le clergé était un choix évident. Les moines ont reconnu votre utilité et sont intervenus afin de vous recruter.
5	Les terres et les domaines de votre famille ont été perdus durant la guerre ; vous n'aviez pas d'autre endroit où aller excepté l'église.
6	Votre père était de connivence avec le diable et un monstre ; votre sang est souillé et maudit. Afin d'effacer la tâche dans votre âme, vous rejoignez l'Ordre.
7	Votre famille était couverte de dettes et vous avez été forcé de vendre quelques unes de vos terres à l'Église. Les moines habillés de noir qui ont pris possession de vos terres vous ont également amené avec eux, en sachant que vous leur seriez utile.
8	Vous avez pourchassé des monstres dans une vaine quête pour obtenir la gloire. Les moines vous ont maintenant recruté pour utiliser vos talents à un meilleur escent.
9	Des assassins ont tué votre famille. Vous avez été secouru par les moines avant que les tueurs ne vous attrapent. Vous ne savez toujours pas qui sont ces assassins ni ce qu'ils voulaient.
10	Vous avez entendu l'appel de la croisade en Terre Sainte et espériez rejoindre les ordres de chevalerie mais les moines de l'Ordre ont décidé que vous seriez plus utile à leur service.

Danilo Guida



Noms Médiévaux

Il existe une source de noms médiévaux inépuisable sur l'internet mais si vous ne trouvez pas l'inspiration, voici quelques noms Normands courants dans la région du Mont St-Michel :

Homme : Aleaume, Arnaud, Baldewyn, Bruyant, Caschin, Durand, Ernaut, Forsard, Fromondin, Gaillard, Gilles, Godefroi, Herluin, Huon, Isore, Jakelin, Jehan, Malbert, Mercadier, Milon, Rabel, Renier, Tancrede, Varocher

Femme : Adeline, Aelis, Algaia, Alissende, Aude, Bellisente, Bernadette, Clarisse, Eglantine, Ermengarde, Esclamonde, Flore, Geneviève, Hélistente, Ide, Jehanne, Joie, Maura, Mirabelle, Pétrona, Rosemonde, Vuissance

La Communauté de la foi

Les moines de l'ordre entretiennent rarement des relations avec leurs familles. L'Ordre devient leur nouvelle communauté. Lancez les dés sur la table Communauté de la Foi pour déterminer les connexions établies durant votre entraînement et votre carrière dans l'Ordre.

Ajoutez +10 à votre lancer si vous venez d'une Culture d'Origine autre que Novice de l'Ordre.

Ajoutez +10 à votre lancer si votre personnage est un Vétéran.

Ajoutez +20 à votre lancer si votre personnage est un Maître.

1D100	Contacts, Ennemis et Rivaux
01-25	Aucun
26-30	1 Ennemi
31-50	1 Contact
51-60	1 Allié
61-70	1 Contact et 1 Rival
71-80	2 Contacts, 1 Rival
81-95	2 Contacts*, 1 Rival, 1 Ennemi et 1 Allié
96-100	2 Contacts*, 2 Alliés*, 1 Ennemi
101-110	3 Contacts*, 2 Alliés*, 2 Ennemis
111-120	4 Contacts*, 3 Alliés*, 3 Ennemis*
121-130	5 Contacts*, 3 Alliés*, 4 Ennemis*

* Vous pouvez prendre un Maître de l'Ordre comme un de vos Contacts/Alliés/Ennemis.

Alliés : les Alliés sont les anciens membres de l'Ordre, les initiés avec lesquels vous avez établi des relations, les amis proches, les membres de votre famille et les autres personnes en qui vous avez toute confiance. Vos Alliés connaissent quelque peu la nature de l'Ordre, bien que vous puissiez dissimuler certains faits pour leur propre sécurité.

Contacts : les Contacts sont les autres membres de l'Ordre avec lesquels vous vous entendez, les anciens amis ou tout simplement les personnes que vous avez aidé par le passé et qui vous doivent une faveur. La plupart des Contacts ne savent rien de l'Ordre et croient que vous êtes un simple moine. Leur vie serait en péril s'ils en savaient trop.

Rivaux : les Rivaux sont les autres membres de l'Ordre avec lesquels vous vous querellez, les nobles et les hommes d'église qui sont offensés par votre interférence dans leurs affaires, les inquisiteurs, les chasseurs de sorcières que vous avez croisés par le passé et toutes les autres personnes qui s'opposent à vous mais que vous n'avez pas la permission de tuer.

Ennemis : les Ennemis sont les anciens adversaires qui vous ont échappé par le passé. Ils peuvent être des sorcières, des démons, des monstres, des nobles ou des évêques corrompus, voire même d'anciens membres de l'Ordre.

Connexions

La règle des connexions s'applique ici ; si un joueur établit un lien avec un autre joueur grâce à un Événement Passé ou avec la Communauté de la Foi, les deux Aventuriers gagnent un bonus de +10% dans une compétence.

Exemple de Création de Personnage

Chris et Sarah créent un personnage pour Deus Vult. Ils commencent par déterminer leurs caractéristiques.

Chris

FOR 10
CON 14
POU 16
DEX 10
CHA 8
INT 16
TAI 15

Sarah

FOR 13
CON 7
POU 11
DEX 12
CHA 11
INT 13
TAI 10

Toutes les caractéristiques sont supérieures à 6 et ils n'ont donc pas besoin de relancer les dés. Les deux joueurs calculent les différentes valeurs dérivées de ces caractéristiques.

Chris

3 Actions de Combat
Modificateur de Dommages +0
Jet d'Amélioration +0
Rang d'Action +13

Sarah

3 Actions de Combat
Modificateur de Dommages +0
Jet d'Amélioration +0
Rang d'Action +13

Tous deux choisissent d'abord une Culture d'Origine avant de dépenser leurs 350 points de compétences gratuits.

Chris décide de devenir un Novice de l'Ordre et prend les Styles de Combat Arbalète et Épée & Bouclier. Il choisit Connaissance (Sciences Occultes), Ingénierie et Mécanismes comme Compétences Avancées. Il prend ensuite un Entraînement de l'Ordre. Comme son INT et son POU sont égaux, il peut choisir entre Mortification de l'Esprit et Mortification de l'Âme. L'idée d'être un moine amateur de gadgets lui plaît bien ; il choisit donc Mortification de l'Esprit et obtient Déguisement et un bonus de +10% dans ses compétences Ingénierie et Mécanismes.

Sarah ne peut pas se décider sur le genre de personnage qu'elle veut jouer, aussi elle lance un dé pour décider au hasard. Six cultures d'origine sont disponibles ; elle lance le dé et obtient 2 : elle est Pauvre. Elle se décide pour une paysanne ayant rejoint l'Ordre. Elle prend Bagarre, Discretion, Équitation et Perception comme Compétences de Base et Épée & Dague comme Style de Combat. Elle est tentée par la Ferveur Divine dans la liste des Compétences Avancées de la culture Pauvre... désire-t-elle jouer Jeanne d'Arc ? Une bagarreuse désordonnée ? Son POU n'est pas grand mais le facteur décisif ici est sa basse CON – avec une CON de 7 seulement, elle a besoin de se tenir à distance des combats. Elle choisit Ferveur Divine et Survie comme Compétences Avancées. Elle consacre un quart de son POU dans sa compétence Ferveur Divine.



Elle choisit ensuite une Profession. Les personnages Pauvres n'ont pas un grand choix de Professions. Elle se décide pour la Profession Forestière, qui lui donne une variété de compétences pratiques et un bonus dans la compétence Survie.

Tous deux doivent maintenant dépenser leurs 350 points de compétence gratuits.

Ils lancent ensuite les dés sur la table des Événements Passés et la Communauté de la Foi. En tant que membre de l'Ordre,

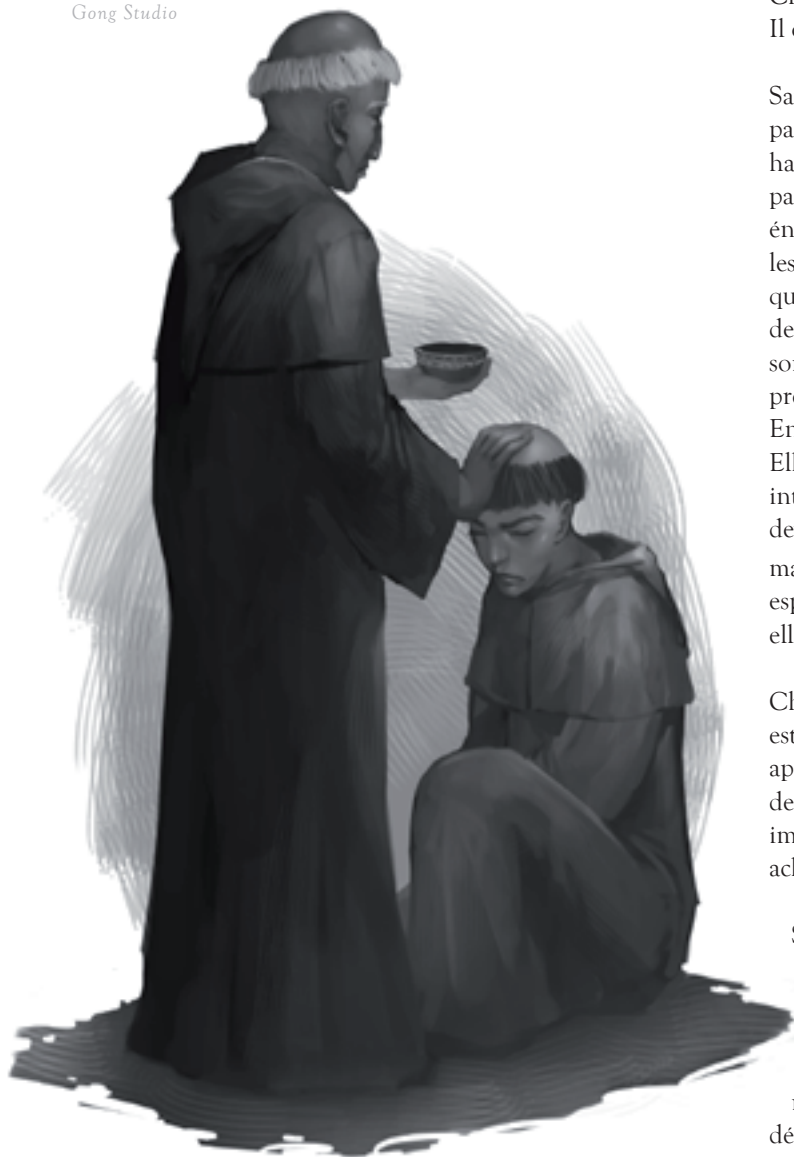
Chris lance les dés sur la table Événements de l'Ordre et obtient 16 : le Saint Esprit lui donna une vision extatique. Du fait que la règle des Connexions s'applique ici, il suggère que sa vision portait sur le personnage de Sarah. Elle possède le pouvoir de la Ferveur Divine, il fut donc inspiré de partir à sa recherche et de la ramener au service de l'Ordre. Elle accepte et tous deux gagnent un bonus de +10% dans leurs compétences. Sarah augmente sa Ferveur Divine à 55% et Chris augmente son Déguisement à 49%.

Chris obtient les résultats suivants :

Compétences de Base	Styles de Combat	Compétences Avancées
Athlétisme 55%	Arbalète 50%	Connaissance (Sciences Occultes) 82%
Bagarre 35%	Bâton 20%	Connaissance (Théologie Chrétienne) 42%
Chant 24%	Dague 20%	Déguisement 39%
Conduite 26%	Épée & Bouclier 80%	Ingénierie 62%
Connaissance (Régionale) 32%		Langage (Français) 82%
Culture (d'Origine) 32%		Langage (Latin) 32%
Danse 18%		Mécanismes 66%
Discretion 50%		Médecine 52%
Endurance 28%		
Équitation 26%		
Évasion 35%		
Évaluer 24%		
Force Brute 25%		
Influence 46%		
Natation 24%		
Passe-passe 18%		
Perception 37%		
Persévérance 37%		
Perspécacité 47%		
Premiers Soins 56%		

Les compétences de Sarah sont les suivantes :

Compétences de Base	Styles de Combat	Compétences Avancées
Athlétisme 45%	Arbalète 54%	Connaissance (Sciences Occultes) 26%
Bagarre 45%	Bâton 25%	Connaissance (Théologie Chrétienne) 76%
Chant 22%	Épée & Bouclier 25%	Ferveur Divine 45%
Conduite 23%	Épée & Dague 75%	Langage (Français) 56%
Connaissance (Régionale) 61%	Hache 75%	Langage (Latin) 26%
Culture (d'Origine) 56%		Survie 48%
Danse 23%		
Discretion 75%		
Endurance 74%		
Équitation 33%		
Évasion 24%		
Évaluer 24%		
Force Brute 33%		
Influence 42%		
Natation 20%		
Passe-passe 33%		
Perception 64%		
Persévérance 47%		
Perspécacité 45%		
Premiers Soins 25%		



Chris lance ensuite les dés sur la table Communauté de la Foi. Il obtient 05 – il n’a aucun Contact, ni Ennemi ni Rival !

Sarah lance les dés sur la table Pauvre et obtient 9. Elle faisait partie d’un culte païen avant que Chris ne la secoure. A haute voix, elle se demande si elle tire ses pouvoirs des esprits païens et pas de Dieu. (Le Maître de Jeu sourit d’une façon énigmatique et prend des notes). Elle lance aussi les dés pour les Connexions et obtient 81 (un résultat de 71+10% du fait qu’elle vient d’un milieu extérieur à l’Ordre), pour un total de 2 Contacts, 1 Rival, 1 Ennemi et 1 Allié. Elle décide que son Rival sera un autre membre de l’Ordre, le second fils prétentieux d’une famille noble qui la regarde de haut ; son Ennemi sera le chef du culte païen auquel elle a appartenu. Elle suggère que son Allié pourrait bien être le prêtre qui l’a introduit dans l’Ordre mais le Maître de Jeu répond qu’il devrait plutôt être un Contact et qu’il a une idée sur son Allié mais qu’il ne le révélera que plus tard. (Il note comme Allié un esprit de la nature possédant un lien psychique avec elle, mais elle ne le sait pas encore).

Chris choisit Alex comme nom pour son personnage. Alex est un jeune moine qui vient tout juste de terminer son apprentissage. Il adore bricoler des gadgets et nourrit l’espoir de devenir Prieur Artifex (voir page 37). Chris commence impatientement à demander des Points d’Atout pour pouvoir acheter des gadgets.

Sarah choisit Aude comme nom pour son personnage. Aude est une mystique puissante et Sarah la décrit comme étant légèrement détachée, comme si elle pouvait voir des choses qui n’existent pas. Elle n’est pas certaine de savoir où elle se situe dans l’Ordre et elle ne s’est jamais retrouvée dans une grande cité. Avec quatre points de POU dédiés à sa Ferveur Divine, elle peut prendre jusqu’à quatre sort divins. Elle prend le livre des mains de Chris, se rend au chapitre 8 (*Livre de Règles de Runequest II*) et apprend Bouclier, Guérir Blessure, Transfiguration et Vision de l’Âme.

Les deux jeunes moines sont désormais prêts à accomplir leur première mission au service de l’Ordre !



L'Ordre existe pour contrôler la connaissance. Les secrets contenus dans ce chapitre ne sont connus que des initiés - Solis Sacerdotis. Même les Novices qui ont passé leur vie entière sous la coupe de l'Ordre ne savent rien de la vraie histoire et du but de la confrérie tant qu'ils n'ont pas terminé leur apprentissage et juré allégeance au Supérieur Général. Une partie du serment les empêche de révéler les secrets de l'Ordre à une personne extérieure sous peine de mort et de damnation. Ceux qui brisent ce serment sont pourchassés et excutés par leurs frères.

Une Histoire Noble et Inconnue

Les affirmations de l'Ordre en ce qui concerne son ancienneté ne peuvent pas être prouvées. Les Maîtres font référence à un document Hébreu, le *Pesher Ben Josef*, datant du premier siècle après Jésus Christ et qui fut découvert dans une tombe située dans le Levant. Le *Pesher Ben Josef* fait partie de l'Évangile perdu de Thomas ; les sections qui font référence à l'Ordre sont présentées dans le quatrième et le douzième livre de cet évangile.

Thomas 4

1 Et Jésus et ses disciples arrivèrent de l'autre côté de la mer, dans le pays des Gadarenes
2 Et, quand il descendit de son navire, là, près des tombeaux, il rencontra de suite un homme à l'esprit malsain,
3 Qui demeurait parmi les tombes ; et aucun homme ne pouvait l'attacher, non, pas même avec des chaînes :
4 Parce qu'il avait souvent été attaché avec des fers et des chaînes, mais il les avait réduits en pièces : aucun homme non-plus ne pouvait le contrôler.
5 Et toujours, nuit et jour, il se rendait dans les montagnes, dans les tombes, et là étaient les os de ceux qu'il avait tués.
6 Mais quand il vit Jésus au loin, il accourut pour le vénérer,
7 Il pleura à chaudes larmes et dit, Que dois-je faire de toi, Jésus, toi Fils du Tout Puissant ? Je te supplie, par Dieu, de ne pas me tourmenter.
8 Et Jésus lui répondit, Sors de cet homme, esprit malsain.
9 Et il lui demanda, Quel est ton nom ? Et l'esprit lui répondit, Mon nom est Légion, parce que nous sommes beaucoup.
10 Et il affronta Jésus et fut vaincu.
11 Et là dans les montagnes, un troupeau de porcs se repaissait.
12 Et Jésus renvoya immédiatement les esprits malsains. Et ceux-ci s'en furent et entrèrent dans le corps des porcs : le troupeau s'élança violemment sur une pente abrupte, en direction de la mer, (il y en avait environ deux mille).
13 Et Jésus ordonna à quatre de ses disciples de suivre le troupeau et leur dit de ne répandre le sang d'aucun homme, mais que ces bêtes étaient des esprits malsains et qu'il leur donnait la permission de les tuer.
14 Et ils s'en allèrent pour voir de quoi il en retournait.

Thomas 12

22 Et ils arrivèrent dans un lieu appelé Gethsemane : et il dit à ses disciples, Asseyez-vous ici tandis que je prie.
23 Et il prit avec lui Pierre, Jacques le Majeur et Jean, mais commença à ressentir une douleur et une lourdeur,
24 Et il leur dit, Mon âme est affligée à en mourir : attardez-vous ici et surveillez les environs.
25 Et il avança de quelques pas et s'écroula, et pria, s'il était possible, afin d'éviter son destin.
26 Et un de ses disciples s'approcha de lui et lui dit, Maître, la cité est montée contre vous. Suivez-moi et je vous mènerai à un refuge.
27 Mais Jésus refusa en disant que ce n'était pas la volonté de son père. Mais partez, et souvenez-vous de ce que je vous ai dit, et faites en sorte qu'aucun mal n'arrive à ceux qui me suivent.

28 Prenez soin de vous et priez pour éviter la tentation. L'esprit est prêt mais la chair est faible.

29 Et il s'en alla, en priant et en prononçant les mêmes paroles.



Rich Longmore

Précurseurs

Il existe d'autres groupes comparables à l'Ordre à bien des égards. Le Seigneur envoie sûrement les esprits des hommes bons intervenir là où les hommes mauvais s'associent avec les puissances démoniaques. Même parmi les païens et les Sarrasins se trouvent des âmes vertueuses prêtes à prendre les armes contre les démons et les sorciers. Ces autres groupes manquent cependant de la bénédiction divine qui enflamme les âmes des membres de l'Ordre.

Le plus important de ces groupes précurseurs exista au temps de la Rome antique. Les *Averunci* étaient une secte secrète sous la direction de quelques familles riches. La nuit, ils se faufilaient dans les rues de Rome à la recherche de prêtres étrangers, de druides, de pratiquants de sacrifices humains, de mages et d'adorateurs de démons. Les *Averunci* employaient des espions et des informateurs, ainsi que des outils tel l'Appareil Hoffman, un des outils préférés de notre Ordre, mais leur arme favorite était la lame sacrificielle en fer trempé dans le sang. Lorsque l'aube se levait sur la cité, les adorateurs des cultes blasphématoires découvraient leurs maîtres morts, la gorge coupée et la langue arrachée. Les *Averunci* défendaient ainsi la république de Rome contre les pires effets des interférences malicieuses.



Au fur et à mesure que Rome grandit, les *Averrunci* devinrent partie intégrante des Légions, attachés initialement en tant que *cohors auxiliae* (unités de combat irrégulières) mais, à cause de leurs connaissances étendues dans l'ingénierie et la sorcellerie, ils furent associés avec les *praefectus fabrum*, les ingénieurs. De jour, les *Averrunci* construisaient des ponts et des routes ; de nuit, ils pourchassaient et tuaient les sorciers.

Caesar Augustus plaça les *Averrunci* sous la juridiction impériale, les subordonnant officiellement au Pontifex Maximus (Grand Pontife). A cette époque, les *Averrunci* persécutaient injustement les premiers Chrétiens mais s'efforçaient toujours d'éradiquer les rites diaboliques et la sorcellerie au sein de l'Empire. Martyres Chrétiens et diabolistes rencontraient la mort à la pointe des couteaux des *Averrunci*.

La Décadence de Rome et la Fondation de l'Ordre

Les empereurs suivants, tels Néron, étudiaient eux-mêmes la sorcellerie. Afin de protéger leur personne ainsi que les sorciers qui les instruisaient, les Empereurs démantelèrent les *Averrunci* qui avaient protégé Rome pendant des centaines d'années. Poussés dans la clandestinité et poursuivis tels les sorciers qu'ils avaient pourchassés, les *Averrunci* s'allièrent aux premiers Chrétiens. Saint Hippolyte a décrit avec éloquence et force combien nécessaires étaient les talents des *Averrunci*.

Soutenus par les ressources et les secrets des *Averrunci*, l'Ordre devint le bouclier secret de l'Église des premiers temps. Ils guidèrent nos pères fondateurs vers l'unification au Concile de Nicée et supprimèrent les hérésies des Ariens et des Nestoriens. L'Ordre reçut un mandat officiel de la part du Pape Honorius en 634, dans l'Édit Secret *Ad Orbi et Umbri*.

Évêque Honorius, Serviteur des Serviteurs de Dieu. Toute récompense et tout présent provient d'en-haut, du Père de la Lumière, avec lequel il n'y a ni changements ni révolutions ombrageuses. Fils affectueux et bien-aimés du Seigneur, nous louons Dieu tout puissant pour vous et en votre nom, parce que votre ordre religieux, votre institution vénérable est et doit rester un secret sous peine de voir les âmes inférieures devenir corrompues par des rumeurs malicieuses. Par la grâce de l'inspiration, vous êtes devenus des auditeurs attentifs de l'Évangile, abandonnant les biens matériels et la propriété privée, abandonnant effectivement le vaste sentier qui mène à la mort, pour choisir humblement le chemin ardu menant à la vie et au sacrifice. En accord avec ceci est le fait que vous, tels les vrais disciples du Seigneur et des guerriers aguerris dans la guerre sainte, êtes sans aucun doute réchauffés par la flamme de la charité et accomplissez par vos prouesses les paroles de l'Évangile : un homme n'a pas de plus grand amour que celui de donner sa vie pour ses amis, d'où, en accord avec les mots du grand Berger, vous ne craignez pas de donner vos âmes pour vos frères et les défendez contre les attaques des païens. Vous fûtes choisis par le Seigneur pour être les défenseurs de l'Église Catholique et les adversaires des ennemis du Christ. C'est donc en toute légitimité que vous pouvez exercer, de tout votre corps et de toute votre âme, la poursuite et la dévotion louable de votre sainte

entreprise. Néanmoins, nous la recommandons auprès du Seigneur, et, en rémission de vos péchés, par l'autorité de Dieu et de St Pierre, prince des apôtres, nous vous chargeons, ainsi que ceux qui vous servent, de combattre avec témérité, en invoquant le nom de Christ, les ennemis de la croix, afin de protéger l'Église Catholique, et de récupérer et de sauver ce qui est aux mains des païens et des hérétiques.

De plus, Nous vous chargeons de dissimuler et de ne jamais révéler les secrets blasphématoires et la connaissance nuisible de ceux que vous vaincrez, et qu'au lieu de cela, vous les détruirez ou que vous les utiliserez, sous forme de rédemption, dans vos victoires contre les païens et les hérétiques. En accomplissant ce devoir, vous avez l'autorisation d'accomplir ce qui est nécessaire pour protéger le troupeau de l'Église Catholique des déprédations du mal et des créatures de l'enfer, et pour ceci, vous avez notre bénédiction.

Dans les périodes de troubles et de besoin, et seulement lorsque tout autre moyen excepté la prière a été épuisé, vos membres pourront faire appel à l'autorité de ce bureau, comme indiqué par la chevalière que tous vos membres seront amenés à porter, et ainsi demander de l'aide, un réconfort, de l'argent et tout ce dont ils auront besoin auprès de l'évêque des lieux où ils se trouveront. Nous chargeons de plus ces évêques de répondre promptement à votre appel et de ne jamais entraver votre entreprise ni votre voyage, même s'ils n'ont pas connaissance de votre objectif final.

Par ce décret, nous établissons également que le mode de vie religieux institué dans votre refuge, inspiré par la grâce divine, sera strictement observé et que les frères qui servent le Seigneur vivront dans la chasteté, sans biens matériels, et, confirmant leur profession avec des paroles et la moralité, seront les sujets obéissants de leur maître et de ceux qu'il ordonne. Qui plus est, parce que la demeure de votre institution sacrée méritait d'être la source et l'origine de l'ordre, elle sera de ce fait considérée pour toujours comme le siège et le cheflieu de toutes les branches qui lui appartiennent. Et parce que tous les défenseurs de l'Église doivent vivre et être nourris des produits de l'Église, nous interdisons l'exaction de la dîme, contre votre volonté, sur les biens et les possessions de votre vénérable demeure.

Alors que nous appliquons aussi cette réserve aux droits épiscopaux des évêques, en ce qui concerne la dîme, ainsi que les services religieux et les enterrements, nous autorisons également la construction de lieux de vénération dans les endroits octroyés à votre Ordre, là où réside votre communauté, là où vos services sont effectués et là où, si vous ou un membre de votre communauté venait à mourir, vous devez être enterrés. De plus, par l'autorité apostolique, nous crétons que, dans tout lieu où vous vous rendez, vous recevrez les sacrements de la confession, de l'onction et de tout autre auprès d'honnêtes prêtres catholiques, à moins que quelque chose ne manque dans le partage des dons spirituels. Parce que bien sûr nous faisons tous partie de Christ et parce que Dieu ne fait pas de différences dans les visages, que ce soit dans la rémission des péchés ou pour d'autres bénéfices, et nous désirons que vos communautés et vos serviteurs reçoivent la bénédiction apostolique qui vous a été accordée. Par conséquent, si quiconque, ayant connaissance de ce décret, essaie d'agir à son encontre et, après avoir reçu un second et troisième avertissement, ne corrige pas sa faute, celui-là perdra sa

dignité et son honneur. Il sera accusé de perpétuer une injustice devant la cour divine, considéré comme indigne du corps et du sang sacré de notre Dieu, Seigneur et Sauveur Jésus Christ et sera soumis à la terrible vengeance du jugement dernier.

Ceux, par contre, qui maintiennent ces préceptes obtiendront la bénédiction et la grâce du Dieu omnipotent et de ses apôtres Pierre et Paul. Amen.

Le lent déclin de l'empire Occidental encouragea l'apparition de centaines de sectes de magie et d'hérésies diverses. Pire encore, la connaissance de l'Ancien Monde, assimilée par les Romains auprès des Grecs et des Égyptiens, fut perdue durant les invasions et les révoltes barbares. Les bibliothèques succombèrent sous le feu et les érudits furent assassinés. Le rôle de l'Ordre dans la préservation de cette connaissance ancienne ne doit pas être sous-estimé – nos pères fondateurs s'emparèrent de rouleaux de parchemins et firent disparaître des merveilles tandis que les barbares martelaient les portes de Rome. En vérité nous mîmes aussi le feu aux bibliothèques et tuâmes les érudits car il vaut mieux que la connaissance soit entre nos mains plutôt que de la voir disséminée comme des perles à des cochons.

Néanmoins, beaucoup craignirent l'arrivée de la fin du monde car l'ancien ordre avait été balayé. Nous ne savons ni l'heure ni le jour de la fin du monde mais nous savons qu'elle sera annoncée par des jours de démence où l'Humanité souffrante sera la proie des sorciers malveillants et des forces des ténèbres. Les marées sont mauvaises dans les royaumes spirituels, quand l'hérésie et la sorcellerie augmentent telles les vagues de quelque océan insondable et déferlent sur la Chrétienté en une vague catastrophique. Ce sont les temps où l'Ordre doit se dresser comme un rempart afin de protéger l'Église et ses brebis contre les prédatons du mal. Après la chute de Rome, l'Ordre s'efforça d'être ce bouclier et, grâce au sacrifice, à la foi et par nécessité, il fut victorieux.

Le chaos fut enrayé. L'Église avait perduré et s'était unifiée ; l'Épouse du Christ était désormais prête à servir de mère au monde naissant.

En temps de paix, un homme peut mettre son épée de côté. L'Ordre se prépara à la crise suivante, classa et développa la connaissance récupérée, et prépara ses forteresses et ses instruments pour l'ère à venir. Les hérétiques devaient être réduits au silence et les monstres détruits mais ceux-ci rôdaient dans les forêts et les régions sauvages, pas dans les cités ni les villages. L'Ordre établit un réseau de commanderies et de refuges à l'Est, dans les environs de la grande cité de Constantinople. Cette tour de guet orientale est située près de la Perse d'où arrive un nombre prodigieux de sorciers et de diabolistes.

Le Mont Saint–Michel

C'est la forteresse principale de notre ordre, et c'est une véritable merveille. Se dressant sur l'océan tel un géant en

armure ou un navire-cathédrale, le rocher du Mont St-Michel n'est accessible que par une route étroite et ce, uniquement lorsque la marée est basse. Avant que notre église ne s'établisse ici, l'île portait le nom de Mont Tombe.

En 708 AD, l'archange Michel apparut devant St. Aubert, alors évêque d'Avranches, et lui commanda de bâtir une église sur le rocher. Quand celui-ci refusa, l'ange plaça un doigt brûlant sur le front de St. Aubert et le marqua d'un feu sacré. La relique du crâne de St. Aubert est une de nos icônes les plus sacrées. Sous le déguisement d'un ordre bénédictin, notre Ordre prit possession de l'île et la transforma en ce bastion qu'elle est maintenant. Le Mont St-Michel est notre demeure, notre refuge, notre château et notre église.

Avant l'établissement de cette base centrale, la résidence principale de notre Ordre se trouvait dans les catacombes de Rome. Ce labyrinthe était bien protégé et privé, deux caractéristiques vitales de nos entreprises, mais nous ne pouvions agir ouvertement. Le Mont St-Michel nous offrit la sécurité et l'intimité tout en présentant une façade publique pour l'Ordre. Nous apparaissions comme un autre monastère prospère sous l'égide d'Avranches et sous ce déguisement, nous pouvions accepter de l'argent et bâtir d'autres forteresses. Les moines de notre Ordre établirent des prieurés, des écoles et des orphelinats en Normandie, pour que nous puissions entraîner nos novices de manière discrète. Il est plus facile de façonner un

Nick Eberis





enfant en instrument de perfection qu'il ne l'est d'un homme qui a déjà été souillé par les vicissitudes du monde.

Le seigneur Normand Guillaume Longespée conquiert la péninsule du Cotentin, intégrant ainsi le Mont St-Michel au sein de la Normandie. Ceci s'accordait avec les plans de l'Ordre, car nos moines voyageaient avec des Normands avarés et importants à travers toutes l'Europe. Nous apportâmes notre support au descendant de Guillaume, celui que l'on appelait le Conquérant, et fûmes récompensés avec des terres en Angleterre. Les revenus indépendants de l'Ordre augmentèrent prodigieusement et nous permirent de fonder d'autres prieurés en Angleterre et en France.

Alors que la fin du millénaire se rapprochait, nous vîmes réapparaître des cultes apocalyptiques et des faux prophètes, et là encore, notre Ordre fut présent dans l'ombre pour s'assurer qu'aucun dément ni aucun diaboliste ne triomphait. Pourtant, cette nouvelle vague de chaos et d'hérésie ne fut pas entièrement éradiquée et une fois de plus, la Chrétienté fut engloutie par les cultes secrets et la sorcellerie. Cette vague répugnante fit basculer l'Europe dans le vice.

Le Schisme

En 1054, les divisions de longue date au sein de l'Église atteignirent un point culminant. Les légats du Pape Léon IX se rendirent à Constantinople et menacèrent le Patriarche Michel Cérulaire. Au cours de cette dispute, les deux camps s'excommunièrent l'un l'autre et l'Église fut en proie à un schisme terrible entre le camp Latin à l'Ouest et le camp Grec à l'Est. Notre Ordre aussi fut divisé par ce schisme et les prieurés de l'Est furent perdus.

Étienne IX, un des successeurs de Léon, désirait utiliser notre Ordre comme une arme au service de ses propres ambitions politiques, en ordonnant à nos agents d'assassiner certains seigneurs Normands et évêques désobéissants. Une telle interférence dans la politique laïque ne fait pas partie du mandat de notre Ordre – Nous sommes chargés de protéger l'Église contre les menaces surnaturelles et les hérésies, pas de tuer ceux qui offensent le Pape. Aussi, quand Nicolas II, le successeur d'Étienne, obtint le Saint-Siège, l'Ordre demanda à ce qu'il établisse un nouvel édit secret, Comment Guider l'Humanité, déclarant que l'Ordre devait rester éloigné des politiques laïques en tout genre. Les membres de notre Ordre n'ont ainsi pas le droit de posséder des terres ou un titre de noblesse, ni même d'utiliser nos arts secrets dans un but autre que la destruction des forces du mal.

Croisades & Nouvelles Hérésies

Un siècle auparavant, le Pape Urbain II prêcha au Conseil de Clermont et fit appel aux guerriers nobles d'Europe pour venir en aide aux Chrétiens de l'Est. Cet appel fut reçu avec enthousiasme par beaucoup, hommes du peuple et nobles confondus. De grandes armées se mirent en marche ou prirent la mer pour se rendre dans les terres appartenant aux Sarrasins, créant ainsi le royaume de Jérusalem. Nos agents se

Frères Célèbres

St. George : réputé pour avoir été un des plus grands guerriers de l'Ordre, St. George était un légionnaire Romain au service du cruel empereur Dioclétien. St. George était secrètement Chrétien au temps où l'Empereur opprimait la Vraie Foi. Fortifié par le pouvoir de Dieu, il tua un grand dragon dans l'Est.

St. Cyprien : sorcier païen converti à la Chrétienté, St. Cyprien est vénéré comme le grand archiviste de l'Ordre. De nombreux livres et rouleaux de parchemin entreposés au Mont St-Michel furent récupérés par ses bons soins et ceux de ses disciples.

Pape Sylvestre : seul membre de l'Ordre à avoir été élu Pape, Gerbert d'Aurillac en apprit beaucoup sur les Maures de la péninsule ibérique avant de devenir Hiéromoine. Il accomplit de grandes choses au service de l'Ordre et nous guida durant les années terribles du Millénaire.

trouvaient parmi eux. A l'Est, nous sommes entrés en conflit avec les Haschischin et des sectes sorcières ; nous déjouons des complots pour faire basculer les royaumes Chrétiens et aidons nos frères des ordres monastiques militants.

L'hérésie organisée trouble l'Europe une fois de plus. Nées de la vague démoniaque libérée par le millénaire, les hérésies, telles le Catharisme, défient l'autorité du Pape. Celles-ci dissimulent bien souvent des crimes pires encore – sorcellerie, sacrifice humain, association avec le démon – qui doivent être supprimés. Entre les croisades à l'Est et la menace de l'hérésie organisée à l'Ouest, notre Ordre connaît des difficultés. Nos frères sont trop peu nombreux pour faire face aux menaces qui pèsent sur la Chrétienté.

Structure de l'Ordre

La structure interne de l'Ordre suit la Règle de Saint-Benoît, telle qu'elle fut couchée sur le papier au 7^{ème} siècle. Quand ils se trouvent dans l'abbaye du Mont St-Michel ou dans un de ses prieurés, nos membres doivent observer cette Règle dans tous ses détails. Les biens sont mis en commun et procurés à chaque membre selon les besoins. Nous prions huit fois par jour, comme il est stipulé dans la Règle. Entre ces prières, chaque membre doit accomplir ses devoirs ou occuper son temps de manière fructueuse : entraînement, étude, travail manuel, etc.

Les Hiéromoines qui parcourent les routes à la recherche de scélérats ou qui mènent une enquête sur une menace surnaturelle sont exempts de prier à une heure appointée mais doivent cependant louer et remercier Dieu chaque fois qu'ils le peuvent. Ils doivent participer aux messes quand cela

La Liturgie des Heures

Tous les membres, mêmes ceux qui sont sur les routes, sont censés offrir des prières selon la Liturgie des Heures écrite par Saint-Benoît. Les prières doivent être dites huit fois par jours. Les **Matines**, l'Office de Nuit, aussi appelées les Vigiles, ont lieu en pleine nuit. Les **Laudes** accueillent l'aurore. La **Prime** a lieu à la première heure, la **Tierce** au milieu de la matinée à la troisième heure du jour et la **Sexte** au milieu de la journée, six heures après l'aube. La **None** a lieu à la neuvième heure, au milieu de l'après-midi. Les **Vêpres**, la prière du soir, ont lieu à la lueur des lampes et les **Complies** juste avant de nous retirer pour dormir.

Toutes les activités du monastère sont arrangées selon cette division de la journée.

Prière	Heure
Laudes	Aurore
Prime	6 heures (du matin)
Tierce	9 heures (du matin)
Sexte	Midi
None	3 heures (de l'après-midi)
Vêpres	6 heures (de l'après-midi)
Complies	9 heures (du soir)
Matines	Minuit

leur est possible et se confesser à un prêtre ordonné ou à leur confesseur si nécessaire.

Novices

Tous les membres de l'Ordre qui n'ont pas encore été initiés et oints portent le nom de novices. Il existe trois échelons chez les novices – Pupille, Novice et Initié. En dehors des circonstances les plus inhabituelles, les novices sont cantonnés au monastère dans lequel ils effectuent leur entraînement.

Le régime d'entraînement de l'Ordre est extrêmement éprouvant. En plus d'étudier la Bible et les autres écritures des saints et des saints-pères, les novices doivent étudier de nombreux autres domaines appropriés à leur niveau d'accomplissement et à leur intellect. Tous les novices reçoivent également des leçons dans les techniques d'observation et de déduction ainsi que des leçons de rhétorique et de logique afin d'être capables d'agir au mieux dans toutes les situations. Mais nous ne négligeons pas le corps dans la perfection de l'esprit – à compter du moment où ils sont placés aux bons soins de l'Ordre, les novices s'entraînent au combat avec toutes sortes d'armes et s'exercent avec une variété de moyens. Un membre de l'Ordre ayant complété son apprentissage devrait être l'égal du plus fin chevalier, du gladiateur le plus brutal, du voleur le plus rusé et de l'érudit le plus éduqué de toute la Chrétienté.

En ce qui Concerne le Sexe Féminin

L'Ordre accepte des membres masculins et féminins en dépit des périls bien connus du sexe faible. Les recrues masculines sont bien sûr préférables, car elles sont plus robustes de corps et plus agiles d'esprit. Les membres féminins risquent également d'enflammer les sens des moines chastes et de les conduire au péché ou à agir imprudemment. Au possible, les deux sexes sont séparés. Les novices grandissent dans des institutions séparées et se mélangent uniquement durant l'instruction finale. Au Mont St. Michel, les hommes et les femmes de l'Ordre ont leurs propres dortoirs et réfectoires. Bien que la messe soit célébrée conjointement, les novices et les hiéromoines qui n'ont pas encore maîtrisé leurs pulsions charnelles sont supervisés par leurs supérieurs, sous peine que l'obscurité de la chapelle n'encourage les indiscretions.

Il existe trois raisons, énumérées ci-dessous, pour lesquelles les membres féminins sont acceptés :

La première raison est la Tradition. L'Ordre a accepté des membres féminins depuis sa fondation. Les femmes détenaient autrefois plus d'autorité au sein de l'Église qu'elles n'en possèdent aujourd'hui et, parce que nous sommes l'un des plus anciens ordres Chrétiens, cette autorité est maintenue au sein de l'Ordre. Un grand nombre de femmes ont le rang de Maître et par le passé, nous avons eu des femmes comme Supérieurs Généraux.

La seconde raison est la Nécessité. Les principaux talents demandés par l'Ordre sont la foi, le courage, un esprit vif et des sens aiguisés ; et une femme peut posséder ces traits, même le courage. Le fils d'un fermier peut être aussi fort qu'un bœuf et capable de fendre un homme en deux avec le tranchant de sa hache mais s'il s'enfuit de terreur ou est ensorcelé par le premier sorcier qu'il aperçoit, il ne nous est d'aucune utilité. Par contraste, la fille du fermier n'est pas aussi forte mais la force qu'elle possède est suffisante pour frapper de sa dague les côtes ou la gorge d'un adversaire qui ne se doute de rien. Sans des recrues féminines, notre Ordre ne serait pas en nombre suffisant pour accomplir ses devoirs.

La nécessité encore dicte que nous devons admettre des femmes pour des tâches que les hommes ne peuvent pas accomplir. Il peut être nécessaire de surveiller l'épouse d'un noble ou de se déguiser en mendiant, en prostituée ou en nonne appartenant à une autre congrégation. En général, les femmes ne sont pas considérées comme menaçantes ou dangereuses, ce qui permet à nos sœurs de se faufiler au travers des défenses de l'ennemi avec une certaine aisance.

La troisième raison est l'inspiration ; les dons surnaturels de Dieu et les visions données par le Saint Esprit existent autant chez les femmes que chez les hommes. Hildegarde de Bingen, mystique et prophétesse acclamée, est une femme et ses miracles sont aussi puissants que ceux des autres saints de notre ère.

Ces trois raisons sont suffisamment convaincantes pour justifier l'admission de membres féminins, en dépit des périls et de la faiblesse évidente des femmes.



Nous sommes les instruments de Dieu. Il est donc juste et correct qu'Il dispose des meilleurs outils que nous puissions forger.

Pupille

Recueillis par l'Ordre, ces enfants, masculins et féminins, sont appelés Pupilles. Il est préférable qu'ils soient orphelins, en bonne santé et n'aient aucune difformité ni défaut. Dans certains cas, nous avons la permission de prendre des enfants qui ne sont pas orphelins mais de telles admissions sont à la discrétion du Père Supérieur du monastère du Manoir de Brion ou de la Mère Supérieure du couvent du Manoir de Sophia.

Les Pupilles sont instruits jusqu'à l'âge de 14 ans. Ils reçoivent une instruction de base dans les techniques de combat et la discipline physique et apprennent à lire et à écrire en Latin et dans la langue commune de la région. Ils apprennent aussi l'histoire, la philosophie, l'herboristerie et des rudiments de la théologie. A l'âge de 10 ans, les progrès du Pupille sont mesurés. S'il est jugé digne, il pourra rester au monastère ; s'il montre un défaut de caractère, il est envoyé dans une école moins astreignante, rattachée à quelque autre abbaye.

Novice

Les Novices sont les membres potentiels de l'Ordre qui effectuent un apprentissage intermédiaire. Aucun Novice n'est accepté en-dessous de l'âge de 14 ans ; ceux au-dessus de 40 ans sont acceptés mais il est peu probable qu'ils survivent à la période d'entraînement. Les Novices apprennent les techniques de combat de la dissimulation et de l'évasion, de la duperie et de l'espionnage, les techniques de l'assassinat et de la cryptographie, la manière de commander et la manière d'obéir. Ils apprennent à méditer, à prier, à maîtriser la peur et la faiblesse et à mortifier la chair et l'esprit au service de Dieu. Ils étudient les sciences qui leur sont utiles : herboristerie, médecine, alchimie, métallurgie, géologie, histoire naturelle des animaux et des plantes. Ils étudient l'histoire dans toutes ses parties, de la création du monde à nos jours, avec une emphase toute particulière sur la connaissance pratique – comment effectuer un siège à la façon des Romains, comment découvrir le cellier caché du temple d'Apollon, comment se comporter en esclave en Barbarie ou en prince à Byzance.

Les novices étudient aussi la théologie et reçoivent des bases solides dans les enseignements du Christ, dans les écritures des apôtres et des évangélistes et dans la sagesse des saints, des pères de l'église et des philosophes ; après cela, ils se mettent à l'étude des autres religions, des différences entre les Églises de l'Occident et de l'Orient, des hérésies et des cultes qui nous ont troublés par le passé. Ils étudient la Tora des juifs, les écritures des rabbins, le Coran des Sarrasins et la connaissance des sorciers Maures. Ils reçoivent une instruction dans les croyances et les méthodes des cultes païens, la sorcellerie, le satanisme et la démonologie (ces enseignements sont bien entendu entièrement abstraits et ne contiennent aucun principe pratique ; les étudiants sont supervisés de près pour s'assurer qu'ils ne s'éloignent pas du chemin).

L'apprentissage des Novices prend entre six mois et trois ans, selon les aptitudes et le zèle du novice. Dès qu'il est prêt, le Novice est de nouveau testé avant de passer au rang d'Initié.

Les membres potentiels qui ne passent pas par le stade de Pupille, rejoignent généralement l'ordre sous le rang de Novice, bien qu'un petit nombre débute en tant qu'Initié.

Initié

La phase finale de l'apprentissage a lieu au Mont St-Michel. Là, les initiés reçoivent un entraînement pratique dans la manipulation des outils et des méthodes de l'Ordre et apprennent enfin notre objectif et le Chemin Divin. Ceux-ci sont les secrets de l'Ordre et ne sont révélés qu'au sein des murs de la forteresse. La patience est une vertu ; un enfant amené dans l'Ordre en tant que pupille est trois fois vertueux, parce qu'il peine et étudie pendant une douzaine d'années sans savoir la moindre chose sur ce que l'Ordre a en réserve pour lui.

Les Initiés s'entraînent sous le regard des Maîtres pendant au moins 14 semaines. La pratique est leur principale instruction : utilisation en toute sécurité de composants alchimiques, manipulation de nos armes étranges, méthodes pour tuer certains monstres, charmes contre une magie hostile, le moyen de mener une enquête et de traiter avec un culte et ainsi de suite. Cet entraînement est si intense que les règles normales du monastère sont suspendues. Les Initiés ne doivent prier qu'une seule fois par jour et participent aux messes une fois par semaine, car le reste de leur temps est consacré à l'étude et à la pratique. Les Initiés sont soumis à une telle épreuve que même un chevalier aguerri ou un novice bien entraîné peuvent faillir à la tâche. Dans le creuset de la *Cella Probatum*, nous faisons disparaître tout doute, toute hésitation, toute peur et ne laissons que le parfait instrument de Dieu.

Les Épreuves

Les Novices sont testés à chaque stade de leur apprentissage.

Pour les Pupilles, ce test consiste en une interrogation orale effectuée par le Maître de maison. Le Pupille doit faire preuve d'une bonne condition physique, être capable d'apprendre et d'obéir et montrer une certaine dévotion envers l'Ordre, même s'il ne connaît pas encore sa véritable nature.

Pour les Novices, le test implique un combat contre les membres aînés de l'Ordre afin de démontrer la capacité physique. Le Novice est invariablement vaincu par son adversaire, ce qui lui donne une chance de montrer une certaine humilité, sa détermination et la capacité d'analyser sa propre faiblesse dans le but de compenser pour celle-ci. L'aîné – habituellement un gyrovague – a la permission de questionner ou de tester le novice. Certains de ces tests peuvent prendre des semaines ; le Novice peut être placé au milieu d'une forêt sauvage et forcé à retracer son chemin vers l'école ou être amené à participer à une inquisition, ou bien encore être forcé à affronter un autre novice.



Frères Lais

Seul un petit nombre de Novices réussit à passer tous les tests. La plupart sont éliminés à un stade ou à un autre. Les Pupilles qui échouent sont placés dans un autre monastère, là où l'une de leurs autres capacités peut encore s'avérer utile à l'Ordre.

Les Novices qui échouent peuvent devenir des frères lais de l'Ordre. Ceux-là sont les moines qui servent au Mont St-Michel ou dans un autre prieuré : ils effectuent les tâches manuelles et apportent leur aide aux Maîtres. Ils sont nos scribes, nos charpentiers, nos maréchaux-ferrants et nos maçons. Les frères lais ne sont pas initiés dans les mystères de l'Ordre, aussi notre but ultime leur reste secret, mais ils savent que nous ne sommes pas seulement ce que nous paraissions être. En de rares occasions, un frère lai peut se distinguer et recevoir la permission d'accomplir son initiation plus tard dans sa vie.

Les Initiés qui échouent périssent généralement.

Les tests des Initiés sont les plus durs qui soient. Revêtu uniquement d'une robe blanche, l'initié est amené à la chapelle par ses frères du Mont Saint-Michel. Là, on le laisse seul pour prier toute la nuit. Durant celle-ci, il sera testé d'une manière unique et personnelle. Peut-être qu'on lui fera boire une coupe de vin dans laquelle on aura versé une potion afin qu'il soit en proie à des visions terrifiantes ; il devra démontrer la maîtrise de son esprit en bannissant ces horreurs. Peut-être que les membres de l'Ordre l'amèneront dans une clairière pour combattre toute une série d'ennemis ; ou peut-être encore devra-t-il franchir une porte secrète et passer une série de pièges et de tests.

Au matin, les amis de l'Initié retournent dans la chapelle. Si celui-ci est toujours dans l'église, il a réussi le test. S'il s'est enfui, il est possible qu'ils ne le retrouvent jamais.

La Cérémonie d'Initiation

Les postulants victorieux retournent dans la chapelle pour la cérémonie d'Initiation. Les initiés s'allongent sur le sol, les bras en croix, tandis que le Supérieur Général de l'Ordre et l'évêque d'Avranches récitent la messe et oignent chaque initié du signe de la croix, en utilisant un mélange à base d'huile, d'eau et d'une troisième substance secrète.

La cérémonie d'initiation est une sorte d'Ordination Sainte. Être initié c'est devenir prêtre, bien que les initiés n'aient pas à célébrer la messe ni à effectuer d'autres sacrements excepté dans les cas d'extrême urgence. Il existe trois raisons pour cette ordination. Premièrement, l'initié peut être amené à effectuer

un exorcisme et à renvoyer les mauvais esprits et les démons en enfer. Deuxièmement, pour faciliter le don de la Grâce Divine, la principale défense spirituelle accordée à notre Ordre. Et troisièmement, pour qu'il puisse agir en tant que confesseur auprès de ses frères. Bien souvent, nos membres peuvent se retrouver loin d'une église et dans le besoin de se confesser après avoir risqué leur âme immortelle en accomplissant leurs devoirs. Dans de telles circonstances, un initié a la permission d'agir comme confesseur auprès un autre initié.

Hiéromoines

Ceux qui ont été initiés avec succès deviennent des hiéromoines – un terme emprunté à l'Église de l'Orient signifiant "moine-prêtre" et dénotant la nature double de nos membres. Ils sont à la fois prêtres et moines guerriers possédant des pouvoirs spirituels et martiaux. Pour les femmes, nous employons le terme Hiérononne.

Les Hiéromoines sont les bras et les yeux de l'Ordre. Ils ont terminé leur apprentissage et sont considérés comme des membres à part entière de l'Ordre ; leur vie et leur mort sont consacrées à Dieu. Les Hiéromoines peuvent demeurer au Mont Saint-Michel ou dans un des prieurés de la Chrétienté, mais la plupart n'y reviennent que tous les trois ou quatre ans. Ils passent le reste de leur vie dans les campagnes, accomplissant la volonté de Dieu.

Un petit nombre de Hiéromoines ont la permission de rester au Mont Saint-Michel ou dans un autre prieuré si leur travail le leur demande, tels les scribes, les forgerons ou les autres artisans, ou encore ceux qui récupèrent d'une maladie ou d'une blessure. Les demandes de l'Ordre, cependant, sont telles que tous les hiéromoines sains de corps et capables de travailler doivent accomplir leur part dans le monde. Nous sommes en très petit nombre comparé au nombre des ennemis de la Chrétienté.

Les hiéromoines sont divisés en cinq échelons. Au fur et à mesure qu'un Hiéromoine gagne de l'expérience et fait preuve d'un grand courage et d'une grande foi, il peut avancer dans les échelons vers le rang de Maître. Chaque échelon est marqué par une cérémonie dans laquelle le Hiéromoine répète ses vœux et est initié un peu plus dans les mystères de l'Ordre.

Hiéromoine de Premier Échelon

Ceux qui viennent tout juste de terminer leur entraînement portent le nom de Hiéromoines de Premier Échelon. Ce sont des compagnons qui ont appris tout ce dont ils ont besoin mais qui n'ont pas la sagesse des vétérans dans la façon d'appliquer leurs connaissances. Les Hiéromoines de Premier Échelon sont envoyés dans le monde en compagnie d'un membre plus expérimenté ou bien dans une commanderie ou un prieuré afin de recevoir des tâches appropriées et une instruction pratique auprès du Maître.



Abbaye : grand monastère où réside un abbé.

Abbé : le maître d'une abbaye. Le nom féminin est "abbesse". Comparez avec *prieur*.

Commanderie : un refuge ou une forteresse secrète de l'Ordre.

Don Surnaturel : bénédiction divine ou talent miraculeux.

Échelon : un des cinq niveaux de progrès spirituel au sein des Hiéromoines.

Fraternité : un groupe de Hiéromoines.

Grâce Extraordinaire : principal protection spirituelle de l'Ordre.

Gyrovague : moine errant, particulièrement ennuyeux ou facilement corrompu.

Hiéromoine : moine-prêtre – un membre de l'Ordre qui a été introduit dans les plus grands mystères.

Hiérononne : un membre féminin de l'Ordre.

Initié : un membre qui est en train d'effectuer le dernier stade de l'entraînement de l'Ordre au Mont St-Michel.

Maître : membre du cercle central de l'Ordre.

Mendiant : un moine-mendiant.

Moine : un ecclésiastique qui parcourt le grand monde.

Novice : un membre qui est en train d'effectuer son premier entraînement dans une autre abbaye.

Précepteur : le maître d'une commanderie.

Prieur : le moine qui est maître d'un prieuré.

Prieur Claustal : un des maîtres résidant au Mont St-Michel.

Prieuré : un petit monastère, supervisé par un prieur, fondé par et placé sous l'égide d'une abbaye.

Pupille : un enfant pris en charge par l'Ordre.

Sous-Prieur : le maître d'un prieuré appartenant à l'Ordre.

Le Premier Échelon est une période dangereuse pour l'âme du Hiéromoine. Tel un faucon libéré de ces liens pour la première fois, il court le risque d'être submergé par cette nouvelle liberté et d'échapper aux soins de l'Ordre. Après des années d'entraînement intense et de confinement, les tentations du monde peuvent être trop grandes pour l'âme qui n'y est pas préparée.

Pire encore, le Hiéromoine peut avoir trop confiance en ses compétences et ses dons et oublier que la Grâce Extraordinaire provient avant tout de l'humilité. Sachant qu'il peut vaincre cinq adversaires, le Hiéromoine manque de prudence et en attaque dix. Sachant qu'il sera pardonné pour les péchés qu'il commet par nécessité, il commet des péchés par indulgence personnelle. Sachant que Dieu reconnaît les Siens et que parfois la mort est préférable à la vie, il tue sans discrimination. Veillez sur vos compagnons, qu'ils ne succombent pas à la tentation !

Une expérience d'un an est normalement suffisante pour un membre de premier échelon. Après cette période de probation

en compagnie d'un Hiéromoine aîné ou d'un précepteur, le Hiéromoine retourne au Mont St-Michel. Là on s'assure de ses progrès avant de lui permettre d'avancer au second échelon.

Hiéromoine de Second Échelon

La majorité de nos gyrovagues sont des Hiéromoines de Second Échelon. Ces derniers ont prouvé qu'ils sont dignes de confiance, qu'ils honorent leurs vœux et qu'ils sont capables d'agir indépendamment. Les Hiéromoines de Second Échelon voyagent par deux, en petits groupes ou – au besoin – tous seuls. Ils peuvent être rattachés à un prieuré, une commanderie ou encore être sous la supervision d'un Hiéromoine d'échelon supérieur mais de tels contacts sont brefs. Pendant trois ou quatre mois d'affilée, ces hiéromoines parcourent la Chrétienté, des plus grandes cités aux plus petits hameaux, en passant par les montagnes glacées du nord et les rivages d'Afrique.

Lorsque le Hiéromoine découvre des signes du malin, il doit d'abord en apprendre le plus possible sur cette menace. Est-il capable d'affronter cette menace seul ou doit-il réunir plusieurs autres membres de l'Ordre ? Connaît-il tous ceux qui sont impliqués ou existe-t-il d'autres dangers inconnus qui l'attendent au tournant ? Est-il au courant des outils et des armes nécessaires pour anéantir ces ennemis surnaturels ou doit-il tout d'abord les obtenir ? Il doit faire en sorte d'équilibrer la prudence avec l'opportunité. Il n'est pas avisé de foncer tête baissée mais il n'est pas non plus avisé d'attendre trop longtemps sous peine de voir la menace croître ou de voir des innocents souffrir indûment.

Afin de progresser au troisième Échelon, un Hiéromoine doit prouver qu'il possède une certaine aptitude au commandement et une certaine discipline.

Hiéromoine de Troisième Échelon

Le Hiéromoine de Troisième Échelon est comme un Père envers les moines de rang inférieur qui dépendent de ses conseils et de son assistance. Plusieurs années de labeur passées parmi les vignobles de la Chrétienté ont fait de lui un vétéran, et cependant, il n'a permis ni au cynisme ni au désespoir d'assombrir son jugement. Il a aperçu les formes multiples empruntées par le Malin mais il ne se permet pas de faire des suppositions ni de se contenter de regarder au lieu d'enquêter.

Les Hiéromoines de Troisième Échelon parcourent aussi les routes mais leurs chemins sont limités. Le chemin emprunté par un membre de Troisième Échelon est déterminé par les Maîtres et ses pérégrinations le mènent invariablement dans les endroits où le danger est supposé résider, ou là où il pourra facilement être trouvé par un Hiéromoine de Second Échelon ayant besoin de son aide. Les Hiéromoines de Troisième Échelon sont également chargés de rechercher de nouvelles recrues potentielles ; chaque moine ayant progressé au troisième Échelon se doit de trouver son propre remplaçant, à moins que la mort ne le prenne par surprise.

Hiéromoine de Quatrième Échelon

Afin d'accéder au Quatrième Échelon, le Hiéromoine doit avoir atteint une compétence particulière dans une des tâches vitales de notre Ordre et faire preuve d'une dévotion irréprochable envers notre cause.

Les membres du Quatrième Échelon sont proches d'atteindre le rang de Maître. Ils sont rappelés au Mont St-Michel ou dans un autre prieuré, pour travailler aux côtés des Maîtres. Ils agissent comme la garde personnelle d'un puissant roi : ils se concentrent au combat quand la victoire ou la défaite semblent certaines.

Hiéromoines du Cinquième Échelon

Seuls quelques rares Hiéromoines atteignent le Cinquième Échelon, car il représente autant un degré de censure qu'une approbation. Afin d'atteindre le Cinquième Échelon, le Hiéromoine doit avoir atteint le Quatrième Échelon mais avoir été trouvé indigne d'être élevé au rang de Maître. Pourquoi ? Peut-être à cause d'un manque de discipline, d'un défaut de caractère ou encore de quelque action honteuse dans son passé. Un Hiéromoine de Cinquième Échelon est pris au piège entre son indéniable dévotion et sa nature profonde tout aussi indéniable. Il n'est pas digne du rang de Maître mais son talent et son expérience sont supérieurs à ceux des Hiéromoines des échelons inférieurs.

En tant que tel, les moines de Cinquième Échelon reçoivent les missions que tout autre hiéromoine ne pourrait espérer accomplir. Ces missions sont extrêmement périlleuses mais le zèle dont font preuve ces Hiéromoines, envers la mission de l'Ordre, même dans la mort, surpasse les défaillances qui les ont empêchés d'atteindre le rang de Maître.

L'Ordre et le Monde

L'existence de notre Ordre n'est pas un secret. Qui peut nier que le Mont St-Michel se dresse au-dessus des flots tel un ange rebelle ou que les moines et les pèlerins partent de ce monastère pour se rendre dans les terres de la Chrétienté ?

C'est la *nature* de notre Ordre que vous avez juré de dissimuler. Le peuple ne doit jamais découvrir que nous veillons sur lui, ni connaître les démons desquels nous le protégeons. Il ne doit jamais découvrir nos armes merveilleuses ni nos enseignements secrets. Par-dessus tout, il ne doit jamais connaître la nature de l'Ennemi sous peine d'être tenté d'emprunter le chemin de la corruption ou d'être intimidé par la force de nos adversaires.

Ce monde est un monde déchu. Il y a des périls à chaque coin de rue et le moine imprudent peut succomber s'il ne s'est pas préparé pour affronter ces dangers. Et c'est seulement au Mont St-Michel ou dans un autre prieuré que la foi du Hiéromoine est soutenue par la présence de ses pairs et par les conseils avisés des Maîtres.

L'Entraînement que vous avez reçu garantit que vous surpasserez presque tous les périls que vous rencontrerez. On vous enjoint de dissimuler vos talents au possible, en utilisant le minimum de force nécessaire. Si un homme vous attaque avec ses poings, renversez-le avec vos poings. Si un homme vous menace avec une épée, désarmez-le. Si vous devez entrer dans une maison sans alerter ses habitants, cherchez d'abord une porte ouverte avant de grimper le mur. Soyez modéré et circonspect dans toutes vos actions et soyez humble si nécessaire. Est-ce qu'un chevalier sûr de sa force et revêtu d'une armure oserait frapper un enfant qui l'offense ? Non, il le châtierait et s'en retournerait vaquer à ses affaires – qu'il en soit de même pour vous.

Si vous devez agir violemment, soyez rapide et charitable. Ne prenez pas plaisir à l'acte et ne tuez pas pour le plaisir. Si vous pouvez vaincre un adversaire sans le tuer, faites-le. Si vous pouvez éviter qu'un ennemi souffre, accordez-lui la miséricorde du trépas. Ne prenez pas plaisir à être cruel ou à verser le sang.

En même temps, ne laissez pas les considérations de l'honneur ou de la morale influencer la manière dont vous accomplissez des actes violents. Il vaut mieux supprimer un adversaire dans son sommeil que de l'affronter avec une épée en main. Il vaut mieux écraser une douzaine d'hommes avec des rochers poussés depuis une colline que de les rencontrer sur le champ de bataille et il vaut mieux empoisonner un puits que de combattre une armée. Considérez aussi les vertus de la fourberie et de la dépravation. Un épéiste peut être imbattable avec son bras mais menacez la vie de son fils et il se soumettra devant vous. Un roi fier peut être intimidé au moment où il découvre les têtes de ses neufs meilleurs chevaliers à son réveil. Si vous devez prendre l'apparence d'un prêtre, d'un médecin, d'un sorcier, d'un fantôme, d'un ange ou encore d'un démon tout droit sorti de l'enfer, faites-le.

Ceci nous amène sur le sujet des périls spirituels. La tentation prend bien des formes et le Hiéromoine imprudent peut succomber à moins qu'il ne protège son corps et son âme contre les tentations du démon. Les sept péchés énumérés par Évagre le Pontique et plus récemment par le Pape Grégoire I, sont listés comme étant la Gourmandise, la Paresse, l'Envie, l'Avarice, la Luxure, l'Orgueil et la Colère.

Pour nous, la gourmandise est le péché le moins dangereux, car nous sommes rarement en position de faire des excès. Ne soyez pas comme les abbés de certains monastères riches, qui s'engraissent tels les veaux dont ils se nourrissent. Ne revêtez pas des robes décorées de fils d'or ni d'armure fine ; utilisez ce que les Maîtres vous donnent ou ce que vous pouvez acheter facilement et à bas prix. Votre corps est un instrument de Dieu et il est de votre devoir de garder votre corps en grande forme. Ne relâchez jamais votre discipline. Si votre ventre devient gras, partez sur les routes le plus vite possible. Si vous êtes tentés de vous attarder au lit, levez-vous tout de suite et récitez une prière de repentir. Le corps est un esclave fainéant,



grincheux et facilement corrompu et il est de votre devoir de le maîtriser et de le mettre au travail.

Pour notre Ordre, la paresse est un péché grave. Nous devons constamment être à l'affût des signes du mal et comment pourrions-nous le faire si nous nous laissons séduire par la paresse. Celle-ci nous fait négliger nos devoirs et au travers de cette négligence le mal s'immisce. Tout ce dont le mal a besoin pour triompher est que les hommes bons n'agissent pas. Nous ne pouvons nier que nos devoirs sont particulièrement difficiles. Même Notre Seigneur pria à Gethsemane, demandant à ce qu'on le débarrasse de son devoir car il lui semblait trop ardu – mais nous ne pouvons pas nous permettre de relâcher nos efforts, ne serait-ce que pour un instant. Veillez sur vos camarades pour qu'ils n'abaissent pas leur garde.

L'envie découle du lourd fardeau que représentent nos vœux. Un hiéromoine peut regarder un marchand et convoiter sa fortune ou regarder un chevalier et désirer être aussi célèbre et acclamé que lui. Il pense "je possède de meilleures compétences qu'eux", "je pourrais facilement remporter un tournoi ou une bataille, ou faire ma fortune et ne plus jamais mourir de faim". Un Hiéromoine peut même regarder un humble paysan peiner dans les champs, sa femme à ses côtés et souhaiter avoir une vie aussi humble et ordinaire, dépourvue d'attention et de conflits. Telle est l'envie – l'envie de ceux qui sont plus faibles que vous. Chacun de nous est exceptionnel dans le fait que nous avons reçu le don de la force, de l'intelligence et des compétences au-dessus de la moyenne et cette bénédiction provient de Dieu. Vous êtes appelé à servir une plus grande cause et vous ne devez pas fuir celle-ci en enviant ceux qui semblent avoir une vie plus facile.

L'avarice va de pair avec l'envie. Succomber à l'envie c'est désirer une vie en dehors de l'Ordre ; succomber à l'avarice c'est être distrait par le matériel au détriment du spirituel. L'Ordre procure tout ce dont un moine a besoin – vous êtes nourris et abrités par l'Ordre, vos dépenses sont payées par nos coffres et nous vous donnons les outils et les armes dont vous avez besoin. Vous-mêmes ne possédez rien, car vous n'avez guère besoin de posséder.

Nul ne peut nier que cette épreuve est difficile. Un Hiéromoine qui doit se déguiser en prince Byzantin peut déguster du sanglier et des viandes riches pendant une saison mais quand il retourne dans l'Ordre une fois sa mission terminée, il doit retourner à un régime de pain et de légumes bouillis. Un moine qui sert en tant que Prieur Adjoint peut se voir confier de grosses sommes d'argent, suffisamment pour se payer une vie de luxe mais il n'a pas le droit de garder un centime pour lui-même. Dans les deux cas, le moine pourrait facilement prolonger sa mission pour céder à son avarice. "Oh", dit l'espion, "je dois rester à Byzance pour une autre saison afin d'apprendre les secrets du *Basileus* (titre utilisé par les empereurs Byzantins)". "Oh", dit l'employé, "si je dois dépenser cet argent pour les besoins de l'Ordre, alors je peux

dépenser quelques pièces pour mes propres besoins". Ces deux moines ont succombé à l'avarice.

Les périls de la luxure n'ont pas besoin d'être détaillés. L'Ordre est un ordre mixte, accueillant à la fois les membres masculins et féminins. Un Initié masculin doit étudier, travailler et même combattre aux côtés des femmes. Nous enseignons également l'art de la séduction aux femmes et comment manipuler les désirs d'autrui. Pire encore, sous un déguisement, un moine peut être forcé de s'adonner à des actes charnels afin de remplir sa mission. En tout temps – même quand vous êtes engagés dans l'acte – vous devez rester distant et vous contrôler tout en résistant à vos basses pulsions, pour transformer l'acte charnel en un acte purement mécanique. Les plaisirs de la chair sont un piège vicieux conçu pour détourner l'âme de son chemin de croix.

Nous vous déconseillons autant que possible la compagnie du sexe opposé. Quand cela n'est pas possible, gardez-vous contre les périls de la luxure et transformez ces énergies dans un but plus productif. Épuisez-vous au combat et vous n'aurez plus aucun désir de vous allonger avec une autre personne.

Au sein de notre Ordre, l'orgueil est un péché très troublant, précisément parce que notre position est à ce point exaltée. Nous sommes les Soldats élus de Dieu. Nous possédons le pouvoir de vie et de mort sur les hommes. Nous provoquons la chute des princes et des royaumes, nous manipulons des appareils ayant une puissance magique ou spirituelle et grâce à cela, nous avons la garantie d'un passage sûr à travers le Purgatoire et d'une place au Paradis. Nous sommes aussi proches des anges du Seigneur qu'il est permis pour les hommes.

Le Seigneur est le Fils de Dieu et nous nous agenouillons pour laver les pieds de son serviteur. Nous tirons leçon de cet exemple. Si vous vous considérez supérieur au commun des mortels, au lieu d'accepter humblement le pouvoir et l'autorité de votre saint office, alors votre orgueil vous perdra.

Souvenez-vous toujours que les anges eux aussi peuvent tomber du ciel.

Le dernier péché est la colère et avec celle-ci, nous devons marcher comme sur des œufs. Le jugement vertueux, la punition juste et le feu purificateur constituent la mission de notre Ordre. Il vaut mieux qu'une centaine périsse que de laisser un pécheur s'échapper. Il vaut mieux que vous anéantissiez une ville plutôt que de l'épargner et de laisser le mal reprendre racine. En même temps, vous ne devez pas succomber au péché de la Colère et détruire ou tuer sans qu'il y en ait besoin. N'accomplissez que ce qui est nécessaire et juste, même si l'acte vous semble abominable et répugnant. Tempérez la pitié avec la vengeance et la vengeance avec la pitié mais réfléchissez toujours à vos actions avant de frapper.



Frères, Mendiants et Gyrovagues

Le déguisement habituel du Hiéromoine errant consiste en une robe de bure de couleur noire. De telles choses sont monnaie courante sur les routes. Ceux qui cherchent à se faire plus discrets devraient se déguiser en mendiants ou en lépreux. Ceux qui cherchent à détourner les soupçons devraient adopter le déguisement d'un gyrovague ivre et sans foi ni loi.

Les autres identités que vous pouvez employer sont celles d'un soldat mercenaire, d'un charlatan, d'un négociant en reliques et en curiosités ou d'un pèlerin en route vers le lieu de repos d'un saint quelconque. Les Hiérononnes – qui devraient bien sûr se méfier de voyager seules – peuvent prendre le déguisement d'une nonne ou de l'épouse d'un autre voyageur.

Quand vous voyagez, vous devriez éviter autant que possible d'attirer l'attention. Parlez peu et essayez de retourner les questions vers votre interlocuteur. Réunissez toutes les informations que vous pouvez, car les rumeurs glanées sur les routes peuvent constituer un premier indice sur la nature d'une menace imminente. Ne craignez pas de voyager de nuit – vous possédez les compétences pour éviter ou déjouer les brigands. Les gens peuvent révéler sous le couvert de la nuit ce qu'ils cachent durant le jour. Les serviteurs de l'Ennemi se déplacent dans l'obscurité aussi vos chasses auront plus souvent lieu durant la nuit.

Fraternités

Une fraternité représente un groupe composé d'une demi-douzaine de Hiéromoines ayant une mission commune. Les membres de la fraternité doivent coordonner leurs efforts et dépendre les uns des autres. Ils n'ont pas toujours besoin de voyager ensemble mais devraient utiliser des lieux de rencontres pré-arrangés et des messageries afin de maintenir la cohésion du groupe.

Du fait que les Hiéromoines doivent voyager en dehors de l'égide de l'Église, il ne leur est pas toujours possible d'aller se confesser, ce qui met leur âme en péril. De ce fait, chaque membre de la fraternité doit confesser un autre membre qui à son tour confesse un autre membre et ainsi de suite. Le confesseur est chargé de sauvegarder l'âme de son compagnon et de guetter les signes de corruption ou de tentation.

Logistique et Communication

Les messagers à la solde de l'Ordre voyagent régulièrement entre les prieurés et les commanderies en transportant des colis contenant des lettres. Si vous avez besoin de communiquer avec les Maîtres du Mont St-Michel, laissez une lettre dans la commanderie la plus proche et une réponse vous parviendra aussitôt que possible.

L'Ordre maintient également des messageries secrètes dans de nombreuses cachettes – le tronc d'un arbre, la maison d'un

paysan amical ou encore une statue romaine particulière. Ces messageries sont guettées par des espions placés sous la supervision de la commanderie la plus proche. Vous pouvez reconnaître facilement ces messageries cachées grâce au symbole secret que l'on vous a enseigné.

Bien que l'Ordre ait quelques bienfaiteurs riches et des prieurés possédant de larges parcelles de terre, les dépenses encourues par notre travail excèdent grandement nos revenus. De ce fait, l'Ordre dépend de la trésorerie de Rome pour payer l'acte de propriété du Mont St-Michel. Chaque année, un coffre rempli d'or et d'argent, placé sous bonne garde, arrive de Rome en Normandie, accompagné de reliques et d'objets nécessaires à notre fonctionnement.

Les moines de l'Ordre n'ont pas le droit de posséder ni des terres ni des revenus indépendants. Vous ne devez désirer rien de plus que ce que l'on vous a donné et être content d'avoir une robe, un bâton de marche, une paire de bottes et un arsenal d'armes exotiques. Vous pouvez demander de l'argent auprès de l'Ordre afin de payer pour vos dépenses de voyage mais vous devez vous efforcer de vivre dans la simplicité et l'humilité.

Oculus Dei

Leur mission est de rechercher les signes du mal et de l'hérésie. La terre infertile où rien ne pousse, le veau ou l'enfant mal formé, le feu sur les pans des collines, les réunions étranges et malsaines – tous sont des indices de l'existence de quelque ennemi impie. Le Hiéromoine doit écouter les rumeurs et séparer le bon grain de l'ivraie, distinguer les vrais récits



La Voie Divine

L'objectif ultime de notre Ordre n'est pas seulement de protéger la Chrétienté mais aussi de la guider dans la mort. Ce procédé est celui de la Voie Divine. Le but de celle-ci est d'apporter l'illumination à toute l'humanité, bien que la manière de l'accomplir et la nature actuelle de cette illumination restent des mystères pour la plupart des membres de l'Ordre. L'objectif implique la manipulation et la conduite guidée de la Chrétienté tout au long de ces étapes.

L'origine de l'objectif lui-même reste un mystère, connu seulement des Maîtres.

Le plan est menacé par le surnaturel. Bien qu'il soit impossible de dissimuler toutes les traces de sorcellerie et de bêtes étranges aux yeux de l'humanité, l'Ordre doit s'efforcer de contenir les dégâts et de cacher la vérité. Certains mensonges sont donc nécessaires dans la poursuite du but ultime.



de monstres et de démons des fantômes embrumés des paysans. Le Hiéromoine doit entretenir des relations avec des informateurs et des espions et être à l'aise dans chaque recoin de la société – l'hérésie peut prendre racine autant chez les paysans humbles et facilement impressionnés que chez les nobles et les riches. Dès que vous soupçonnez l'hérésie ou la sorcellerie, enquêtez. Si vous avez tort, alors retenez vos lames et disparaîsez dans l'ombre. Si vous avez raison, supprimez l'hérésie avant qu'elle n'ait le temps de se répandre.

La mission de l'Ordre est aussi d'enquêter sur les mystères. Il existe des phénomènes surnaturels qui n'ont en eux-mêmes rien de mauvais et qui sont en fait des prodiges de la nature : un bosquet où les esprits se réunissent, une porte menant à une caverne souterraine et ainsi de suite ; tous doivent être examinés, leurs mystères découverts et enregistrés pour des références futures. La plupart de ces phénomènes peuvent facilement être employés à mal – les caractères de la sorcellerie doivent être recouverts pour éviter que les nécromanciens les découvrent et utilisent leur pouvoir. Le bosquet des esprits peut être de toute beauté mais si un culte païen venait à communier avec ces fantômes, sa puissance pourrait augmenter. Quant à la porte menant à la caverne, explorez-la mais scellez-la derrière vous pour empêcher les terribles vers et le peuple de la nuit de la traverser.

Toute information est utile. Si un noble commet un péché avec une prostituée, le fait peut sembler être sans grande importance mais doit tout de même être enregistré. Il est possible que l'Ordre ait besoin d'une faveur de la part de ce noble dans les années à venir, aussi nous pouvons accorder notre pardon d'une main et demander de l'aide de l'autre. Observez, écoutez, apprenez.

Vous devez également veiller à toute déviation de la Voie Divine. Les mystères de la Voie sont au-delà de votre position dans l'Ordre mais vous devez néanmoins rester vigilant. Un déviant est une personne qui touche aux enseignements qui le dépassent. L'alchimie, la thaumaturgie et bien d'autres pratiques représentent une forme de déviation, de même que toute étude des arts qui perturbent la société de la Chrétienté. Par exemple, les batteries électriques et les mécanismes utilisés dans nos armes sont bien sûr des choses merveilleuses mais elles ne peuvent pas être confiées au peuple – une telle action rendrait l'objectif beaucoup plus difficile à accomplir.

En ce qui Concerne le Jugement des Âmes

Être Hiéromoine de l'Ordre c'est être prêt à commettre un meurtre, pas une mais maintes fois. Si Dieu est clément, alors la plupart de ces morts seront celle des personnes qu'il est juste de tuer : des monstres, des meurtriers, des hérétiques, des adorateurs du démon, des nécromanciens et ainsi de suite. Vos saintes lames enverront les damnés droit en enfer, un acte juste et moral.

Vous pourrez être appelé à tuer l'innocent. Rappelez-vous la prière : *mieux vaut qu'une centaine d'innocents meurent plutôt que*

L'Ordre Énuméré

Voici la liste des membres de l'Ordre au cours de l'année 1189 ; elle représente la force de l'Ordre aujourd'hui.

Novices

Parmi lesquels des Pupilles en-dessous de 10 ans : 14
Parmi lesquels des mâles au-dessus de 10 ans : 22
Parmi lesquels des femelles au-dessus de 10 ans : 9

Hiéromoines

Du Premier Échelon : 12
Du Second Échelon : 47
Du Troisième Échelon : 21
Du quatrième Échelon : 10
Du Cinquième Échelon : 3

Maîtres

Parmi lesquels des Prieurs Claustraux : 8
Parmi lesquels des Sous-Prieurs : 10
Parmi lesquels des Précepteurs : 9
Parmi lesquels des Maîtres honoraires : 2
Parmi lesquels un Supérieur Général : 1

Frères Lai, Manouvriers et le reste : 177

Au total : 345

Étant Divisé de cette Manière

Au Mont St-Michel : 110
Dans les Prieurés et les Commanderies : 122
A l'étranger : 113

de voir le mal s'échapper. Considérez ceci quand vous êtes à la poursuite d'un nécromancien qui a l'intention d'invoquer un démon. Le démon tuera sans aucun doute des milliers d'innocents. Si le nécromancien s'enfuit dans un village, vous ne pourrez pas le découvrir avant qu'il ne termine son rituel impie. Vous *devez* détruire le village et tuer des centaines d'innocents pour en sauver des milliers.

Supposons maintenant que vous puissiez découvrir le nécromancien avant qu'il ne termine son rituel. Vous l'interrompez au moment où il ouvre une porte donnant sur l'enfer et le tuez avant qu'il ne puisse invoquer ce qu'il ne pourra renvoyer. Le nécromancien est vaincu mais votre tâche n'est pas terminée. Toutes les personnes qui ont été témoins du rituel en savent désormais trop et doivent périr. Si elles restent en vie, elles parleront de ce qu'elles ont vu. L'information est pouvoir et les mots sont un poison. Un paysan inculte et effrayé peut ne pas reconnaître les mots de pouvoir qu'il a entendu mais le ver de la sorcellerie s'immiscera dans son oreille et il finira par répandre ce mal encore plus.



Ne tuez pas à la légère. Faites de chaque meurtre un acte sacramentel et pesez la nécessité de l'acte avec sa malice inhérente. Si vous pouvez éviter d'exposer des innocents au surnaturel, si vous pouvez dissimuler les traces de vos actes, si vous pouvez épargner ceux qui ne méritent pas la mort, alors faites-le – mais ne laissez jamais la pitié ni la faiblesse humaine vous distraire dans l'exercice des ordres de Dieu. Songez aux exemples de Sodome et Gomorrhe – Dieu n'aurait pas envoyé son feu sacré s'il avait pu trouver un seul homme vertueux dans ces cités pleines de vices mais quand les anges n'en virent aucun, il n'hésita pas à annihiler les pécheurs.

Consulter les Maîtres

Les Maîtres de l'Ordre sont des moines sages et avisés, ayant peiné dans le même vignoble que vous. Si le temps ne presse pas, il est bon de consulter les Maîtres avant d'accomplir une action. Si vous ne pouvez vous rendre au Mont St-Michel, alors la commanderie la plus proche peut vous servir de mandataire.

Les Maîtres

Les membres de notre Ordre qui ont été initiés dans les cinq mystères sont appelés Maîtres. Ils ne parcourent pas les routes de la Chrétienté mais supervisent un de nos prieurés ou une de nos commanderies ou assistent le Supérieur Général ici, au Mont St-Michel. La position de Maître peut être donnée à un Hiéromoine ayant atteint au moins le Second Échelon mais elle est normalement réservée à ceux du Quatrième Échelon. Un hiéromoine âgé ou mutilé, appartenant à un Échelon inférieur, peut obtenir la position de Maître en récompense pour sa dévotion mais une telle nomination doit être limitée à une commanderie ou à un prieuré de moindre importance.

Les Maîtres sont divisés en trois groupes – les Prieurs Claustraux, les Sous-Prieurs et les Précepteurs.

Prieurs Claustraux

Ces Maîtres résident au Mont St-Michel. Chaque Prieur Claustral est responsable d'un aspect des activités de l'Ordre et règne suprêmement dans son domaine. Ils représentent les anges supervisant les allées et venues de notre Ordre. Chacun d'entre eux a prouvé qu'il comprend ses devoirs et qu'il possède une loyauté indéniable envers l'Ordre.

Prieur Adjoint

Le Prieur Adjoint est la main droite du Supérieur Général et est responsable de la gestion quotidienne du Mont St-Michel et des transactions financières de l'Ordre. Il a la charge des coffres et des trésors, ainsi que celle des loyers et des rémunérations des propriétés de l'Ordre. Il a sous ses ordres une légion d'employés et de scribes ; si toutes les richesses de l'Ordre étaient rassemblées en un seul endroit, le Prieur Adjoint serait beaucoup plus riche qu'un prince.

Le Prieur Adjoint fait office de Supérieur Général quand celui-ci est malade ou absent. Par tradition, quand deux Maîtres ont une dispute, ils doivent plaider leur cause devant l'Adjoint avant de présenter leur désaccord devant une Assemblée. Les Novices et les hiéromoines ne se donnent pas la peine de déranger le Prieur Adjoint : celui-ci est autant au-dessus de leurs préoccupations que les Cieux au-dessus de la Terre. Toutefois, les Maîtres consultent presque couramment le Prieur Adjoint car son office supervise tous les leurs.

Prieur des Archives

Le Prieur des Archives est l'historien et le gardien de la connaissance de l'Ordre. Dans son Scriptorium, les moines copistes enregistrent les actes des Hiéromoines et des Maîtres. Il est responsable de la grande bibliothèque située sous le Mont St-Michel et a la charge des clés de toutes ses portes.

Les Archives contiennent autant de tomes et de rouleaux de parchemins qu'Alexandrie avant le feu. Les Archives ne font aucune discrimination – toute information, quelle que soit sa nature, peut avoir de la valeur. Fouillez les Archives et vous découvrirez des registres de marchands à côté des magnifiques manuscrits illuminés d'Hibernia ; vous trouverez une chanson crue écrite par quelque troubadour sur une pile de rouleaux décrivant la méthode précise pour tuer un grand ver et des tomes de sorcellerie rangés dans le même caveau que des tablettes anciennes découvertes dans des tunnels situés en dessous de Jérusalem. Toute information a de la valeur ; tous les secrets doivent être nôtres.

Le devoir du Prieur des Archives est de réunir, d'entreposer et de préserver toute cette connaissance, de la recopier si nécessaire et de donner des conseils appropriés à ceux qui cherchent des réponses. Tout membre de l'Ordre peut demander la permission de fouiller les Archives auprès du Prieur ; celui-ci doit alors faire le tri entre les requêtes vitales et celles qui n'impliquent que la curiosité.

Prieur des Armes

Le Prieur des Armes représente la force et le bouclier de l'Ordre. Il est chargé d'entraîner nos membres dans les différents arts du combat et d'organiser la défense du Mont St-Michel. Si notre Ordre venait à être en guerre, le Prieur des Armes serait à la tête de nos forces. Il doit être tout le temps vigilant et s'assurer qu'aucun espion ni voleur ne dérobe nos trésors ou nos secrets. Quand un étranger arrive au Mont St-Michel, le Prieur des Armes fait en sorte qu'il soit surveillé de près et qu'il ne commette aucun acte malicieux. Si la vague du Malin venait à submerger notre dernier refuge, le dernier devoir du Prieur des Armes serait de défendre les Maîtres et de risquer sa vie afin qu'ils aient le temps de s'échapper.

Du fait que cet office est le plus exigeant sur le niveau physique, le Prieur des Armes doit prouver sa bonne santé et sa vitalité devant le Supérieur Général une fois par an. En cas d'échec, il est retiré de cet office et remplacé.



Assemblées des Maîtres

Il existe deux rassemblements formels des Maîtres, où les décisions qui affectent l'Ordre en entier sont prises. Une **Petite Assemblée** réunit tous les Maîtres résidant au Mont St-Michel (Prieurs Claustraux), ainsi que les Maîtres du Manoir de Brion, du Manoir de Sophia et du Prieuré de Lihou. Les Petites Assemblées peuvent être organisées à la discrétion du Supérieur Général. Les nouvelles nominations au rang de Maître, les procédures disciplinaires et l'établissement de nouvelles commanderies peuvent être décidés au cours de celles-ci.

Une **Grande Assemblée** réunit *tous* les Maîtres ou leurs représentants. Il faut un an entre l'appel du rassemblement et l'arrivée de tous les délégués. Par tradition, les invitations sont étendues au Pape et à certains évêques clés en plus de tous les Maîtres. Durant la Grande Assemblée, le Supérieur Général lui-même peut être censuré et retiré de son office, de nouveaux prieurés peuvent être établis et le Plan Divin peut faire le sujet d'un débat et être interprété à la lumière de nouveaux faits.

Prieur Artifex

Le Prieur Artifex est le forgeron de l'Ordre. Il est chargé de fabriquer les armes merveilleuses utilisées par les moines contre les monstres et les adversaires surnaturels. Avec les outils conçus par le Prieur Artifex, un homme peut vaincre une douzaine d'ennemis. Le Prieur peut apprendre les tomes portant sur l'alchimie et les anciens rouleaux d'Hérodote et d'Archimède placés sous la garde du Prieur des Archives ; et travailler avec le Prieur des Bâtiments pour concevoir des passages secrets et des pièges pour nos forteresses.

L'entretien, la réparation et l'achat des objets communs, des scies à main aux épées en passant par les cordes et les chevaux, tombent aussi sous la responsabilité du Prieur Artifex et de ses assistants.

Prieur des Bâtiments

Le Prieur des Bâtiments est responsable de toutes les structures physiques et des fortifications de notre Ordre, de la plus petite masure à la plus grande chapelle du Mont St-Michel lui-même. Il supervise une légion de maçons, de charpentiers, de bâtisseurs et d'artisans qui élèvent les murs et creusent les tunnels. Il est aussi chargé de la construction de nouveaux prieurés et de l'entretien de ceux déjà construits.

Le Prieur des Bâtiments est un sapeur et un artiste, un créateur et un destructeur. Il peut demander la destruction des murs d'une cité Sarrasine un jour et concevoir le plus bel autel pour une nouvelle église le jour suivant. Il doit être un expert dans toutes

les formes de décoration et d'ornementation et dans toutes les techniques d'architecture et du bâtiment. Notre Ordre détient les secrets des Romains et nous pouvons donc construire des merveilles inégalées à l'Ouest de Constantinople.

Le Prieur des Bâtiments est le seul membre de l'Ordre à qui l'on a confié le secret de tous les passages secrets et de tous les endroits cachés de nos forteresses. Certains précepteurs ou Maîtres peuvent connaître quelques passages mais seul le Prieur des bâtiments les connaît tous. Il transmet cette connaissance à son successeur sur son lit de mort.

Prieur des Cryptes

Le Prieur des Cryptes est le gardien des morts de notre Ordre. Au possible, les corps des défunts sont enterrés dans les caveaux situés en-dessous du Mont St-Michel – ceux dont les vestiges ne peuvent pas être récupérés sont enterrés dans les terres lointaines puis on place un cénotaphe dans le caveau. Le Prieur des Cryptes et ses apprentis sont des adeptes dans l'embaumement des morts, le nettoyage des tâches et des poisons et l'apparence cosmétique des corps.

Prieur des Initiés

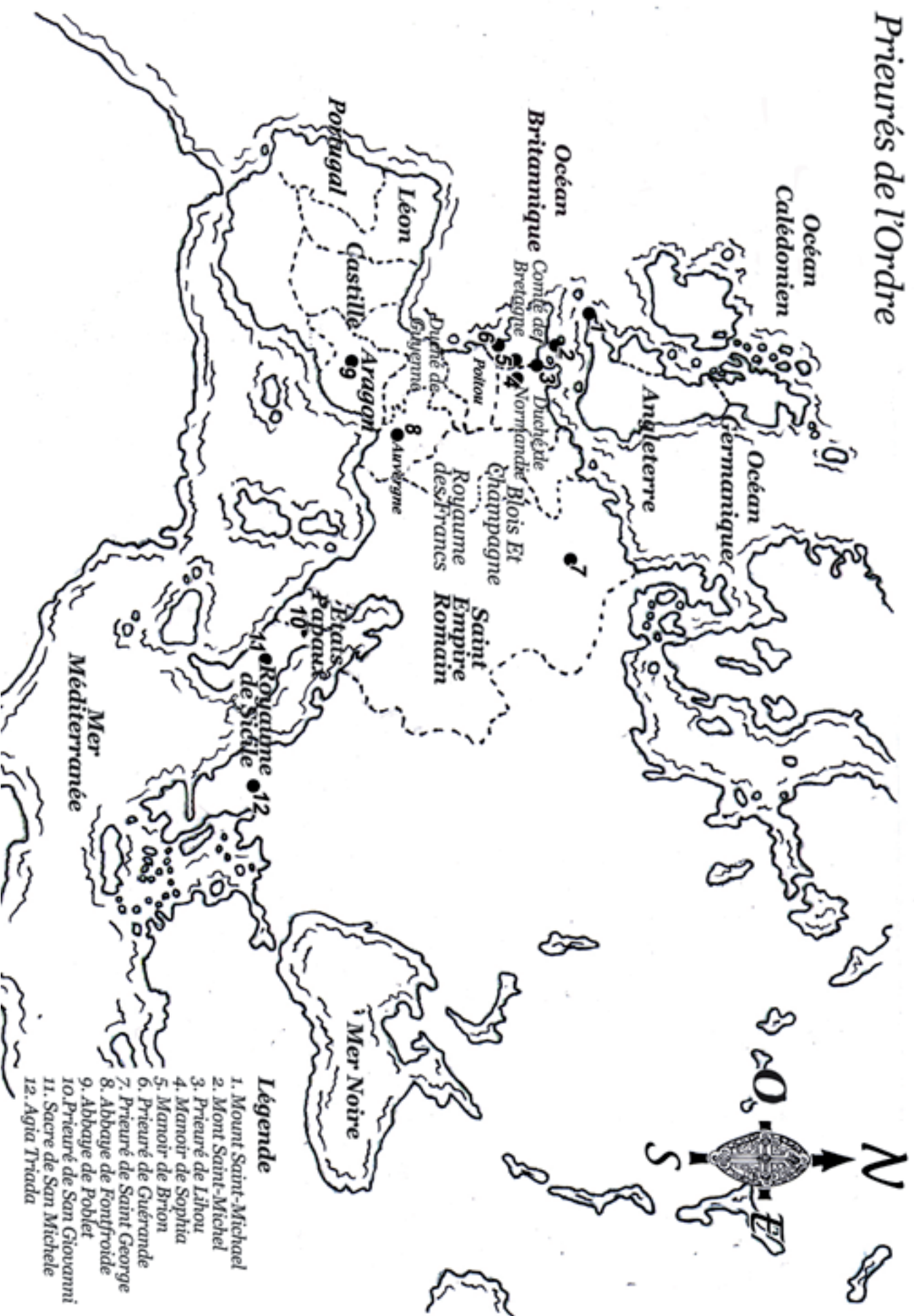
Le prieur des Initiés travaille en étroite collaboration avec les Maîtres du Manoir de Brion et du Manoir de Sophia. Il est chargé de l'entraînement des personnes envoyées au Mont St-Michel et de leur instruction dans les méthodes de notre Ordre. Il doit ensuite les tester avec sévérité et leur faire passer des épreuves physiques et mentales, car il vaut mieux qu'une lame se brise lorsqu'elle est plongée dans l'eau froide plutôt que sur le champ de bataille. Le Prieur des Initiés est également chargé de rassembler de nouvelles recrues ; il doit envoyer des agents à la recherche d'orphelins doués d'une grande intelligence pouvant être amenés au service de Dieu.

Quand un novice échoue au test, le Prieur doit s'assurer que le novice reçoit une position qui lui convienne mieux. La plupart des novices qui échouent sont transférés dans un autre monastère ou reçoivent une position de frère lai ici, au Mont St-

Prieurés Perdus

Durant le Grand Schisme entre l'Ouest et l'Est, trois prieurés furent perdus par notre Ordre. L'ancien Prieur de Constantinople s'est lui-même déclaré comme le Supérieur Général de l'Ordre Orthodoxe et des Prieurés d'Agia Triada en Grèce et de Ratac en Dioclée, située sur la côte Ouest de Byzance. Ces prieurés existent encore à l'heure actuelle mais ils n'obéissent plus au Supérieur Général. Les émissaires que nous avons envoyé dans ces prieurés perdus ne sont jamais revenus ; leurs membres sont désormais déclarés anathèmes et doivent être capturés ou tués.

Prieurés de l'Ordre



Michel, mais d'autres possèdent les compétences requises ou les connexions familiales pour être placé là où l'Ordre peut avoir besoin d'eux.

Prieur des Lettres

Le Prieur des Lettres est au Prieur des Armes ce que Gabriel est à Michel. Son devoir est de maintenir les communications entre les divers prieurés et les commanderies. Les messagers chevauchent depuis le Mont St-Michel, évitant les marées, pour aller porter des lettres aux moines demeurant en Europe. Par-dessus tout, ces lettres doivent aussi rester secrètes, le Prieur des Lettres doit être adepte dans toutes les formes d'écriture codée et de dissimulation.

Le Prieur des Lettres communique non seulement avec notre Ordre mais aussi avec un grand nombre d'informateurs, d'espions et d'autres moines. Telle une araignée au cœur d'une toile gigantesque, il écoute toutes sortes de récits étranges et note les mouvements des armées sur la surface de la Terre : un marchand Génois observe en douce une relique inhabituelle sur les marchés de Constantinople, un moine replet dans un château normand d'Angleterre note des rumeurs au sujet de Gobelins dans les bois, un cardinal Romain fait courir la nouvelle que le Pape est tombé malade. Toutes ces nouvelles arrivent aux oreilles du Prieur des Lettres qui les organise tout en filtrant les éléments de vérité.

Prieur de la Médecine

Le Prieur de la Médecine est chargé de prendre soin du corps physique de nos membres. Grâce à la sagesse de Galen et d'Hippocrate, il est peu de maladies qu'il ne puisse guérir ni de blessures qu'il ne puisse traiter. Quelques herbes poussent naturellement sur le Mont St-Michel mais les Maîtres ont construit il y a longtemps une maison de verre, réchauffée par le soleil en été et par des hypocaustes souterrains en hiver, où poussent des plantes en provenance du monde entier.

Le Prieur de la Médecine connaît également d'autres secrets et peut produire de nombreuses drogues, poisons et autres composants ésotériques, si de telles mesures s'avèrent nécessaires.

Sous-Prieurs

Les Sous-Prieurs ont un rang égal à celui des Prieurs Claustraux. Ils sont Maîtres des prieurés affiliés et des petites écoles appartenant à l'Ordre. Les prieurés affiliés sont construits à l'image du Mont St-Michel, de la même façon que l'homme fut créé à l'image de Dieu. Que l'impensable se réalise et que le Mont Saint-Michel vienne à tomber, l'Ordre renaîtrait dans un de ces prieurés. Bien qu'aucun n'ait la même richesse de connaissance et d'artisanat que l'abbaye centrale, chacun possède des Hiéromoines talentueux ayant presque les compétences requises pour être Prieurs Claustraux.

Le **Prieuré de Lihou** est situé dans l'île du même nom, entre l'Angleterre et la Normandie. Ce prieuré isolé se dresse sur le site d'une grande source magique. Nos moines ont souvent été perturbés par des cultes sorciers et des magiciens attirés par l'île comme des papillons par une flamme. Seuls les hiéromoines de Troisième Échelon ont l'autorisation de visiter Lihou.

Il existe trois prieurés proches du Mont Saint-Michel lui-même : le **Manoir de Brion**, situé dans le village de Genêts, et le **Manoir de Sophia**, situé à Roz-sur-Couesnon, sont, respectivement, réservés aux pupilles masculins et féminins de l'Ordre. Le **Prieuré de Guérande** repose plus loin au Sud, le long de la côte Bretonne.

En Gascogne, au Sud de Narbonne se dresse l'**Abbaye de Fontfroide**. Bien que reconnue comme une abbaye par le monde extérieur, l'Ordre considère celle-ci comme un prieuré, si ce n'est un prieuré prospère. Des présents sous forme de lopins de terre ont assuré la fortune de Fontfroide. Au-delà des Pyrénées, en Aragon, un autre prieuré affilié de même calibre se dresse à **Poblet**, là où les moines étudient les secrets des Maures.

Il existe un prieuré affilié en Angleterre : le **Mount Saint Michael** situé en Cornouailles. Ce prieuré est bâti sur une roche presque identique à celle du Mont Saint-Michel, protégé lui aussi par les marées. Il est dit que l'Archange Michel, le patron de notre Ordre, apparu dans les cieux au-dessus du Mount Saint Michael. La protection de cette sainte vision était de la plus haute importance aussi nous apportâmes notre aide à Guillaume II de Normandie quand il conquiert l'Angleterre. En retour, nous reçûmes le titre de propriété de l'île. Un jour, elle deviendra une grande forteresse et un refuge et nous creuserons des tunnels profonds sous les sables.

À l'Est, dans le Saint Empire Romain, l'Ordre maintient un seul prieuré à Goslar, le **Prieuré de Saint George**. Ce prieuré est étroitement lié avec des ordres monastiques chevaliers, y compris celui des Chevaliers Teutoniques et bon nombre de nos meilleurs combattants effectuèrent un entraînement à Goslar.

Pour finir, il existe deux prieurés en Italie. Le **Prieuré de San Giovanni à Venère** est une grande forteresse et son prieur possède de nombreuses terres et tant d'obligations féodales que, dans cette région, il est la seconde personnalité la plus importante après le Roi de Sicile. Comme Lihou, San Giovanni est bâti sur un ancien site païen mais l'importance des revenus et des soldats de l'abbaye signifient que l'étude de la Sorcellerie est ici interdite. La perte de Lihou serait bien grande mais la perte de San Giovanni serait une catastrophe.

Fondé par le Pape Sylvestre, le **Sacre de San Michele** se dresse sur le Mont Pircirano. La forteresse abrite de nombreuses reliques et des papiers de l'ancien temps, de même qu'un atelier où des lames destinées aux croisés sont forgées.



Précepteurs

Les commanderies sont des forteresses secrètes ou des avant-postes de notre Ordre. Au contraire des prieurés affiliés, ils n'apparaissent pas comme des établissements monastiques. Une commanderie peut avoir l'apparence d'une église de village, d'une échoppe marchande, d'un manoir ou encore d'un navire ayant jeté l'encre dans le port. Aux yeux du monde extérieur, la commanderie n'a rien de remarquable mais nos membres ont appris à reconnaître les symboles cachés qui dénotent sa présence.

Dans une commanderie, nos membres peuvent se ravitailler, trouver un abri et de l'aide auprès des Hiéromoines qui y sont stationnés. Ils peuvent également consulter le Maître des lieux, que l'on nomme Précepteur. Le Précepteur y réside pendant plusieurs années et se fait un devoir de connaître tout ce qui se passe dans la région.

Les commanderies sont des éléments vitaux pour les communications de notre Ordre. Les lettres en provenance du Mont St-Michel sont envoyées dans les commanderies et récupérées par le récipiendaire désigné. Les Hiéromoines errants doivent visiter régulièrement la commanderie locale afin de rester en contact avec l'Ordre.

Afin d'éviter d'attirer les soupçons, les commanderies changent régulièrement. Si vous vous rendez dans une commanderie et découvrez qu'elle a disparu ou que les signes secrets qui la dénote ont été abandonnés, alors ne vous attardez pas trop longtemps en ces lieux car des ennemis pourrait bien vous épier. Au lieu de cela, cherchez des indices laissés par le Précepteur – au possible, il aura laissé une piste menant au nouveau refuge.

Actuellement, l'Ordre maintient des commanderies dans les villes suivantes : Londres, Paris, Rome, Marseille, Gênes, Malte, Saragosse et Thessalonique. Nous possédons aussi des commanderies à Jérusalem et à Acre mais celles-ci sont tombées aux mains des Sarrasins au cours des dernières années.

Le Supérieur Général

Le Supérieur Général est la tête de notre Ordre, premier Soldat de Dieu, Défenseur de la Foi et considéré comme l'agent de Sainr Michel sur Terre. Il est élu parmi les rangs de l'Ordre par une Grande Assemblée des Maîtres et sert jusqu'à sa mort. Il dirige l'Abbaye du Mont Saint-Michel et est égal, en rang et au sein de l'Église, à un cardinal. Il est également le seigneur féodal de l'île et de la côte environnante et a en sa possession plusieurs fiefs qui octroient en échange des chevaliers pour défendre le Mont Saint-Michel.

En tant qu'autorité suprême de l'Ordre, le Supérieur Général commande aux Maîtres et décide de la marche à suivre en ce qui concerne la Voie Divine. A cette fin, il est le seul à avoir accès au Sanctum, une chapelle secrète située

sous le Mont Saint-Michel. Il est aussi le seul à savoir ce que contient le Sanctum mais selon la rumeur, on dit qu'un livre y est gardé, contenant des prophéties sur les jours à venir et sur la fin du monde.

Bréviaire

L'Ordre possède un certain nombre de prières privées enseignées à tous les initiés. Apprenez ces prières par cœur, car elles contiennent une sagesse cachée. Après chaque prière nous avons mis un bref commentaire de la part de frère Adelard, Hiéromoine de Troisième Échelon, et un commentaire de la part des théologiens les plus avisés de l'Ordre.

Prière sur le Monde et sur les Ombres

P : Seigneur, sauvegardez tout ce que nous avons enseigné.

C : l'Ordre ne doit jamais être révélé, ni sa connaissance rendue publique.

P : Seigneur, nous avons confiance en Ton conseil.

C : il vaut mieux que 100 innocents meurent plutôt que de laisser un mal s'échapper.

P : Seigneur, nous sommes les instruments de Ta volonté.

C : je jure de défendre l'Église et l'Ordre par tous les moyens nécessaires.

P : Seigneur, tous devront faire face à Ton jugement.

C : les lois de l'Homme ne sont rien comparées à la poursuite de Son travail.

P : Seigneur, bénissez cet enfant pour qu'il puisse Te servir de tout son cœur.

C : cet engagement est comme le mariage envers Dieu.

P : Seigneur, donne lui Ta sagesse pour qu'il sache quand agir et quand rester silencieux.

C : la connaissance est à la fois délivrance et damnation.

P : Seigneur, nous suivons le chemin tracé devant nous.

C : toute âme sauvée est un pas en avant vers l'illumination finale de l'Humanité.

(P : Prêcher, C : Congrégation)

Commentaire de frère Adelard : la Prière sur le Monde et les Ombres fait partie de la cérémonie d'initiation de l'Ordre et regroupe ses enseignements clés. Nous reconnaissons le présent de la sagesse divine tout en acceptant le fardeau du secret ; nous reconnaissons le présent de l'autorité divine tout en acceptant le fardeau du devoir et du jugement. Nous sommes bénis mais ce pouvoir exalté demande une responsabilité toute aussi grande. La prière se termine en offrant l'espoir que nos luttes mèneront à une glorieuse récompense.

Prière contre la Peur

P : Seigneur, nous sommes les instruments de Ta volonté et nos vies t'appartiennent.

C : nous acceptons la coupe amère, en sachant que notre sacrifice rachètera la souffrance d'autrui.

P : je suis l'épée du Seigneur ; heureux sont ceux qui combattent les ténèbres car ils sont la lumière du monde.

C : pour Dieu et Saint Michel !

Commentaire de frère Adelard : la coupe amère représente les souffrances de Notre Seigneur dans le Jardin des Olives, quand il demanda à ce qu'on lui épargne la mort et la souffrance sur la croix. La prière arme de courage le moine en proie à un moment de faiblesse, en ralliant les esprits démoralisés et en invoquant l'esprit guerrier de l'archange.

Prière contre le Déluge

P : Seigneur, tu es notre sauveur et notre bouclier, protège-nous contre la marée à venir.

C : comme Tu as balayé la malice, laisse-nous être les instruments de Ton nouvel engagement.

P : le monde sera témoin de trois âges – l'âge du Père, l'âge du Fils et l'âge de l'Esprit.

C : comme la mort et la résurrection de Ton Fils a balayé le vice, laisse-nous nous réjouir car nous serons sauvés.

P : Seigneur, nous nous dressons aux côtés des armées des Cieux et nous nous joignons à leur travail éternel.

C : alors que les ténèbres se lèvent, nous les repousserons.

Commentaire de frère Adelard : la doctrine des trois âges du monde était un enseignement secret de notre Ordre mais ces dernières années, nous avons permis à ceux du monde extérieur de l'apprendre, au travers de nos agents, tel Joachim de Fiore. Le premier âge du monde s'étend de la création à la naissance de Notre Seigneur, le second du ministère de Jésus jusqu'au futur proche ; le troisième âge verra l'affrontement entre le bien et le mal et durera jusqu'à la fin du monde. Nos calculs nous ont amené à penser que le troisième âge commencera durant le prochain siècle, probablement aux alentours de l'an 1260, bien que d'autres suggèrent qu'il démarrera au tournant du millénaire.

Sans tenir compte de l'imminente fin du monde, la prière fait appel au soutien du Tout Puissant dans les conflits à venir.

Prière pour la Libération Chrétienne

P : nous prions pour l'âme de frère N., dont les souffrances s'achèvent.

C : Seigneur, envoie ici notre frère vers sa juste récompense. Que son âme illumine la Voie pour nous tous.

P : tu es né poussière et tu retourneras poussière. Ta grâce absout N. de tous ses péchés, qu'il puisse aussi partager Ta résurrection.

C : Amen.

P : (après avoir enterré N.) nous prions pour son âme et les âmes des défunts.

Commentaire de frère Adelard : cette courte prière est conçue pour être prononcée à la mort d'un Hiéromoine ou quand il est sur le point de mourir. Traditionnellement, elle est aussi employée pour envoyer dans l'au-delà ceux qui ont été corrompus par une influence démoniaque ou par la sorcellerie.

Prière pour un Conseil

P : Seigneur, que Ta sagesse nous guide à travers les ténèbres. Place nos pieds sur la Voie Divine pour que nous défendions nos compatriotes pèlerins alors que l'humanité voyage vers la Cité des Cieux que Tu as préparé pour nous.

Commentaire de frère Adelard : la prière pour conseil est un simple appel à l'aide divine. Elle reçoit toujours une réponse, bien que seul le sage soit capable de discerner l'aide de Dieu.

Un Monde Hanté par les Démon

Extrait d'un discours donné aux nouveaux novices de l'Ordre, nombre d'entre eux ayant passé des années entre les murs d'un orphelinat.

En cette année 1189 de notre Seigneur.

Le nouveau millénaire a apporté avec lui une vague de chaos et de tumultes. La Sainte Église, ancien bastion de lumière et d'apprentissage, est divisée entre l'Ouest et l'Est. Le Saint Empire Romain Germanique se querelle avec la Papauté pour le pouvoir suprême en Europe, tandis que les ambitieux Normands envahissent les îles occidentales et le sud de l'Italie. Au nord de l'Italie, les cités-états sont devenus riches et corrompues grâce au commerce.

En orient, Byzance perdure. La grande cité est tiraillée entre des alliés incertains dans la Chrétienté et la menace des Sarrasins. La sainte cité de Jérusalem, recapturée au cours de la Première Croisade, est à nouveau perdue et les armées de Saladin font le siège des autres forteresses Chrétiennes. La Troisième Croisade pourrait bien repousser ces ennemis ; des hommes en provenance de toute l'Europe portent la marque des croisés et se sont mis en marche pour aller faire la guerre.

Dans l'ombre de ces grands événements, il reste l'espoir. Dieu a souri à la terre et pour beaucoup, la famine n'est plus qu'un souvenir. Le bon ordre de la société se maintient – le paysan travaille les champs, le soldat protège et le prêtre prie pour leurs âmes immortelles. Les routes sont plus sûres qu'au temps de Charlemagne. Les récoltes sont bonnes, les cités et les villes se remplissent de marchands et d'artisans et les étudiants se rendent dans les nouvelles universités. C'est essentiellement une ère de développement et de prospérité.

Mais une telle prospérité amène ses dangers. L'objectif de l'Ordre est de protéger et de guider la Chrétienté, comme une mère éduque ses enfants, et cette mission est rendue plus difficile par la désobéissance et la révolte. La Voie Divine tracée pour l'Ordre est plus aisément suivie quand ceux que nous protégeons n'ont pas d'autre choix que d'obéir. Bien qu'étant des choses désirables en elles-mêmes, la paix, l'abondance et la sécurité provoquent des écarts du chemin que la Chrétienté doit emprunter.

La prospérité et la richesse engendrent l'avarice et la corruption. Ceux qui s'accrochent à leur foi quand les temps sont durs sont bien souvent prompts à tourner le dos à Dieu et à l'Église quand ils sont riches et en sécurité ; ils oublient le confort et la protection que leur a fourni l'Église par le passé. Dans les universités et les villes, les érudits étudient des savoirs qu'il vaudrait mieux garder secrets. Dans les campagnes, les anciens cultes reprennent racine. Sous la terre, les monstres s'agitent, réveillés par le grand brouhaha de l'humanité pécheresse au-dessus d'eux.



Et l'Église n'est pas entièrement sans faute. Les évêques vivent comme des rois et les abbés comme des princes ; les titres ecclésiastiques sont distribués en échange de faveurs politiques au lieu de récompenser la foi et le mérite, et les indulgences sont achetées et vendues sur les marchés. L'Église est et doit rester un pouvoir séculier autant qu'un pouvoir spirituel mais en cet âge moderne, elle est allée trop loin. Le schisme entre l'Orient et l'Occident fut en partie provoqué par l'alliance entre Rome et les rois de la Germanie, désormais exaltés par le titre de Saint Empereur Romain, en signe de défi contre les droits revendiqués par Byzance ; et la Donation de Constantin (forgée, à notre grande honte, par des membres de notre Ordre) a entraîné l'église dans la fange de ce monde déchu.

En résumé, bien que la chrétienté paraisse vigoureuse et forte, elle pourrit de l'intérieur. Les cancers du péché et de la corruption, des apprentissages sans sagesse, de la sorcellerie et des cultes païens, de l'avarice et de la décadence, suppurent dans le monde par delà ces murs. Votre tâche est d'être le remède à ces maladies et de sauver la Chrétienté des suppôts du diable !

Les Autres Défenseurs de la Foi

Dans sa sagesse, le Pape a permis aux évêques de mener des inquisitions sur les hérésies en cours au sein de leurs propres diocèses. L'efficacité d'une telle inquisition dépend grandement du zèle de l'évêque qui la dirige et des hommes qu'il emploie pour la mener à bien. Certains inquisiteurs sont aussi efficaces que nos Hiéromoines ; d'autres sont des idiots vénaux et corrompus. Dans tous les cas, une inquisition est un instrument émoussé, bon pour déraciner les insoumis qui suivent l'hérésie Cathare, l'Arianisme ou toute autre croyance païenne inférieure mais bien souvent inutile quand il s'agit de découvrir les hérétiques insidieux et encore pire quand il s'agit d'affronter le surnaturel. Cependant, l'Inquisition possède une autorité épiscopale et doit donc être tolérée. Les Hiéromoines peuvent utiliser les ressources et les informations de l'Inquisition mais ne doivent lui révéler aucun de nos secrets.

Les chasseurs de sorcières sont pires. Ces fanatiques errent de ville en ville à la recherche de sorcières et de monstres. Un petit nombre de chasseurs ont les compétences, la connaissance et l'équilibre mental appropriés pour accomplir cette tâche mais la plupart sont des déments qui nous causent plus de mal qu'ils ne nous aident. Utilisez le chasseur de sorcières comme vous le feriez d'un chien.

L'Ennemi

Le but de l'Ordre est de défendre la Chrétienté contre tous ses ennemis, de l'intérieur comme de l'extérieur – mais la Chrétienté est devenue si large et divisée qu'il n'est plus

possible d'enquêter sur chaque hérétique ou de se charger de tous les sorcières. L'Ordre doit se concentrer sur les menaces les plus importantes.

L'ennemi ultime est bien sûr Satan, le Grand Adversaire et l'Ennemi de Dieu. Selon la théologie de notre Ordre, les déchus accomplissent sa volonté dans le monde au travers de cinq catégories d'agents :

- | | |
|--------------------|-----------------------------|
| • Monstres | • Membres des Cultes |
| • Sorciers | • Hérétiques |
| • Obstacles | |

Les **Monstres** sont des créatures surnaturelles qui doivent être détruites ou prises au piège. Les démons et les esprits tombent dans cette catégorie, de même que les morts-vivants. Les monstres sont presque toujours des aberrations uniques. Afin de vaincre un monstre, on doit tout d'abord l'étudier et apprendre ses faiblesses.

Les **Membres des Cultes** sont ceux qui vénèrent les démons et les mauvais esprits. Ils se réunissent sous la direction d'une sorcière ou d'un sorcier et pratiquent des rites répugnants, y compris des messes noires blasphématoires et des sacrifices humains. Vous ne devez avoir aucune pitié envers ceux-ci. Ils doivent être supprimés.

Les **Sorciers** sont ceux qui pratiquent la science impie de la magie. Nous nous occupons en premier lieu des diabolistes qui cherchent à conjurer des démons, mais aussi des alchimistes, des faiseurs de miracles, des mages, des astrologues et des sorcières.

Les **Hérétiques** sont ceux qui ont tourné le dos aux enseignements orthodoxes de l'Église et qui, tout en professant vénérer le Dieu Unique, ne rendent pas hommages à Rome. Certaines hérésies sont rectifiables et ceux qui les suivent peuvent se réconcilier avec l'Église ; le schisme entre l'Orient et l'Occident est certainement troublant mais les deux branches de l'Église apostolique continuent de vénérer le même Dieu. D'autres hérésies ne peuvent pas être pardonnées ; regardez les Cathares du sud de la France, qui affirment que le monde fut créé par le diable et que le Dieu que nous vénérons est mauvais du fait qu'il nous condamne à y vivre .

Finalement, les **Obstacles** sont ceux qui ne sont pas nécessairement les ennemis de la Chrétienté mais qui entravent le progrès de l'Humanité le long du Chemin Doré. De tels obstacles comprennent ceux qui désirent disséminer l'existence du surnaturel, ceux qui endommagent l'ordre social et les rois et les seigneurs qui n'obéissent pas aux commandements de l'Église.



Les Préceptes

Écoutes, Ô mon fils, les préceptes de ton Maître, et prêtes l'oreille à ton cœur, et reçois avec joie et exécute loyalement les admonestations de ton Père, que par le labeur de l'obéissance tu Lui reviennes, duquel tu fus éloigné à force de paresse et de désobéissance.

Vers toi mon discours est désormais dirigé, toi qui, renonçant à ta propre volonté, prend les plus robustes et les meilleurs armes de l'obéissance pour aller combattre au nom de Christ le Seigneur, le Vrai Roi.

— Extrait de la Règle de Saint Benoît

Lorsque la bibliothèque d'Alexandrie se mit à brûler, les agents de l'Ordre étaient présents, récupérant les textes et les rouleaux de parchemin importants ou dangereux. Lorsque Rome conquiert la Grèce, l'Ordre était présent pour préserver les secrets de l'ancien temps et pour s'emparer de la connaissance interdite. Aujourd'hui, les bibliothèques situées sous le Mont St-Michel n'ont d'égales nulle part ailleurs dans le monde connu, excepté peut-être Constantinople. L'Ordre emploie ces secrets pour la fabrication d'armes et d'outils qui sont ensuite confiés aux Hiéromoines.

L'Ordre incorpore plusieurs rangs. La plupart des aventuriers seront des Hiéromoines, un rang moyen lui-même divisé en 5 échelons. Dans l'Ordre, le rang d'un personnage détermine l'équipement et les ressources qu'il peut réquisitionner auprès des armureries et des coffres de l'Ordre.

Progresser dans un Rang

Pour avancer dans un rang, un personnage doit compléter des missions pour l'Ordre, impressionner ses supérieurs, gagner le soutien de moines et d'hommes d'église influents et servir pendant un temps donné. Un Hiéromoine qui n'arrive pas à exceller, qui n'a pas la volonté ou qui refuse d'obéir peut ne jamais aller au-delà du Second Échelon ; un moine ambitieux et qui a des relations peut avancer rapidement dans les rangs au bout de quelques années seulement.

L'avancement au sein de l'Ordre est une question de jeu de rôle mais le Maître de Jeu devrait considérer les directives suivantes :

- **Service Minimum** : un personnage devrait servir pendant au moins un an dans chaque échelon du Hiéromoine ou dans la position de Maître.
- **Missions Accomplies** : le personnage devrait avoir complété au moins trois enquêtes ou autres missions pour l'Ordre.

Rangs de l'Ordre

Rang	Équivalence de Cultes dans RQII*	Points d'Atout
Pupille	Membre de base	0
Novice	Initié	5
Initié	Initié	8
Hiéromoine, Premier Échelon	Acolyte	10
Hiéromoine, Second Échelon	Acolyte	15
Hiéromoine, Troisième Échelon	Acolyte	20
Hiéromoine, Quatrième Échelon	Acolyte	25
Hiéromoine, Cinquième Échelon	Seigneur Runique	30
Maître, Précepteur	Seigneur Runique	35
Maître, Sous-Prieur	Seigneur Runique	40
Maître, Prieur Claustral	Prêtre Runique	45
Supérieur Général	Prêtre Runique	50

*: Pour les besoins de la Magie Divine, voir page 92

- **Soutien** : le personnage devrait avoir obtenu le soutien et l'admiration d'un supérieur de l'Ordre ou de quelque personnalité influente extérieure tel un évêque, un cardinal ou un roi.
- **Service Exemple** : le personnage doit avoir accompli des actions vraiment extraordinaires, telles que sauver la vie d'un compatriote moine, faire le don d'un POU ou récupérer des reliques importantes.

Voir aussi Réputations, page 166.

Les Outils

A l'abbé le droit de choisir des frères sur lesquels il peut compter et auxquels il peut assigner la propriété des outils du monastère, l'habillement, et toutes choses en général, et à l'abbé le droit de leur assigner la tâche, comme il l'entend, de les récupérer après utilisation et de les entreposer. A l'abbé de garder une liste de ces articles, pour que, lorsque les frères prouvent tour à tour qu'ils sont dignes de confiance, il puisse savoir ce qu'il a donné et ce qui lui a été rendu. Si quiconque, cependant, manipule les biens du monastère avec négligence, qu'il soit réprimandé et s'il ne fait pas amende honorable, qu'il soit placé sous la discipline de la Règle.

— Extrait de la Règle de Saint Benoît

Points d'Atout

A chaque rang, un personnage reçoit un nombre de Points d'Atout. Ces points représentent l'équipement et les outils qu'il lui est permis d'emporter avec lui dans sa mission. Les personnages peuvent découvrir et utiliser de nombreux outils durant leurs investigations mais il ne leur est pas permis de garder des possessions personnelles d'une mission à l'autre. Un personnage qui récupère l'épée longue d'un ennemi vaincu peut utiliser celle-ci mais après la mission, il doit confier l'épée au prieur ou à la commanderie la plus proche. (S'il est déterminé à la garder, le MJ devrait lui assigner un



coût en Points d'Atout pour la mission suivante – l'épée est la propriété de l'Ordre, pas du personnage qui l'a trouvée).

Les personnages peuvent combiner les Points d'Atout s'ils le désirent.

Points d'Atout Bonus

Dans certaines circonstances, les personnages peuvent recevoir des Points d'Atout Bonus :

- Si une mission est particulièrement dangereuse, l'Ordre peut accorder une aide et des ressources supplémentaires.
- Si un moine se comporte d'une manière remarquable au cours d'une mission, il peut recevoir une aide supplémentaire durant la mission suivante.
- Si les moines acceptent d'accomplir des tâches supplémentaires, ils peuvent être récompensés par des Points d'Atout.

Récupérer des Points d'Atout

Les personnages peuvent échanger leurs Points d'Atout courants, ou remplacer les Points d'Atout dépensés entre missions, en visitant le Mont Saint-Michel, un prieuré ou une commanderie.

Équipement de Base

Tous les personnages reçoivent gratuitement l'équipement suivant au début d'une mission :

- Une armure de cuir bouilli, couvrant toutes les localisations, excepté la tête (1 PA)
- Une robe de bure de couleur noire
- Une cape de couleur noire
- Une ceinture avec une dague, une dirk, un stylet et une tablette de cire
- Une Sainte Chevalière

Tout autre équipement doit être acheté avec des Points d'Atout.

Armes de Mêlée Courantes

Les personnages reçoivent gratuitement une dague et un poignard. Les épées longues, les masses d'arme, les bâtons et les arbalètes coûtent chacun un Point d'Atout ; les autres armes coûtent trois Points d'Atout – l'Ordre possède de nombreuses armes courantes mais les enquêtes occultes requièrent rarement l'utilisation d'un fléau militaire ou d'une lance de cavalerie.

Armes de Mêlée Rares

Ces armes sont les secrets de l'Ordre et doivent être dissimulées aux yeux du monde extérieur. Les personnages qui perdent de telles armes seront disciplinés par leurs supérieurs.

Dague Avertunci (4) : ces anciennes dagues datent de l'Empire Romain. Ce sont des dagues laides de couleur noire, employées à l'origine pour sacrifier les membres des cultes étrangers.

Les Saintes Chevalières

Au cours de la cérémonie d'initiation, chaque membre de l'Ordre reçoit une Sainte Chevalière. La bague est un simple anneau de fer grossier, serti d'une hématite polie de couleur noire. L'anneau représente le signet de l'Ordre – il ne porte aucune inscription parce que l'Ordre n'est pas censé garder trace de sa présence.

La Sainte Chevalière n'a pas de pouvoir intrinsèque mais tous les Chrétiens ordonnés (prêtres, évêques et leurs supérieurs, moines ayant pris une sainte vocation, chevaliers monastiques) reçoivent l'ordre d'accorder une aide généreuse à tout porteur de la chevalière sans poser de questions. Bien que la Promesse de la Chevalière fasse officiellement partie de la doctrine de l'Église, tous les curés n'ont pas reçu une éducation dans ce sens et ils peuvent ne pas reconnaître la bague. Il est possible que ceux qui ont une grande connaissance de l'Église (Connaissance (Théologie Chrétienne) 60%+) puissent connaître la signification de la chevalière sans avoir été ordonnés.

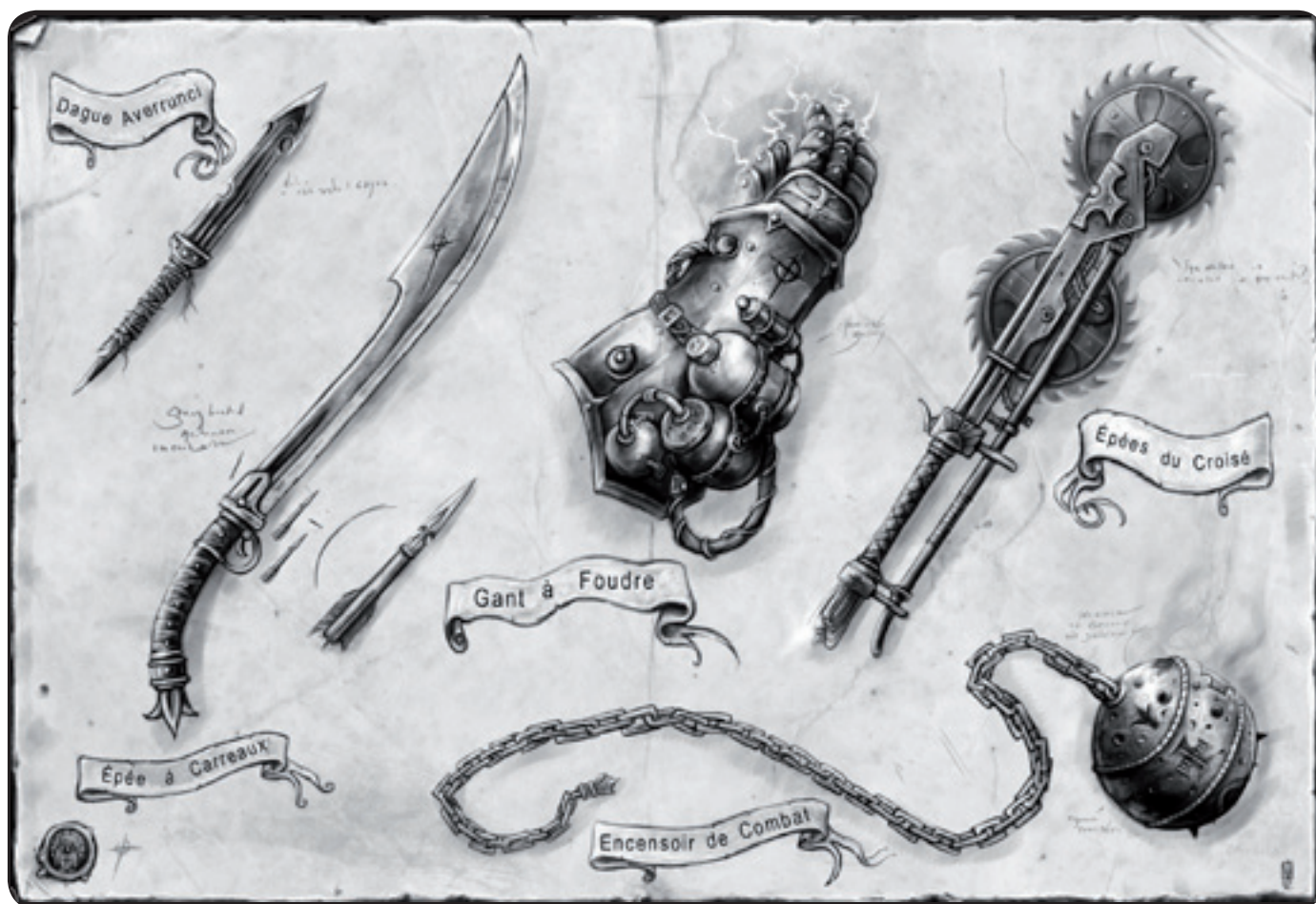
Au cas où un prêtre reconnaît la chevalière, il a le devoir d'offrir son aide au porteur. L'interprétation de cette doctrine est laissée au prêtre – certains vont suivre à la lettre l'édit de l'Église et tout donner sans poser de question mais d'autres vont prêcher la pauvreté et envoyer les personnages vers quelque autre évêque ou abbé ; d'autres encore seront réticents à offrir aux Hiéromoines leur étable pour la nuit et rien de plus.

La chevalière donne un bonus de +20% aux tests d'Influence effectués contre ceux qui reconnaissent son pouvoir.

Un personnage détenant une Dague Avertunci gagne un bonus de +10% aux tests de Persévérance, d'Endurance ou d'Évasion effectués pour résister à des sorts hostiles. La dague peut causer des dommages chez les esprits et les adversaires immatériels. Elle compte comme une dague dans le cadre des Styles de Combat.

Épée à Carreaux (2) : l'épée à carreaux est un cimeterre dissimulant deux petits carreaux d'arbalète à ressorts. Les deux projectiles sont placés dans des compartiments prévus à cet effet et les ressorts sont tendus grâce à une petite roue située dans la garde de l'épée. Les carreaux n'ont pas la puissante pénétration de ceux d'une arbalète normale mais ils peuvent s'avérer très utiles dans un combat. L'épée à carreaux peut être employée comme une arme à distance ou bien le soldat peut lancer un carreau en même temps qu'il poignarde un ennemi.

Épées de Croisé (3) : les épées de croisé consistent en une paire de disques en dents de scie en métal, montés sur deux manches courts. Quand les poignées sont pressées, le mouvement



déclenche un petit mécanisme à ressorts placé entre les disques. Amorcez le mécanisme puis libérez la gâchette de sûreté : les disques tournent à grande vitesse pendant une minute. En fait, l'arme est une sorte de tronçonneuse à main.

Avant de pouvoir utiliser les épées, l'arme doit être chargée. Cette action prend une minute et consiste à presser les manches ; pendant ce temps, un personnage peut effectuer une autre action, à condition qu'il emploie une de ses mains à la préparation des lames. Une épée peut être chargée en prévision d'un combat à venir et peut entreposer sa charge indéfiniment. Une charge dure pendant 12 tours de combat.

Les Épées de Croisé infligent 1D5 points de dommages supplémentaires contre les adversaires qui ne portent pas d'armure en métal.

Encensoir de Combat (3) : l'encensoir de combat est un brûleur d'encens suspendu au bout d'une lourde chaîne. Il peut être balancé comme un boulet au bout d'une chaîne et laisser une forte odeur d'encens derrière lui.

L'encensoir de combat peut être alimenté avec les substances suivantes : poussière de révélation, poussière étouffante, poudre à fumée ou encens. Toute personne engagée dans un combat avec le porteur de l'encensoir subit les effets du composant

alchimique. Dans le cas de la poudre à fumée, le porteur de l'encensoir est également perturbé par la fumée ; en ce qui concerne les autres composants, le porteur n'est entouré d'un nuage d'encens que si son attaque est un échec absolu.

Le nuage alchimique dure pendant six tours (ou 36 tours dans le cas de la poudre à fumée).

J'ai Justement ce qu'il vous faut !

Si un personnage ne dépense pas tous ses Points d'Atout au début d'une mission, il se peut qu'il ait "juste" l'équipement approprié pour le travail en question à un moment donné dans le jeu. Le personnage dépense machinalement un Point d'Héroïsme et le nombre correct de Points d'Atout afin d'acheter rétroactivement une pièce d'équipement. Par exemple, les personnages ont besoin de mettre hors de combat un suspect sans être repérés. Édrick possède encore deux Points d'Atout. Il dépense un Point d'Héroïsme pour qu'il puisse utiliser des Points d'Atout au milieu du jeu. Édrick produit alors une bouteille remplie d'une potion de sommeil...



Gant à Foudre (4) : ce gant consiste en un gant en métal lourd contenant plusieurs jarres remplies de composants alchimiques, placées sur l'arrière. Quand il est activé, le gant produit des étincelles électriques, tandis que les jarres combinent pour former une batterie grossière mais puissante. Le gant peut être employé de trois façons.

S'il est utilisé avec une arme de mêlée, le gant ajoute 1D4 points de dommages supplémentaires à chaque attaque réussie. Si le défenseur porte une armure en métal ou utilise une arme en métal pour parer, ces dommages ne peuvent pas être parés.

S'il est utilisé seul, le gant peut être employé pour effectuer des attaques directes. Les dommages du gant ignorent toute armure en métal.

Finalement, le gant peut être utilisé pour produire une seule attaque à distance. La foudre vide entièrement la batterie du gant.

Augmentations pour Armes de Mêlée

L'Ordre peut incorporer des augmentations dans les armes. Ces augmentations ne s'appliquent qu'à une seule arme portée par le personnage.

Armes de Mêlée

	Dés de Dommages	FOR/ DEX	Taille	Allonge Portée	Manœuvres de Combat	ENC	PA/ PV	Points d'Atout
Courante								
Bâton	1D8	7/7	M	L	Engourdit	2	4/8	1
Dague	1D4+1	-/-	P	P	Saigne, Empale	—	6/8	0
Écu	1D4	9/-	L	P		2	6/12	1
Épée de Guerre	1D8	9/7	M	M	Saigne, Empale	2	6/10	1
Épée Longue	1D8	13/9	M	L	Saigne, Empale,	2	6/12	1
	1D10	9/9	L	L	Scinde (2M seulement)			
Garrot	1D2	-/9	P	T	—	—	1/2	1
Masse d'Arme	1D8	7/7	M	P	Engourdit	1	6/6	1
Poignard	1D3+2	-/-	P	P	Saigne, Empale	—	6/6	0
Rare								
Arbalète à Lames, compacte*	1D3	5/9	P	P	Empale, Saigne	—	4/3	2
Arbalète à Lame, légère*	1D4	7/9	P	P	Empale, Saigne	1	6/5	2
Arbalète à Lames, lourde*	1D6	9/9	M	P	Empale, Saigne	2	6/8	3
Dague Avernunci	1D4+1	-/-	P	P	Saigne, Empale	—	10/8	4
Encensoir de Combat	1D6+1	9/11	M	M	Emmêle, Engourdit	2	6/8	3
Épée à Carreaux*	1D8	13/9	M	L	Saigne, Empale, Carreau à bout portant**	2	6/10	2
Épées de Croisé	1D6+1	9/9	M	M	Saigne	2	6/8	3
Gant à Foudre*	+1D4	Par arme			+Engourdit	4	4/8	4
	2D4	-/-	P	T	Engourdit			
Lame Cachée	1D4	-/-	P	P	Saigne, Empale	—	5/4	1

* : voir aussi la table des Armes à Distance.

** : **Carreau à bout portant** : cette Manœuvre de Combat offensive envoie un carreau sur une victime située à bout portant. Le carreau inflige 1D6 points de dommages supplémentaires sur la même localisation touchée par l'attaque. Cette manœuvre n'est superposable qu'une seule fois.



En ce qui Concerne l'Utilisation des Armes

L'Ordre entraîne ses agents dans l'utilisation de toutes les armes mais les plus couramment employées sont les mêmes que celles des mercenaires ou des brigands – l'épée longue, la masse d'arme, la dague, l'arbalète, le bâton et la dirk. Pourquoi attirer l'attention avec une épée à deux mains ou une étoile du matin ? Chacune des armes de l'Ordre possède ses propres vertus, la plus commune étant la vertu de la *dissimulation*. Toutes ces armes, à l'exception de l'épée longue et de l'arbalète, peuvent être dissimulées sous la cape d'un voyageur ou sous les robes d'un moine. Ces deux dernières armes peuvent être empaquetées et déguisées pour qu'au premier coup d'œil, le moine ait l'apparence d'un mendiant inoffensif.

L'épée longue est une excellente arme pour tuer toutes sortes d'ennemis. Elle est mortelle pour les adversaires sans armure et possède une grande allonge, donnant au porteur l'avantage sur un homme seulement armé d'un gourdin ou d'un couteau. Manipulez-la à deux mains et elle fracassera l'armure d'un ennemi ou embrochera profondément une bête surnaturelle.

La masse d'arme est une matraque robuste utile pour mettre un adversaire hors de combat sans le tuer. Un homme embroché par une épée périra rapidement du fait d'une grande perte de sang ; un homme écrasé avec une masse d'arme pourra survivre suffisamment longtemps pour être questionné avant que ses organes ne lui fassent défaut. Certaines créatures possèdent une résistance surnaturelle contre les armes tranchantes, il est donc avisé de transporter une arme qui puisse broyer leurs os.

La dague et le poignard sont tous deux facilement cachés ; il n'existe pas d'homme en Europe qui ne transporte pas de dague et donc vous pouvez porter une de ces lames sans problème. Le poignard est plus petit et c'est une bonne arme de parade – vous aurez rarement l'occasion de porter un bouclier aussi prenez soin de votre poignard et apprenez vous en servir des objets autour de vous comme un bouclier ou un abri. La dague et le poignard sont des armes excellentes pour le combat dans un milieu restreint, tel que des allées, des corridors étroits et des cryptes.

Le bâton peut être pris pour le bâton de marche d'un pèlerin mais vous pouvez également rouer les têtes de vos ennemis avec quelques coups bien placés.

Finalement, l'arbalète ; c'est une arme dangereuse qui est plus facile à utiliser qu'un arc et celles conçues par notre Ordre incorporent des petits appareils pour augmenter la vitesse de rechargement, ce qui les rend encore plus efficaces que l'arc moyen. Nous utilisons également des matériaux composites, dérobés aux Sarrasins, pour fabriquer des arbalètes plus compactes.

Les ingénieurs de l'Ordre fabriquent plusieurs armes inhabituelles. Ces armes sont les secrets de notre Ordre et ne doivent jamais tomber entre les mains de l'ennemi ou de personnes du monde extérieur. Si vous recevez l'une de ces armes, celle-ci doit être traitée comme une relique et avec soins.

La *dague Averrunci* est utile contre une magie hostile et peut trancher les fantômes comme s'ils étaient de chairs et de sang. Ces reliques nous ont été transmises depuis le temps de César et ont été forgées dans un fer météorique. Elles ont été bénies par les prêtres païens de l'ancien temps mais ont depuis été consacrées, de la même façon que les temples païens peuvent devenir de bonnes églises chrétiennes.

Les lames du croisé ont la même qualité qu'une épée contre un adversaire en armure mais elles peuvent trancher les membres ou infliger des blessures mortelles sur des adversaires bien moins protégés. Les lames contiennent un petit ressort qui peut être tendu lorsqu'on presse plusieurs fois les petites poignées. Une fois amorcées, les lames se mettent à tourner si on relâche la gâchette. Repérez le moment où les lames perdent de leur vitesse afin de préparer vos attaques en conséquence.

L'encensoir de combat est une arme impraticable car c'est avant tout un brûleur d'encens, mais il est fabriqué en airain solide plutôt qu'en argent et peut donc être employé pour asséner un grand coup sur le crâne d'un ennemi. Remplissez l'encensoir avec un composant alchimique pour que vos ennemis suffoquent sous la fumée, tandis que vous leur assénez un grand coup avec l'encensoir.

Le gant à foudre est une petite merveille d'artifice. Fabriqué d'après les techniques connues des prêtres de Babylone et d'Égypte, il canalise la force même des dieux dans votre lame et cause des douleurs aiguës chez vos adversaires. Ceux-ci se tordent comme s'ils étaient frappés de paralysie. Il peut aussi décharger une seule boule de feu en cas de besoin mais cette action épuise les réserves alchimiques du gant.



Lame Cachée (1) : un des équipements ou un des vêtements du personnage dissimule une lame montée sur ressort. Le personnage gagne un bonus de +50% à son attaque la première fois qu'il utilise cette lame, pour représenter l'effet de surprise.

Argentée (2) : l'arme est en argent ou est recouverte d'argent. Certains monstres ne peuvent être blessés que par des armes en argent.

Consacrée (3) : l'arme est bénie, ce qui la rend sainte. Certains monstres ne peuvent être blessés que par des armes consacrées.

Damassée (4, arme tranchante uniquement) : cette arme est conçue dans le légendaire acier de Damas, un métal plus dur et plus tranchant que tout autre métal trouvé au sein de la Chrétienté. Il est dit que les lames damassées peuvent couper à travers la pierre sans perdre de leur tranchant, ou couper un mouchoir en soie. Une arme en acier de Damas augmente tous les dés de dommages d'un rang : une lame qui inflige normalement 1D6 points de dommages infligera donc 1D8 points de dommages ; une lame infligeant 1D10 infligera 1D12 et ainsi de suite. De plus, les PA et les PV de l'arme augmentent de +4.

Armes à Distance

Les arbalètes lourdes et légères de l'Ordre sont étonnamment bien faites mais leur conception et leurs matériaux sont relativement conventionnels. Toutefois, l'arbalète compacte est une petite merveille d'artisanat, combinant une pénétration exceptionnelle avec une armature démontable pouvant facilement être dissimulée.

Augmentations pour Armes à Distance

Ces augmentations peuvent être incorporées dans les arbalètes.

A Lames (1) : l'arbalète est équipée de lames acérées et son armature est renforcée, ce qui la rend utilisable comme une arme de mêlée basique.

Lunette (1) : l'arbalète peut être agrémentée d'une petite lunette qui permet de viser sur de plus grandes distances. Une lunette a deux avantages :

- Le bonus donné par la Visée devient deux fois le Rang Critique du personnage dans cette compétence.
- Quand il tire sur une longue distance, la compétence du personnage est réduite d'un quart au lieu d'être diminuée de moitié.

Automatique (2) : l'arbalète possède un mécanisme de recharge qui se remet à zéro après chaque tir. De tels mécanismes ne fonctionnent que pendant trois tours, après quoi l'arbalète doit être rechargée normalement jusqu'à ce que le mécanisme soit retendu. Retendre un mécanisme automatique prend une minute. Tant que le mécanisme automatique fonctionne, le temps de recharge de l'arbalète est réduit à zéro.

Fracassante (2, Arbalète lourde uniquement) : cette arbalète est spécialement renforcée pour pouvoir résister à une tension plus grande que celle d'un arc normal. Le carreau tiré avec une telle tension inflige 1D12 points de dommages au lieu d'1D10. Ces dommages conséquents ne s'appliquent qu'au premier tir effectué avec l'arbalète dans tout combat. Retendre l'arbalète prend une minute.

Munitions

Les munitions de cette sorte peuvent être obtenues pour les arcs et les frondes, voire mêmes les disques et toutes autres armes de jet. Chaque unité de munitions contient 10 projectiles.

Argenté (1) : le projectile est en argent ou est recouvert d'argent. Certains monstres ne peuvent être blessés que par des armes en argent.

Armes à Distance

Arme	Dommages	Modificateur de Dommages	Allonge Portée	Recharge	FOR/DEX	TAI	Manceuvres de Combat	ENC	PA/PV	Points d'Atout
Épée à Carreaux	1D6	N	50m	5	5/9	M	Empale, Tir à bout portant	2	6/10	2
Arbalète, lourde	1D10	N	150m	3	7/9	É	Empale, Scinde	2	4/8	2
Arbalète, légère	1D8	N	100m	2	5/9	L	Empale	1	4/5	1
Arbalète, compacte	1D6	N	50m	1	5/9	P	Empale	—	2/3	1
Gant à Foudre*	3d6	N	25m	—	—/—	M	Engourdit	4	4/8	4

* : voir aussi la table des Armes de Mêlée.

Armure

Bien que les membres de l'Ordre soient entraînés dans le maniement des armures, peu portent des armures plus lourdes que le cuir. Une armure est lourde, elle ralentit les mouvements et n'offre aucune protection contre les menaces surnaturelles. Bien qu'un Hiéromoine puisse porter une armure de plaques et une épée comme un templier, ce n'est certainement pas la tactique recommandée par l'Ordre.

La plupart des armures présentées ici sont disponibles dans tout prieuré ou dans toute commanderie. L'armure de plaques combinées est uniquement disponible dans un grand prieuré ou au Mont Saint-Michel.

Armure	PA	Localisations Protégées	ENC	Pénalité de l'Armure	Points d'Atout
Tunique et Calotte de Cuir Bouilli	2	Poitrine, Tête	1	-1	1
Brassards et Jambières de Cuir Bouilli	2	Bras, Jambes	1	-2	1
Cotte de Mailles avec capuchon	5	Toutes, excepté Jambes	5	-5	5
Jambières de Mailles	5	Jambes	2	-2	3
Armure de Mailles complète	5	Toutes	7	-7	7
Casque de plaques	6	Tête	1	-2	2
Armure de Plaques	6	Toutes	12	-9	12

Cordon (1) : le projectile est rattaché à l'arbalète par un cordon en soie incroyablement fin et robuste. Le projectile peut donc être employé pour Emmêler les ennemis (comme pour la Manœuvre de Combat), ou pour élaborer des pièges.

Incendiaire (2) : la tête du projectile contient une petite charge de Feu Grégeois ; quand il atteint une cible, la charge prend feu : elle inflige 1D4 points de dommages supplémentaires et enflamme tout ce qui est inflammable.

Consacrée (3) : le projectile est béni, ce qui le rend saint. Certains monstres ne peuvent être blessés que par des armes sanctifiées.

Explosif (3) : le projectile contient une petite charge de poudre explosive ; quand il atteint une cible, il inflige 1D4 points de dommages supplémentaires et provoque le même effet que la Manœuvre de Combat engourdit. Les projectiles explosifs infligent des dommages normaux aux objets inanimés.

Augmentations pour Armure

Silencieuse (1, Armure de Cuir uniquement) : l'armure est noircie avec des teintures et de la suie et est spécialement matelassée et traitée pour être aussi silencieuse que possible. Le personnage gagne un bonus de +10% à tous ses tests de Discrétion.

Légère (2) : l'armure est conçue pour être légère et souple. Réduisez la pénalité de l'armure de moitié quand il s'agit de déterminer les effets de l'armure sur le mouvement.

Bénie (3) : l'armure est bénite, ce qui en fait un bouclier efficace contre le surnaturel. Le porteur de l'armure gagne un bonus de +10% aux tests d'Endurance, d'Évasion et de Persévérance effectués contre une magie hostile.

Attributs

Les attributs sont des objets et des outils ordinaires qui peuvent être utiles durant une mission.

Costume de Voyageur (0) : une tunique ample, des jambières, une cape et une paire de bottes ; le genre de vêtements portés par un pèlerin, un bohémien ou tout autre voyageur sur la route.

Déguisement de Profession (1) : des vêtements ou d'autres attributs qui permettent au porteur de se déguiser en un membre d'une profession ou d'une origine spécifique mais commune tels un mineur, un forgeron, une catin, une lavandière, un marchand, un Juif, un Normand, etc.

Vêtements Délicats (1) : des vêtements dignes d'un marchand riche ou d'un petit noble.

Déguisement Inhabituel (3) : des vêtements qui permettent au personnage de se déguiser en un membre d'une profession rare ou d'un habitant d'un pays lointain, tel un évêque, un sorcier, un prince Turc ou un mendiant sans membres.

Vêtements Luxueux (3) : des vêtements dignes d'une princesse ou d'un roi.



Cheval (1) : un cheval ordinaire.

Destrier (2) : un cheval entraîné à la guerre ou un cheval de course.

Lettres de Reconnaissance (1-3) : une lettre signée soit par l'Évêque d'Avranches soit par un noble allié avec l'Ordre, censée décrire l'identité et la mission du porteur. Au cas où un moine aurait besoin de se déguiser en messager d'un évêque ou en chevalier au service d'un duc, il peut demander une lettre de reconnaissance.

Autres Marchandises Ordinaires (1 Point d'Atout pour 100 pièces d'argent) : l'Ordre possède des entrepôts contenant toutes sortes de marchandises ; il peut également acheter les produits dont il a besoin auprès des marchands des grandes cités. Un personnage peut acheter les marchandises indiquées dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest* ou dans *Armes et Équipements*, tel un pied-de-biche, un matériel de pêche, un instrument de musique et ainsi de suite. Chaque Point d'Atout équivaut à des marchandises d'une valeur de 100 pièces d'argent.

Trésorie

Les Hiéromoines peuvent retirer de l'argent des coffres de l'Ordre pour leurs besoins quotidiens. Chaque Point d'Atout alloué au trésor donne 50 pièces d'argent au personnage.

Appareils Merveilleux

La bibliothèque de l'Ordre préserve les textes considérés comme perdus par le reste du monde. De nombreux travaux des érudits grecs tels qu'Héron et Archimède tombèrent aux mains de l'Ordre quand Alexandrie brûla ; d'autres rouleaux furent sauvés du sac de Rome. Dans les siècles qui suivirent, l'Ordre a continué à mener des expériences en secret, en combinant un astucieux mélange d'artisanat et de sorcellerie. Ces appareils sont le produit de cette recherche. Les Hiéromoines peuvent utiliser des appareils merveilleux dans leurs missions mais doivent s'efforcer de ne pas les faire tomber entre les mains de personnes extérieures à l'Ordre.

Éolipyle (1) : l'éolipyle classique consiste en une sphère d'airain creuse, suffisamment petite pour tenir dans la main et contenant une mesure d'eau. Quand l'eau est chauffée, l'éolipyle se met à tourner sous la pression de la vapeur qui s'échappe. Les éolipyles de l'Ordre n'ont pas besoin de source de chaleur extérieure, car elles contiennent une substance alchimique qui se met à brûler au contact de l'eau. L'utilisateur place un levier dans l'éolipyle et la projette vers des gardes. Tandis que la substance alchimique réchauffe l'eau, l'éolipyle se met à tourner et à hurler comme un démon sorti de l'enfer.

L'éolipyle est employé principalement comme moyen de distraction. Un éolipyle actif fait un bruit terrible qui distrait les gardes du lieu où se dissimule le Hiéromoine. Durant le premier

tour d'activation, les tests de Perception reçoivent un malus de -40%, qui diminue de 10% à chaque tour jusqu'à ce qu'il atteigne zéro. Une fois que l'eau s'est évaporée, le reste de la substance alchimique provoque l'éclatement de l'éolipyle, ce qui rend sa récupération impossible.

Griffes d'Escalade (1) : les griffes légères imitent celles d'un chat. Elles sont placées sur les pieds et les mains et permettent au Hiéromoine de grimper aisément les surfaces à pic. Les Griffes d'Escalade donnent un bonus de +20% à tout test d'Athlétisme impliquant l'escalade. Elles peuvent aussi être utilisées dans un combat à mains nues : elles donnent un malus de -20% à la compétence Bagarre du combattant mais augmentent ses dommages d'un bonus de +1d3 et lui permettent d'utiliser la Manœuvre de Combat Saigne.

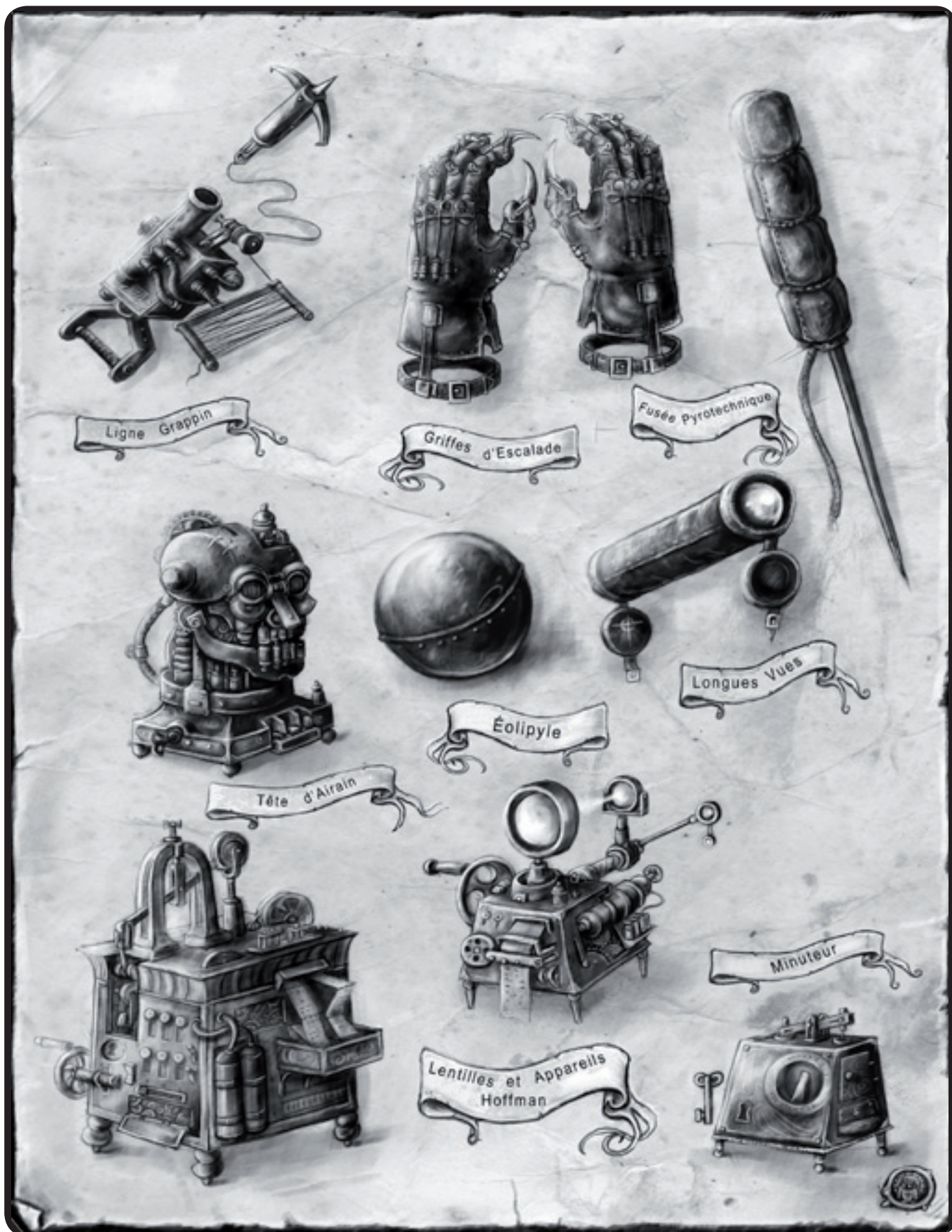
Dispositif Hoffman (2) : le dispositif Hoffman est une création récente conçue par un brillant moine Germanique de l'Ordre. Hoffman réussit à recréer les ordinateurs mécaniques décrits par Archimède et combina les mécanismes délicats avec des outils de divination et des baguettes de magnétite.

L'Ordre sait depuis longtemps que la sorcellerie laisse des traces invisibles dans le monde matériel. Une puissante magie occulte peut altérer les lignes d'énergie magiques et les courants telluriques ; l'invocation d'un démon fait tourner les compas et fait perdre de leur vitalité aux baguettes de magnétite. Il est possible pour un étudiant doué dans les arts noirs et la géométrie de repérer ces déviations et ces distorsions mais peu d'entre nous possèdent des compétences suffisantes. Le dispositif Hoffman facilite cette tâche. L'interprétation de l'appareil nécessite toutefois un esprit clair et une main ferme mais son utilisation est plus aisée qu'un théodolite, qu'un compas ou qu'une plume trempée dans le sang (et moins dangereux pour l'âme).

Afin d'interpréter un dispositif Hoffman, il est nécessaire de réussir un test de Connaissance (Occulte). Le MJ devrait effectuer ce test en secret. S'il réussit, le personnage décèle la direction générale de l'activité magique la plus proche et se fait une idée, grossière, de sa nature. Sur une Réussite Critique, il peut également employer le dispositif Hoffman comme un compas pointant vers un lieu, une personne ou un objet en relation étroite avec la magie. Sur un Échec, il n'apprend rien d'utile en dehors de la présence ou de l'absence de magie. Sur un Échec Absolu, il interprète mal les indications de l'appareil et obtient des informations fausses. La lecture de l'appareil prend 30 minutes.

Le dispositif Hoffman peut être employé pour augmenter les tests de compétence Pister effectués pour suivre les traces d'être surnaturels.

Fusée Pyrotechnique (2) : le secret de cet engin provient du lointain Orient, où les fusées de ce genre font le plaisir des Empereurs. La fusée consiste en un fagot emmitoufflé de bois





et de papier, conçu pour ressembler au ballot d'un voyageur. Un piquet dépasse d'une extrémité afin qu'on puisse planter la fusée dans le sol. Pour l'utiliser, allumez tout simplement la mèche et reculez. La fusée prendra feu et s'élancera, telle un dragon, dans les cieux pendant plusieurs secondes avant d'exploser dans un spectacle de son et de lumière, comme si l'on sonnait la Dernière Trompette au ciel. Cet engin a plusieurs usages : une fusée de signal, un moyen d'intimidation, un moyen pour mettre le feu à un toit ou à une petite forêt ou encore un moyen de disposer d'un corps en le dispersant sur une plus grande zone.

La fusée pyrotechnique est en fait un grand feu d'artifice. Elle peut être employée comme une arme improvisée – utilisez la compétence Mécanismes avec un malus de -60% quand il s'agit d'attaquer. Un personnage situé près de la fusée quand elle explose subit 2D6 points de Dommages à une localisation et 1d6 points de dommages à toutes les autres localisations.

Ligne Grappin (2) : la ligne grappin consiste en un grappin attaché à un petit engin pneumatique. Presser un petit clou de contrôle sur l'engin déclenche le lancer du grappin avec une force prodigieuse. La portée de l'engin est de 20 mètres – aussi long que la ligne attachée. Un test de Mécanismes est nécessaire pour pouvoir viser correctement avec le grappin.

Le mécanisme de déclenchement peut être réinitialisé mais ce processus prend une heure. Un personnage peut tirer cette ligne grappin comme une arme ; elle fonctionne comme une arbalète légère.

Lentille Hoffman (3) : autre création de génie d'Hoffman, la lentille est une variation des mécanismes utilisés dans le dispositif Hoffman. Le port de la lentille – qui, selon les Maîtres, n'est pas un péché – permet au moins de percevoir les émanations invisibles de l'énergie magique. La lentille n'a pas la même portée que le dispositif mais elle est plus facile à utiliser.

Un personnage équipé d'une Lentille Hoffman gagne l'avantage du sort Vision Mystique (voir *RuneQuest*, page 137).

Tête d'Airain (5) : une tête d'airain consiste en un appareil, conçu à partir de pignons, de soufflets, de tubes et de roues en airain, ayant l'apparence d'une tête humaine. La tête contient un esprit détenant une grande connaissance sur des sujets variés, y compris les sciences occultes. Le Hiéromoine peut consulter la tête d'airain au besoin mais doit garder à l'esprit que, bien que l'esprit soit poussé à dire la vérité, il tentera de lui donner des faux indices ou de le tromper par pure malice.

Une tête d'airain possède 250 points de compétence devant être alloués dans des compétences de Connaissance variées.

Composants Alchimiques

La connaissance alchimique et l'herboristerie de l'Ordre sont sans égal en Europe. Les préparations décrites ici peuvent être employées, pour la plupart, sans connaissance spéciale, car elles se présentent sous la forme de petites jarres d'argile ou d'étuis en cuir. Certaines drogues plus compliquées nécessitent un test de Connaissance (Alchimie) approprié pour être appliquées correctement, en particulier si le personnage a l'intention de modifier l'effet de la concoction.

Certains des composants comptent comme des poisons ; dans ce cas, utilisez les règles standards du poison indiquées dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest*. Un personnage peut essayer de modifier la Virulence d'un poison en effectuant un test de Connaissance (Alchimie). Une réussite signifie que le personnage peut augmenter ou diminuer la Virulence d'un maximum 25 ; sur une Réussite Critique, le maximum est de 50. Un échec a un résultat opposé à l'effet désiré.

Bombe Fumigène (1) : une bombe fumigène se présente sous la forme d'un œuf en argile contenant une pincée de poudre fumigène et quelques grains de poudre explosive. Quand elle est projetée au sol, elle libère un petit nuage de fumée suffisamment grand pour dissimuler ou faciliter une fuite. Les bombes fumigènes sont plus faciles à utiliser que la poudre fumigène car elles contiennent leur propre source d'allumage. Une bombe fumigène ne peut être employée qu'une seule fois.

Potion de Guérison (1) : ce remède souverain guérit à la fois la fatigue et les blessures. Un personnage qui boit une potion de guérison regagne 1D3 Points de Vie à sa localisation la plus endommagée. Il récupère également de deux niveaux de fatigue.

Potion de Sommeil (1) : ce liquide laiteux sans goût peut être dilué dans la boisson ou dans la nourriture. Ceux qui la consomment entrent dans un sommeil profond. Une goutte du liquide adoucit la douleur et engourdit les sens. La potion peut être aussi versée sur un chiffon et employée pour endormir des gardes.

Application : Ingestion ou Inhalation.

Délai : 1D8 minutes (Inhalation : 1d4 tours).

Durée : 2D6 heures.

Période de Résistance : toutes les heures. Le premier test de résistance doit être effectué à la fin de la période indiquée par le Délai, puis une fois toutes les heures après cela. Une réussite indique que la victime s'est réveillée mais qu'elle a les jambes en coton pour le reste de la période de Délai.

Virulence : 75.

Résistance : Endurance.

Conditions : inconscience. Si la victime échoue à son test de Résistance, elle tombe dans un sommeil profond et reste

inconsciente jusqu'à ce qu'elle réussisse à résister à la potion ou que la Durée expire. La victime se réveille avec les jambes en coton et sous le coup d'une certaine léthargie. Elle gagne un niveau de fatigue en plus de ceux dont elle souffre déjà.

Antidote/Remède : la sève de la digitale pourpre peut protéger contre les effets d'une potion de sommeil si elle est prise avant cette dernière. La victime ensommeillée peut aussi être réveillée par un coup ou par un bruit fort.

Poudre d'Ivresse (1) : cette concoction à base d'herbes augmente grandement les effets de l'alcool. Une pincée du poison dans un verre de vin garantit que la personne buvant le vin se sentira aussi ivre que si elle avait bu un baril de vin entier. Elle est utile pour endormir les gardes ou délier la langue d'un informateur soupçonneux.

Application : Ingestion.

Délai : 2D6 Minutes.

Durée : 2D6 heures.

Période de Résistance : un test de résistance.

Virulence : 50.

Résistance : Endurance.

Conditions : la victime devient extrêmement intoxiquée. Dans un premier stade, elle devient amicale et bavarde ; plus tard elle s'endort, devient belliqueuse, vomit ou les trois à la fois. Après avoir pris l'air, la victime souffre d'une gueule de bois si terrible qu'elle se considère elle-même comme candidate au martyr.

Antidote/Remède : aucun, excepté le repos.

Poudre Fumigène (1) : simple concoction, la poudre fumigène est une simple concoction qui a l'apparence d'une substance grasseuse de couleur grise produisant un épais nuage de fumée âcre quand on y met le feu. Un étui peut contenir suffisamment de poudre fumigène pour créer un nuage de fumée sur une zone de 60 pieds de long ou six nuages de type bombes fumigènes. La fumée donne un bonus de +40% aux tests de Discrétion effectués au sein du nuage et un malus de -40% aux attaques à distance.

Poussière Éclairante (1) : petite fiole de poussière qui se met à briller au contact de l'air. Elle peut être employée de plusieurs façons. Projeter la fiole au sol provoque un éclair de lumière et une détonation qui peut aveugler les imprudents ou illuminer une zone. Une pincée de poudre éclairante peut être utilisée comme une source lumineuse pour éclairer un lieu sans avoir recours à une source de chaleur. Ajouter de la poussière éclairante dans un litre d'eau crée une substance collante qui éclaire faiblement dans le noir pendant plusieurs heures.

Arnica (ou Aconitum) (2) : ce poison consiste en un mélange de Belladone et d'Arnica ; il est extrêmement dangereux pour les loups-garous. En effet, le poison leur cause une telle

douleur qu'ils peuvent être forcés de se transformer même en plein jour. Le poison les affecte à la fois sous leur forme humaine et sous leur forme lupine. Une dose diluée d'arnica n'est pas mortelle mais elle provoque un malaise ; ceci peut être employé pour un test de lycanthropie.

Elle est presque inoffensive pour les mortels, bien que de rares infortunés aient souffert d'une allergie grave au poison et ont réagi de la même manière qu'un loup-garou.

L'arnica peut également guérir la lycanthropie, si elle est administrée avant la première transformation. Le poison repousse la malédiction.

Application : Injection.

Délai : 1D3 Tours de Combat.

Durée : 3D6 Tours de Combat.

Période de Résistance : un test de résistance.

Virulence : 90.

Résistance : Endurance.

Conditions : saignement. Le loup-garou subit, à chaque tour, un point de dommages sur la localisation affligée pendant toute la Durée du poison. Si la localisation est réduite à l'état de mutilée (elle a perdu deux fois le montant de ses Points de Vie), le poison se déplace dans la poitrine ou le ventre et commence à y causer des dommages.

Antidote/Remède : aucun connu, bien que la rumeur affirme que si le loup-garou dévore le cœur d'un Chrétien quand il est sous les effets du poison, cet acte guérira la bête de tout dommage provoqué par l'arnica.

Encens Brûlant (2) : cette résine âcre irrite les yeux et le nez. Les membres de l'ordre sont partiellement immunisés contre les effets de l'encens car l'entraînement d'un novice implique de longues heures de méditation dans des chambres remplies d'encens. Un bâton d'encens brûlant peut être jeté dans une pièce pour enfumer les ennemis ou jeté au milieu d'un combat pour donner l'avantage à son utilisateur.

Les personnes situées dans la zone d'effet de l'encens brûlant subissent un malus de -20% à leurs tests de Perception et à leurs attaques. Les membres de l'Ordre ne subissent qu'un malus de -10%. Un bâton d'encens brûlant dure pendant 12 tours. L'allumage du bâton prend un tour.

Feu Grégeois (2) : cette arme légendaire fut dérobée aux alchimistes de Constantinople. Le Feu Grégeois est une sorte de substance gélatineuse qui brûle au contact de l'air. L'eau ne peut pas éteindre les épouvantables flammes vert-violettes du Feu Grégeois ; le seul moyen de l'arrêter est de l'éteindre.

Un personnage atteint par un Feu Grégeois subit 1d4 points de dommages à chaque tour sur une localisation couverte par la substance. Le feu continue de brûler pendant deux



minutes (20 tours) ou jusqu'à ce que la victime l'éteigne. Un personnage recouvert par un Feu Grégeois peut soit rouler au sol soit le racler avec ses mains.

Le fait de rouler au sol a une chance sur 6 d'éteindre les flammes durant le premier tour, 2 chances sur 6 durant le second tour et ainsi de suite.

Racler le feu avec les mains permet à un personnage de retirer le feu sur une localisation à chaque tour. Le désavantage est que le bras du personnage est désormais couvert par le feu et subira des dommages. Si le bras est la seule localisation affligée, le personnage peut racler le feu avec un outil quelconque. Le MJ peut demander des tests de Persévérance aux personnages qui se tiennent debout et qui se contentent de racler le pétrole comme si ce n'était que de la boue.

Potion de Folie (2) : ceux qui boivent cette potion sont en proie à des visions et des cauchemars effrayants. Ils peuvent courir comme des enragés dans les rues, se convaincre que les légions de l'enfer sont à leurs trousses, se rouler en boule et trembler comme des enfants terrifiés ou encore éclater de rire devant un bouffon imaginaire. La potion n'affecte ni leur santé ni leurs autres capacités ; elle ne fait qu'altérer leurs perceptions du monde. Il n'est pas possible de prédire la manière dont la potion va affecter ceux qui la boivent.

Une fois les visions passées, la plupart des victimes croient qu'elles ont été atteintes d'une fièvre temporaire et ignorent les événements récents comme des hallucinations. Cette potion est donc très utile pour se débarrasser des témoins gênants sans les tuer.

Application : Ingestion.

Délai : 1D3 Minutes.

Durée : 1D6 Heures.

Période de Résistance : un test de Persévérance.

Virulence : 60.

Résistance : Persévérance.

Conditions : folie. La victime est en proie à des hallucinations. Ceci peut ou non affecter ses réactions – une victime qui croit que les personnages sont des monstres qui veulent le dévorer peut se défendre normalement, en dépit de ses hallucinations.

Antidote/Remède : un test de Médecine peut être effectué pour saigner la victime et l'apaiser. Cette action cause 1d3 points de dommages à une localisation : la victime doit rester assise calmement et se soumettre au couteau du chirurgien – un choix peu probable pour la plupart des victimes enragée de ce poison !

Venin Aigü (2) : ce composant est conçu à partir du poison du redoutable amphibène (amphisboena). Lorsqu'il est appliqué sur une arme, chaque coup de l'arme provoque une douleur intolérable.

Application : Injection.

Délai : 1D3 Tours de Combat.

Durée : 2D6 minutes.

Période de Résistance : un test de résistance.

Virulence : 55.

Résistance : Endurance.

Conditions : Agonie. Si la victime échoue à son test de Résistance, la localisation empoisonnée est immobilisée du fait de la douleur. L'effet continue jusqu'à la fin de la période indiquée par la Durée.

Antidote/Remède : aucun.

Vitriol (2) : jarre en verre contenant un vitriol hautement corrosif envers tout ce qu'il touche. La préparation de l'Ordre peut faire fondre des petites parcelles de bois, d'os, de métal ou même de pierre. Une serrure peut être dissoute de l'intérieur, une corde traitée pour se rompre au moment propice, un judas creusé dans le plancher en renversant un peu d'acide au bon endroit.

Le vitriol peut être lancé à la manière d'une grenade, pour éclabousser une cible et causer 2d6 points de dommages. Si la cible porte une armure, le vitriol réduit la protection de l'armure sur la localisation touchée d'1d3 points avant que les dommages ne soient appliqués. Le vitriol n'est pas efficace contre les armures naturelles.

Panacée (3) : cette potion est tirée d'une formule enseignée par Polybus, qui l'apprit auprès d'Hippocrate lui-même. La panacée est un remède suprême pour de nombreuses maladies et renforce les défenses naturelles du corps contre toutes sortes de poisons et de maladies. Pour être vraiment efficace, elle devrait être prise *avant* que la maladie ne frappe.

Une potion panacée donne un bonus de +50%, pendant une heure, aux tests d'Endurance effectués contre un poison. Si le personnage boit la potion après avoir consommé un poison, le bonus à l'Endurance n'est plus que de +25%.

Poison Indicible (3) : ce liquide transparent ne laisse presque aucune trace de goût ni d'odeur, ce qui le rend idéal pour les assassinats (certaines personnes ayant un palais exceptionnellement développé affirment qu'il a un goût d'amande). Le liquide peut être ajouté à la nourriture ou versé dans les yeux ou l'oreille d'une victime.

Application : Ingestion.

Délai : 1D6 x 5 Minutes.

Durée : Permanent.

Période de Résistance : un test de résistance.

Virulence : 50

Résistance : Endurance

Conditions : Mort

Antidote/Remède : Ingurgiter un purgatif avant que le Délai n'expire réduit les dommages, au ventre, de 2d4 points.

Poudre Explosive (3) : un des secrets les mieux protégés de l'Ordre, la poudre explosive provoquerait sans aucun doute le chaos et le malheur dans le monde si sa méthode de fabrication venait à être connue. La poudre explosive est une sorte de poussière qui explose avec une grande force quand on l'allume ou quand on la frappe vigoureusement.

La poudre explosive est entreposée dans des petits barils équipés d'une mèche trempée dans l'huile. Cette charge explosive est suffisante pour causer un trou dans un mur ou écrouler une petite tour si elle est placée correctement. Elle peut aussi servir de piège efficace.

Une charge de poudre explosive cause 3d6 points de dommages à toutes les localisations d'une personne située à un mètre de celle-ci, 2d6 points de dommages à trois localisations d'une personne située à deux mètres de celle-ci et 1d6 points de dommages à une localisation d'une personne située à trois mètres de l'explosion.

Un test d'Ingénierie est nécessaire pour armer un baril de poudre explosif dans le but de démolir une structure.

Poussière de Révélation (4) : la poussière de révélation est une teinture d'argent, de verre pilé, de limaille de fer et autres

substances rares. Quand elle est projetée dans l'air, elle rend les créatures invisibles visibles pendant quelques secondes. La quantité de poussière à utiliser dépend de la grandeur de la zone que l'utilisateur désire illuminer ; une pincée est suffisante pour une petite pièce mais l'utilisateur peut être forcé de vider son étui entier dans une brise s'il ne sait pas où ses ennemis invisibles rôdent.

Poussière Étouffante (4) : la poussière étouffante est un poison virulent. Toute personne inhalant ses particules se met à tousser. Une exposition répétée à la poussière peut provoquer des dommages permanents dans les poumons.

Un simple étui de poussière étouffante est suffisant pour remplir une grande pièce avec le poison. La poussière peut aussi être employée de manière discriminatoire : par exemple en la lançant au visage d'un ennemi ; si elle est utilisée de cette façon, l'étui contient cinq poignées de poussière et l'assaillant emploie la compétence Passe-passe pour attaquer.

Application : Inhalation.

Délai : Instantané.

Durée : temps passé dans le nuage de poussière + 1d4 tours.

Période de Résistance : Spécial.

Virulence : 50.

Résistance : Endurance.

Conditions : Asphyxie.

Antidote/Remède : sortir du nuage de poussière met fin aux effets.

Venin Mortel (4) : ce poison enduit sur une lame compte parmi les plus mortelles concoctions des alchimistes de l'Ordre. Une simple égratignure provoquée par la lame est mortelle. Le poison est préparé dans de petites jarres en métal scellées avec de la cire. Percez le sceau avec une lame fine pour l'utiliser mais soyez prudent - l'inhalation de la fumée du poison est presque aussi mortelle que sa morsure.

L'application correcte du venin nécessite un test réussi de Connaissance (Alchimie). Si le personnage échoue, il gâche le poison ; si le test est un Échec Absolu, il se coupe et subit les effets du poison.

Application : Injection.

Délai : 1D3 tours.

Durée : Instantané.

Période de Résistance : un test d'Endurance.

Virulence : 80.

Résistance : Endurance

Conditions : 6d4 points de dommages à la Poitrine

Antidote/Remède : aucun

Potion Anti-démon (5) : une des plus rares formules employée par l'Ordre, la potion anti-démon utilise les os réduits en poudre des saints, mélangés avec de l'eau bénite et certaines autres herbes et épices rares. Une arme enduite de potion anti-





démon est mortelle pour les ennemis surnaturels – si une arme enduite frappe un démon ou un sorcier ayant trafiqué avec les démons, elle inflige 1d6 points de dommages supplémentaires. Les armes enduites avec cette potion peuvent aussi frapper les démons immatériels. Une jarre de potion anti-démon contient suffisamment de liquide saint pour enduire jusqu'à cinq armes pour un combat (ou une arme pour 5 combats).

Reliques

Les saintes reliques de l'Ordre sont gardées à l'église du Mont St-Michel, où elles sont traitées avec le plus grand respect dû aux vestiges des Saints. Toutefois, quand la situation le demande – quand la menace est grave ou quand on a la preuve que la menace est surnaturelle – un moine peut recevoir la permission de prendre une relique de l'église. Beaucoup de ces reliques sont irremplaçables et mieux vaudrait perdre sa vie que de permettre la perte de telles reliques. Comme elles sont uniques, elles ne sont donc pas toujours disponibles – un Hiéromoine peut retourner au Mont Saint-Michel et découvrir qu'un autre frère de l'Ordre a déjà emporté la Plume d'Ange.

Les autres prieurés et les commanderies peuvent posséder d'autres reliques.

Les reliques renforcent la foi de ceux qui les transportent, en donnant un bonus aux compétences Ferveur Divine et connaissance (Théologie Chrétienne) dans le cadre de la Magie Divine. Un personnage doit posséder la compétence Magie Divine afin d'obtenir le bénéfice de la relique.

Eau Bénite (1) : une fiole d'eau bénite par le Saint Père lui-même dans la Basilique de St. Jean de Latran à Rome et transporté sous bonne garde au Mont St-Michel. Il est vrai que l'eau bénite n'a pas son pareil pour faire fuir les démons. L'eau bénite est un composant figurant dans de nombreux sorts de Magie Divine.

Doigts de Saint (2) : l'Ordre possède un certain nombre de ces reliques. Chacune représente un os du corps d'un saint, gardé dans un reliquaire en argent porté autour du cou.

Porter le Doigt d'un Saint donne un bonus de +20% aux compétences Ferveur divine et Connaissance (Théologie Chrétienne).

Croix des Martyres Oubliés (3) : cette croix en bois fut portée par le passé par de nombreux membres de l'Ordre. Leurs combats contre les forces du mal furent oubliés de tous si ce n'est pour les échos dans le labyrinthe situé sous le Mont Saint-Michel mais la croix qu'ils portaient a hérité de leur foi.

La croix donne un bonus de +20% aux compétences Ferveur Divine et Connaissance (Théologie Chrétienne). De plus, le personnage peut sacrifier sa propre chance pour le bénéfice des autres, tel un martyr ; il peut dépenser ses Points d'Héroïsme pour le compte d'autrui.

Pointe de Flèche de Saint Sébastien (3) : Saint Sébastien fut martyrisé par une volée de flèches. Quelques unes des pointes des flèches qui percèrent sa chair furent récupérées par l'Ordre et attachées à de nouvelles flèches. Sanctifiées au contact du sang du saint, ces flèches sont désormais des armes puissantes contre les forces du mal.

Une pointe de flèche de Saint Sébastien peut être attachée sur un carreau ou sur une flèche. Elle permet à l'assaillant d'ajouter sa compétence Ferveur Divine à son attaque. Si l'attaque réussit, elle inflige le double des dommages normaux contre des adversaires démoniaques ou surnaturels. La pointe de flèche peut être récupérée après la bataille.

Plume d'Ange (4) : cette plume brillante fut découverte dans la cathédrale d'Avranches et provient des grandes ailes de Saint Michel lui-même. Elle fut incrustée dans un cristal impérissable incrusté d'argent pur et montée sur une chaîne en or.

Le personnage qui porte la Plume d'Ange gagne un bonus de +20% à ses compétences Ferveur Divine et Connaissance (Théologie Chrétienne). Il peut également dépenser un point d'Héroïsme afin de manifester le pouvoir *Lévitation*, de la même façon que le sort divin.

Grimoire de Saint Cyprien (5) : traité de magie écrit par un des premiers convertis au Christianisme, le grimoire contient de nombreux sorts contre la magie et des protections contre une magie malicieuse. Il contient aussi beaucoup d'informations sur les coutumes païennes, si on peut passer outre la quantité de pages consacrées aux mises en garde contre le malin et à l'importance de la chasteté spirituelle.

Sang de Saint Janvier (5) : le saint sang séché de Saint Janvier est gardé dans une ampoule en verre. Lors de certains jours de fête, ou quand un danger imprévu s'approche, le sang se liquéfie comme par miracle. Un personnage qui porte le Sang de Saint Janvier est protégé contre les attaques surprises.

Le saint sang se liquéfie effectivement quelques instants avant une attaque. Un personnage portant le sang peut ajouter son score de Ferveur Divine à sa Perception afin de déceler les embuscades, les pièges et les dangers imprévus. Il gagne également un bonus de +5 à son Rang d'Action et un bonus de +20% à ses compétences Ferveur Divine et Connaissance (Théologie Chrétienne).

Lance de Saint George (10) : c'est un pilum Romain, une sorte de javalot court conçu pour être lancé ou utilisé comme une lance. Cette arme antique est gardée dans un reliquaire en acier quand elle est confiée à un Hiéromoine. Un personnage portant la lance gagne un bonus de +20% à toutes ses attaques contre les monstres et à ses tests d'Évasion contre les attaques

des monstres. De plus, il peut dépenser un Point d'Héroïsme pour ajouter la manœuvre Empale à une attaque réussie avec une arme pouvant empaler.

Crâne de Saint Aubert (15) : Saint Aubert était l'évêque d'Avranches quand Saint Michel l'Archange, le patron de notre Ordre, apparut devant lui et lui ordonna de bâtir une église sur le rocher de Mont Tombe. Quand l'évêque refusa, l'ange lui perça le crâne de son doigt brûlant. L'Ordre révere ce crâne comme une relique et le petit trou rond percé par l'ange est nettement visible.

Un personnage portant le crâne gagne un bonus de +30% à ses tests de Ferveur Divine et de Connaissance (Théologie Chrétienne). Il peut aussi dépenser un Point d'Héroïsme pour manifester le sort Divin *Toucher de l'Ange*, comme indiqué à la page 94.

Livre de Simon le Magicien (15) : Simon le Magicien, qui vécut au premier siècle après Jésus Christ, était réputé pour son immense pouvoir. Il défia les premiers chefs de l'Église en affirmant que sa magie éclipsait même celle du Dieu Tout

Puissant. Afin de prouver son pouvoir, Simon le Magicien lévita au-dessus de l'assemblée dans l'intention de s'élever jusqu'aux cieux ; Saint Pierre envoya une prière au Seigneur et le sort du sorcier s'évanouit. Simon mourut de sa chute et son grimoire passa entre les mains de l'Ordre.

A cause de sa relation étroite avec les fondateurs de l'Église et sa conséquente Odeur de Sainteté, le Livre de Simon le Magicien n'est pas considéré comme un livre maléfique et ceux qui utilisent sa magie ne mettent pas leurs âmes en péril. Néanmoins, les personnes qui approchent le livre sans humilité ni foi risquent la destruction. Le Livre de Simon le Magicien est décrit plus en détail dans le Chapitre 9.

Fragment de la Vraie Croix (20) : c'est un petit fragment de la croix sur laquelle Notre Seigneur fut crucifié. Elle est gardée dans un petit médaillon en or, qui peut s'ouvrir pour révéler la sainte relique.

Un personnage portant le fragment obtient un bonus de +50% à ses tests de Ferveur Divine et de Connaissance (Théologie Chrétienne).

Armes de Mêlée*	Coût	Armure*	Coût
[] Arbalète	1	[] Tunique et Calotte de Cuir Bouilli	1
[] Bâton	1	[] Brassards et Jambières de Cuir Bouilli	1
[] Dague Averrunci	4	[] Cotte de Mailles avec Capuchon	5
[] Dague et Poignard	—	[] Jambières de Mailles	3
[] Écu	1	[] Armure de Mailles Complète	7
[] Encensoir de Combat	3	[] Casque de Plaques	2
[] Épée à Carreaux	2	[] Armure de Plaques	12
[] Épée Longue ou de Guerre	1		
[] Gant de Foudre	4	Augmentations	
[] Lames du Croisé	3	[] Bénie	3
[] Masse d'Arme	1	[] Légère	2
Autre Arme	3	[] Silencieuse	1
[] _____			

Augmentations	Coût	Reliques	Coût
[] Argentée	2	[] Eau Bénite	1
[] Damascène	4	[] Doigts de Saints	2
[] Lame Cachée	1	[] Tête de Flèche de Saint Sébastien	3
[] Sanctifiée	3	[] Croix du Martyre Oublié	3
		[] Plume d'Ange	4
Armes à Distance		[] Grimoire de Saint Cyprien	5
[] Arbalète Compacte	1	[] Sang de Saint Janvier	5
[] Arbalète Légère	1	[] Lance de Saint George	10
[] Arbalète Lourde	2	[] Livre de Simon le Magicien	15
Autre Arme	3	[] Crâne de Saint Aubert	15
[] _____		[] Fragment de la Vraie Croix	20



Augmentations	Coût	Attributs	Coût
[] Lane	1	[] Costume de Voyageur	—
[] Lunette	1	[] Vêtements de Profession	1
[] Automatique	2	[] Déguisement Inhabituel	3
[] Fracassante	2	[] Vêtements Délicats	1
		[] Vêtements Luxueux	3
Munitions		[] Cheval Commun	1
[] Argenté	1	[] Destrier	2
[] Cordon	1	[] Autres Marchandises	1/100 pa
[] Incendiaire	2	[] Trésor	1/500 pa
[] Explosif	3		
[] Sanctifié	3	[] Appareils Merveilleux	
		[] Éolipyle	1
Composants Alchimiques		[] Griffes d'Escalade	1
[] Poison d'Ivresse	1	[] Dispositif Hoffman	2
[] Poudre Fumigène	1	[] Fusée Pyrotechnique	2
[] Arnica	2	[] Ligne Grappin	2
[] Feu Grec	2	[] Longue Vue	2
[] Potion de Folie	2	[] Minuteur	2
[] Potion de Guérison	2	[] Lentille Hoffman	3
[] Potion de Sommeil	2	[] Tête d'Airain	5
[] Vitriol	2		
[] Ences Brûlant	3		
[] Venin Aigü	3		
[] Panacée	3		
[] Poison Indicible	3		
[] Poudre Explosive	3		
[] Poussière Étouffante	4		
[] Poussière de Révélation	4		
[] Porion Antidémon	5		



Saint Michel

L'île du Mont Saint-Michel est le rocher sur lequel notre Ordre perdure. La grande abbaye se dresse sur l'île rocheuse située à l'ouest de la côte de Normandie, près de l'embouchure du fleuve Couesnon. A marée basse, les eaux s'ouvrent pour révéler un petit passage entre le continent et l'île.



Un pèlerin peut emprunter la route s'il est rapide, car la marée revient plus vite qu'un cheval au galop. L'abbaye est un des lieux de pèlerinage les plus importants en Europe et des centaines de personnes bravent l'étroit passage chaque année, tâtant les sables mouvants avec leur bâton de pèlerin en espérant poser les yeux sur la grande cathédrale de l'île. Nombre de ces pèlerins sont des agents de l'Ordre – nous nous dissimulons en plein jour, au milieu de la foule des croyants.

Après avoir franchi le passage, les pèlerins arrivent dans un petit village situé au pied du mont. Une centaine d'habitants vit ici et pourvoit aux besoins du monastère. Contrairement aux pèlerins, les villageois savent que l'Ordre est en fait plus que ce qu'il n'y paraît mais ils nous sont loyaux et gardent nos secrets. Les pêcheurs du village approvisionnent l'abbaye en poissons et leurs bateaux silencieux transportent nos moines par-delà la mer.

L'abbaye se dresse en haut du mont. Sa construction est une merveille de notre temps et notre grand projet va prendre encore trois siècles. Le monastère est constitué de trois niveaux, les deux niveaux inférieurs représentant les anneaux érigés autour de la cime du mont. Le troisième niveau, représentant l'église elle-même, est bâti au-dessus des deux étages inférieurs et se dresse au-dessus de l'île. Pour rejoindre l'abbaye, le pèlerin doit gravir un chemin sinueux situé sur un des côtés du mont. La pente est si raide en plusieurs endroits que des escaliers ont été taillés dans la roche. A chacun de ces escaliers, l'Ordre a dissimulé pièges et emplacements défensifs.

Tout en haut de l'escalier, le pèlerin peut enfin pénétrer dans l'abbaye proprement dite en traversant la cour et en passant par ses magnifiques portes. Les membres de l'Ordre se détachent enfin de la foule et disparaissent par les portes secrètes pour se rendre dans les sections privées de l'Ordre.

L'Abbaye

Les sections de l'abbaye accessibles aux personnes qui ne font pas partie de l'Ordre sont indiquées en italique. Les intrus découverts dans ces zones sont capturés et sont ensuite souvent victimes d'accidents fâcheux sur les marches du mont.

Dortoirs : les initiés et les Hiéromoines qui ne résident pas à l'abbaye peuvent se reposer dans ces dortoirs. A l'occasion, l'Ordre est obligé d'héberger des visiteurs en provenance d'autres monastères ou des dignitaires du continent qui n'ont pas connaissance des secrets de notre Ordre, aussi, les visiteurs de passages peuvent s'entretenir avec le Prieur des Bâtiments ou le Prieur Adjoint afin de s'y reposer. Il existe deux dortoirs pour les hommes et un dortoir pour les femmes.

Chambres : les chambres privées des Hiéromoines qui résident à l'abbaye. Chaque moine reçoit une petite cellule, contenant un lit, une table, un tabouret et un coffre. Les chambres peuvent être verrouillées de l'intérieur. Le Prieur

des Bâtiments et le Prieur Adjoint y ont accès avec un passe-partout.

Atelier : domaine du Prieur Artifex. Il existe des forgerons conventionnels au village, où l'Ordre obtient la plupart des marchandises ordinaires. Ici, cependant, sont conçues et testées les nouvelles armes merveilleuses. Les portes et les murs de l'atelier sont renforcés contre les explosions.

Laboratoire Alchimique : le laboratoire est accessible depuis l'atelier par un passage secret. Un autre escalier secret descend vers l'Arcanum et les Archives situés plus bas. Dans ces laboratoires d'alchimie sont entreposés et préparés les différents composants et potions alchimiques. Un système de ventilation et de tuyaux permet à l'air d'être évacué afin d'étouffer les feux ou de disperser les gaz nocifs.

Réfectoires : l'Ordre au grand complet peut se réunir dans cette grande salle pour les assemblées. Une telle assemblée n'a pas eu lieu depuis plus de 200 ans. Les fresques murales du plafond dépeignent le triomphe ultime de Saint Michel sur Satan.

Hôpital : les mains guérisseuses du Prieur de la Médecine sont mises à bon escient ici. Les Hiéromoines blessés peuvent s'y reposer et récupérer ; si Dieu les emporte, alors ils passent entre les mains du Prieur des Cryptes.

Cloître : le cloître est le centre vital de l'abbaye. Les visiteurs du Mont St-Michel remarquent le curieux arrangement des piliers et des arches de cette section, sans avoir conscience que chaque pierre fut placée à dessein et avec grand soin. L'architecture du cloître forme un cercle protecteur magique, protégeant le mont de l'influence du démon.

Tour de Gabriel : la Tour de Gabriel est le lieu de travail du Prieur des Lettres. La tour entière, du sol au niveau le plus élevé, contient les archives des correspondances en provenance de toute la Chrétienté. Au-dessus de la tour se dresse une balise de signaux pouvant être aperçue des prieurés situés sur le continent et à Lihou. En temps de crise, la balise envoie un appel à l'aide aux prieurés affiliés avec l'abbaye.

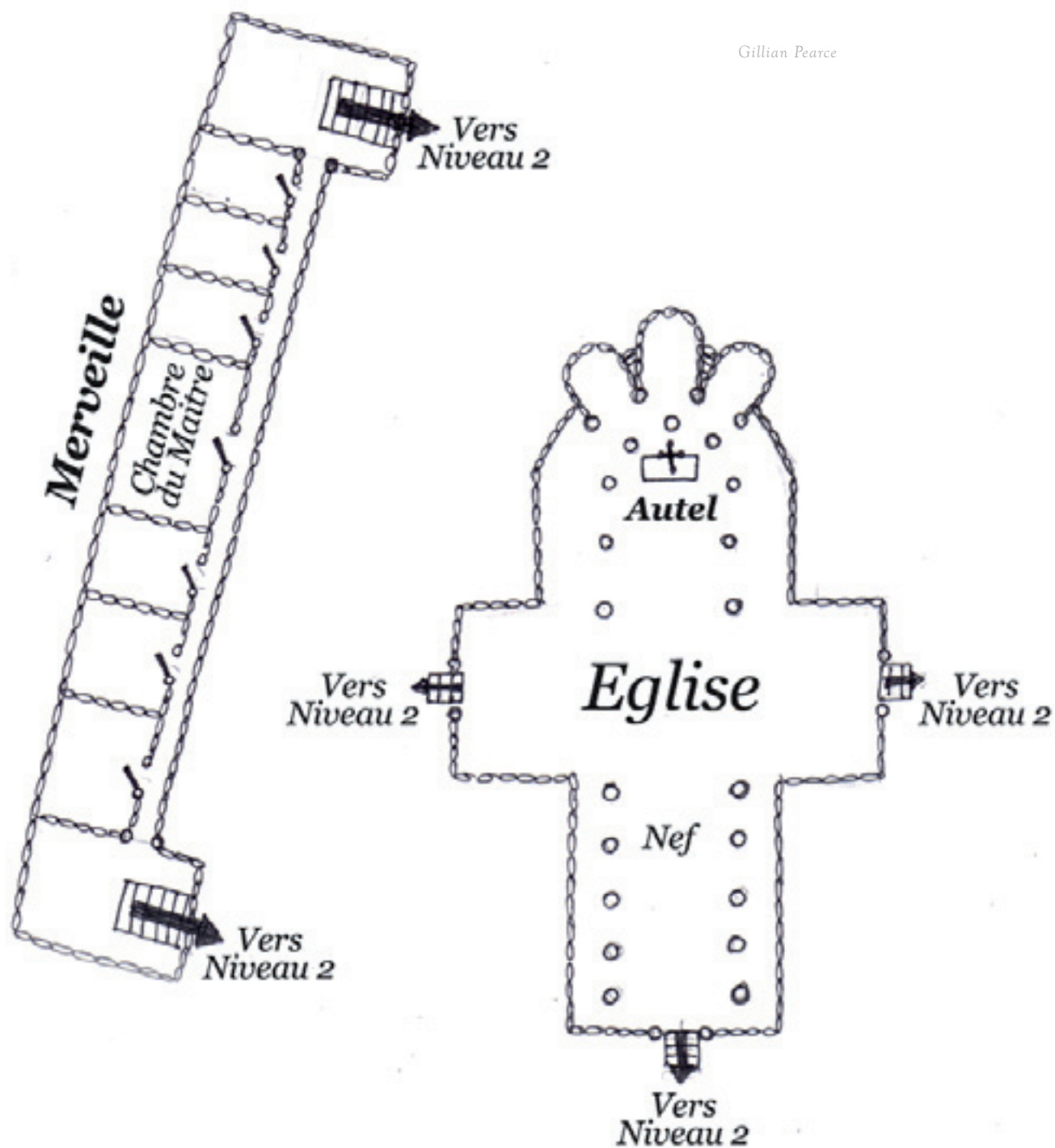
Bibliothèque : bien qu'impressionnante d'après les standards de l'époque, cette bibliothèque ne regroupe qu'une partie de la connaissance contenue dans les Archives. Les livres et les rouleaux de parchemin traitent de l'histoire, de la théologie, des sciences naturelles et de la vie des Saints.

Merveille : la Merveille est une fortification invincible, un bastion rivalisant avec n'importe quel château. Les remparts de la Merveille surplombent les voies d'accès du monastère ; la forteresse contient des magasins et des puits suffisants pour pouvoir endurer des sièges. La Merveille contient également

Mont St-Michel

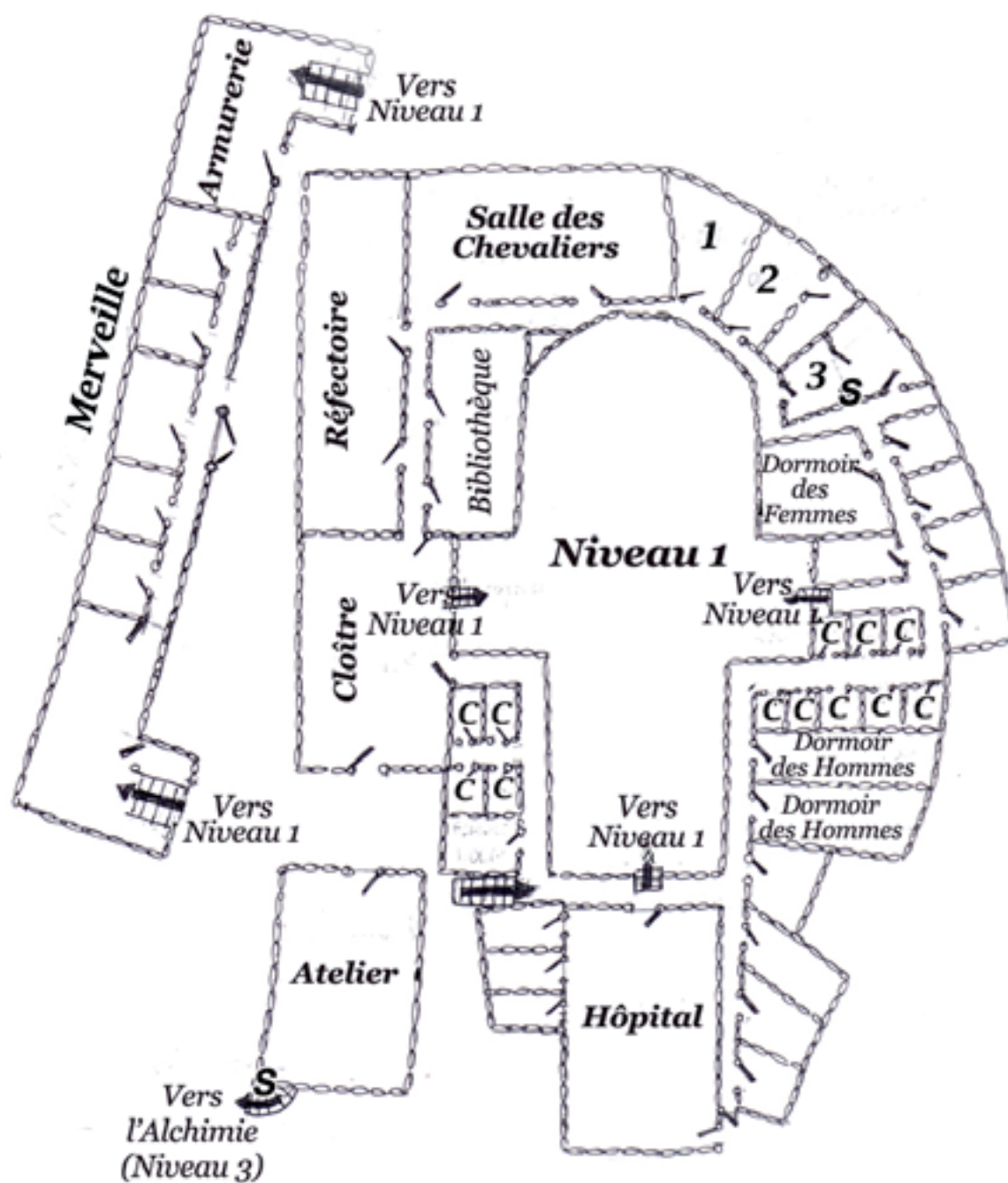
Niveau 1

Gillian Pearce



Mont St-Michel

Niveau 2

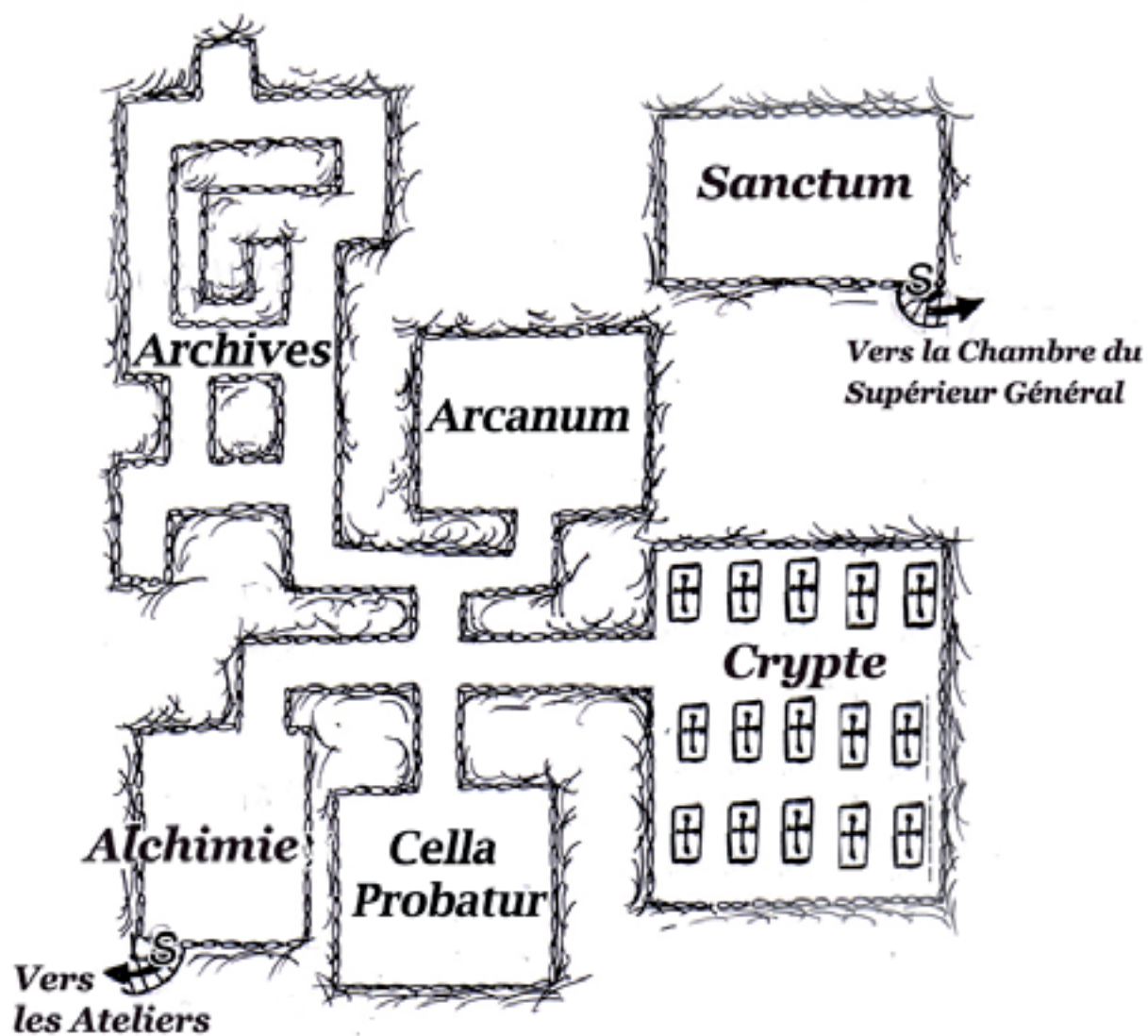


Légende

- S** Porte Secrète
- C** Chambre
- 1.** Trésorie
- 2.** Prieur Adjoint
- 3.** Supérieur Général



Mont St-Michel
Niveau 3



Légende

S Porte Secrète



l'armurerie ; une douzaine d'hommes seulement pourrait la défendre contre toute une armée.

l'armurerie ; une douzaine d'hommes seulement pourraient la défendre contre toute une armée.

Chambres des Maîtres : le niveau supérieur de la Merveille contient les appartements privés des Prieurs Claustraux. Ces chambres sont gardées jour et nuit par des Hiéromoines.

Salle des Chevaliers : l'abbé n'est pas seulement à la tête de l'Ordre, il est aussi à la tête des chevaliers. Cette magnifique salle est le lieu où l'abbé reçoit ses vassaux et où se tiennent les assemblées des Maîtres.

Bureau du Prieur Adjoint : domaine du Prieur Adjoint. Le Supérieur Général y a aussi ses appartements.

Trésorerie : la trésorerie et le reliquaire de l'Ordre.

Église : l'Église de Saint Michel, le siège spirituel de l'Ordre. C'est ici que tous les membres de l'Ordre prennent leurs vœux de service éternel et consacrent leur vie à la Voie Divine.

Sous l'Abbaye

Les sections souterraines de l'abbaye sont dissimulées derrière des portes de fer. Les Maîtres en possèdent les clés et l'entrée dans les chambres secrètes est strictement contrôlée.

Cella Probatum : la chambre où sont testés les initiés.

Cryptes : là où les moines défunts sont enterrés.

Arcanum : chambre de rituel de l'Ordre dont l'accès est gardé. Cette pièce n'a pas été utilisée depuis l'établissement du Prieuré de Lihou mais les échos d'une magie ancienne s'attardent encore en ces lieux.

Archives : les tunnels remplis de rouleaux de parchemin sont entretenus par des moines aveugles ayant mémorisés les allées du labyrinthe. On dit que les profondeurs des archives sont hantées.

Sanctum : si cette chambre existe, alors elle constitue le cœur secret de l'Ordre, accessible uniquement par le Supérieur Général. C'est ici que la Voie Divine commence, telle une flamme illuminant le futur de l'humanité.

Passages Secrets

Le Mont Saint-Michel est parsemé de tunnels et de passages secrets. La moitié des chambres du monastère lui-même ont au moins une entrée secrète, sans compter les judas cachés ou les mécanismes pour écouter. Il y a plus de tunnels sous la roche qu'il n'y a de bâtiments au-dessus de celle-ci ; on dit qu'il est possible de se rendre à pied du village situé au pied du mont jusqu'à l'église en haut sans voir une fois le ciel. Une autre rumeur mentionne un tunnel menant *sous* la baie jusqu'au continent, un tunnel de secours qui circule pendant un kilomètre et demi sous la mer.

Il existe certainement des tunnels sous les vagues ; certains moines ont spéculé qu'ils font partie d'un mécanisme hydraulique élaboré, probablement un mécanisme qui contrôle les marées autour de l'abbaye. D'autres suggèrent que les tunnels mènent aux royaumes du peuple de l'ombre situés sous le monde.

L'Île

Plusieurs endroits dignes d'intérêt sont à noter sur l'île.

Les Bois de l'Abbaye : les pentes ouest de l'île sont couvertes de bois épais dans lesquels les initiés apprennent à connaître les bois et à survivre ; c'est aussi le chemin le plus facile pour approcher le monastère sans être vu. Afin de décourager les espions, le Prieur Artifex a dissimulé des pièges mortels parmi les arbres.

La Chapelle de Saint Aubert : cette petite église contient les reliques de Saint Aubert.

La Caverne Marine : caverne cachée, accessible seulement par la mer ou par un passage secret dans les bois. La caverne marine dissimule une petite jetée et quelques bateaux ; C'est un moyen de quitter l'île sans passer par le village.



Ce

Ce chapitre présente les personnalités de notre Ordre ; ceux-ci peuvent être d'excellents Contacts, Alliés ou Rivaux pour les Aventuriers. Il présente aussi six personnages pré-tirés pour des sessions courtes ou lorsqu'un personnage meurt au milieu d'une aventure et que le joueur n'a pas le temps de créer un remplacement.



Basilio De Rossi, Abbé du Mont St-Michel, Supérieur Général de l'Ordre

"L'Église est chargée de guider et de protéger l'Humanité", continue l'abbé. "En rejoignant l'Ordre, vous devenez le Bouclier de l'Humanité, un Soldat de Dieu. Vous prêtez le serment de défendre Hommes et Église contre les plus grands maux connus dans le monde, ceux contre lesquels la force du bras ne suffit pas. Bien entendu, ceux que le commun des mortels ne doit jamais découvrir sous peine qu'il perde la foi en Notre Seigneur. Ici, dans cette forteresse ecclésiastique, nous allons vous enseigner comment traquer, localiser et détruire les choses qui existent dans l'ombre de nos nations, celles qui s'efforcent d'amener un nouvel âge de ténèbres plus terrible encore que tout ce que nous avons connu. Vous apprendrez comment les vaincre et, finalement, vous rejoindrez les rangs qui protègent l'Humanité des plus terribles déprédations".

Le chef actuel de l'Ordre est Basilio De Rossi, qui fut promu de Pupille à Supérieur Général durant une vie consacrée à Dieu. C'est un homme trapu et robuste, tout de suite reconnaissable aux cicatrices qu'il reçut dans les catacombes de Rome. L'abbé est un homme spirituel mais il est avant tout un soldat et un tacticien. Il est affairé à tout instant par l'organisation et la préparation d'une bataille contre le mal - comment régimenter au mieux ses maigres troupes ? Comment obtenir de nouvelles recrues et comment les

Ancke Murilo



entraîner rapidement pour remplacer les pertes de l'Ordre ? Quelles rumeurs contiennent une étincelle de vérité et quelle sont celles qui ne sont qu'informations dispersées par les ennemis de l'Ordre à Rome ?

Basilio de Rossi		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	15	1-3	Jambe Droite	5/6
CON	14	4-6	Jambe Gauche	5/6
TAI	12	7-9	Ventre	5/7
INT	15	10-12	Poitrine	5/8
POU	15	13-15	Bras Droit	5/5
DEX	11	16-18	Bras Gauche	5/5
CHA	16	19-20	Tête	5/6
Actions de Combat	3	Armure Typique : Armure de Mailles complète		
Modificateur de Dommages	+1d2	Équipement : Sainte Chevalière, Sceau de l'Office, Sang de Saint Michel		
Points de Magie	10	Prouesses : Aura Héroïque, Infatigable, Voie Autoritaire		
Mouvement	8m	Sorts Divins : Dispersion de la Magie, Épée de Vérité, Exorcisme, Guérir Blessure, Sceau		
Rang d'Action	+13 (+6 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 106%, Bagarre 46%, Connaissance (Régionale) 40%, Connaissance (Sciences Occultes) 120%, Connaissance (Tactiques Militaires) 80%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 80%, Culture (États Papaux) 40%, Discrétion 96%, Endurance 88%, Ferveur Divine 45%, Influence 121%, Langage (Français) 80%, Langage (Italien) 30%, Langage (Latin) 30%, Persévérance 105%, Perspicacité 55%		

Armes		Allonge/	Compétences	Dommages	PA/PV
Type	TAI	Portée			
Épée & Bouclier	M	L	136%	1d10	10/16
Bouclier	L	P	136%	1d4	6/12
Épée Longue Damascène					
Arbalète			72%	1d10	4/8
avec une lunette et un chargeur automatique.					

Les Hiéromoines et les Maîtres vétérans savent que de Rossi n'est plus le bienvenu dans les États Papaux qui constituaient autrefois sa demeure. Il s'est querellé avec plus d'un pape et la rumeur court qu'il brisa le nez d'un cardinal en présence de Lucius III. Aujourd'hui, les relations avec le Saint Siège sont effectuées par le Prieur Adjoint, tandis que de Rossi s'efforce de mener l'Ordre à la victoire.

De Rossi est un ami intime du vieux Badon, le Prieur des Archives et tolère Émile Castaigne, le Prieur Adjoint. Certains murmurent que Badon est le vrai pouvoir derrière le trône, guidant l'Ordre sur la Voie Divine depuis son sanctum secret situé dans les labyrinthes souterrains et que de Rossi n'est qu'un homme de paille. D'autres suggèrent que Castaigne est le vrai maître de l'Ordre et que de Rossi se contente de laisser le jeune homme diriger les choses tandis qu'il se bat contre des pouvoirs ténébreux.

Récemment, les yeux de De Rossi se tournent de plus en plus vers l'Orient. Le pouvoir grandissant des Templiers le préoccupe, tout comme le manque de communication avec les maisons des chapitres en Orient. Il considère le fait de se joindre à la troisième croisade, en dépit de son âge avancé – mais s'il le fait, il devra choisir un des maîtres pour diriger le Mont St-Michel en son absence.

Interpréter de Rossi : prenez rarement la parole mais demandez une attention absolue quand vous le faites. Vous avez

plus d'expérience que n'importe quel moine mais vous avez également vu *plus loin*. Vos yeux sont fixés sur la Voie Divine. Vous sauverez le monde – et chaque sacrifice en vaut la peine.

Sceau de l'Office : le Sceau de l'Office est un talisman sacré, porté par le Supérieur Général depuis la fondation de l'Ordre. Le porteur peut dépenser des Points de Magie pour obtenir, pendant un tour, un bonus de +10% par point dépensé dans des tests de Perspicacité, d'Influence, d'Endurance ou de Persévérance.

Sang de Saint Michel : cette relique sainte est une petite fiole de cristal contenant plusieurs gouttes de sang divin censé être le Sang de l'Archange Saint Michel. Le porteur gagne un bonus de +50% à sa compétence Ferveur Divine. Par trois fois dans l'histoire de l'Ordre, la fiole fut ouverte et le porteur but une petite partie du sang sacré. Dans un cas, le sang donna au porteur une vision du futur ; dans un autre, le Supérieur Général subit une combustion spontanée.

Émile Castaigne, Prieur Claustral Adjoint

"Votre éminence, permettez-moi d'attirer votre attention sur les rapports du Mont St-Michel. Considérez les implications. Pouvons-nous vraiment nous passer d'accroître la dîme envers l'Ordre ?"

Commandant en second de l'Ordre, Émile Castaigne est plus formellement appelé *Cardinal* Castaigne, car il fut récemment promu au collège des Cardinaux comme une offrande de

Émile Castaigne

FOR	13
CON	14
TAI	11
INT	18
POU	16
DEX	15
CHA	13

1D20

1-3
4-6
7-9
10-12
13-15
16-18
19-20

Localisation

Jambe Droite
Jambe Gauche
Ventre
Poitrine
Bras Droit
Bras Gauche
Tête

PA/PV

2/5
2/5
2/6
2/7
2/4
2/4
-/5

Actions de Combat

3

Modificateur de Dommages

+0

Points de Magie

16

Mouvement

8m

Rang d'Action

+17 (+14 avec une armure)

Armure Typique : Cuir Bouilli

Équipement : Arbalète, Panacée, Poussière Étouffante

Prouesses : Savant

Compétences : Athlétisme 38%, Bagarre 38%, Connaissance (Cryptographie) 61%, Connaissance (Philosophie) 61%, Connaissance (Régionale) 71%, Connaissance (Sciences Occultes) 61%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 61%, Connaissance de la Rue 79%, Courtoisie 91%, Culture (États Papaux) 66%, Discrétion 93%, Endurance 38%, Évaluer 51%, Influence 111%, Langage (Français) 86%, Langage (Italien) 36%, Langage (Latin) 36%, Négocier 111%, Passe-passe 53%, Perception 84%, Persévérance 77%

Armes

Type	Size	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Masse d'Arme & Bouclier	M	P	38%	1d8	6/6
Bouclier	L	P	38%	1d4	6/12
Épée & Dague	M	L	78%	1d8	6/12
Dague	P	P	78%	1d4+1	6/8
Arbalète			80%	1d8	4/5



paix de la part de Rome (les rumeurs que Castaigne est le fils illégitime d'une figure importante de la hiérarchie ont hanté le jeune homme depuis qu'il a rejoint l'Ordre). Castaigne est encore jeune pour avoir obtenu ces honneurs – être un cardinal à 31 ans est une chose inhabituelle mais être le commandant en second de l'Ordre à cet âge est un signe de grandeur.

Castaigne est sans aucun doute un administrateur compétent – et, d'une manière étonnante, capable d'équilibrer les

affaires de l'Ordre avec ses devoirs en tant qu'ambassadeur non officiel de Rome auprès de l'Ordre. Les précédents Prieurs Adjoints avaient tout juste réussi à garder l'Ordre solvable ; ils passaient leur vie dans un petit bureau enfumé au-dessus de la Trésorerie. Mais Castaigne semble conjurer les pièces même quand il chevauche dans les Alpes vers l'Italie. Sous sa direction, le Mont Saint-Michel a prospéré, ses coffres sont pleins et l'Ordre possède à la fois un capital politique et assez d'or pour considérer établir de nouveaux prieuré et de nouvelles commanderies.

Une telle expansion demande le soutien de Rome et le nouveau rôle de Castaigne en tant que cardinal fait partie de cet effort. En tant que cardinal (les papiers de l'église affirment que Castaigne est le curé d'un petit village situé près du mont) il peut se rendre à Rome librement et consulter les grands et les puissants. Étant donnée l'antipathie du Supérieur Général envers la politique, le futur de l'Ordre semble bien être entre les mains de Castaigne.

Les détracteurs de Castaigne – et il y en a quelques-uns – font remarquer qu'il passe peu de temps sur le terrain et qu'il semble plus se consacrer aux intrigues et au négoce qu'à la promotion de la Voie Divine. Cela dit, ces détracteurs se plaignent également du fait qu'il ait aussi commencé à reprendre les devoirs du Prieur des Lettres et affirment qu'il n'est pas bon qu'un seul homme, aussi talentueux soit-il, occupe deux des offices claustraux.

Interpréter Castaigne : vous êtes un peu trop compétent et intelligent pour que les autres se sentent à l'aise autour de

Badon, Prieur des Archives

FOR	6
CON	10
TAI	9
INT	22
POU	14
DEX	8
CHA	5

1D20

1-3
4-6
7-9
10-12
13-15
16-18
19-20

Localisation

Jambe Droite
Jambe Gauche
Ventre
Poitrine
Bras Droit
Bras Gauche
Tête

PA/PV

-/4
-/4
-/5
-/6
-/3
-/3
-/4

Actions de Combat

3

Modificateur de Dommages

-1d4

Points de Magie

14

Mouvement

8m

Rang d'Action

+15

Armure Typique : aucune

Prouesses : Linguiste, Mémoire Photographique, Savant

Équipement : Grimoire (Fragments Thessaliens), Tête d'Airain

Compétences : Athlétisme 44%, Bagarre 34%, Connaissance (Philosophie) 94%, Connaissance (Régionale) 54%, Connaissance (Sciences Occultes) 114%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 104%, Culture (Grecque) 74%, Culture (Maure) 94%, Culture (Normande) 84%, Culture (Romaine) 84%, Discrétion 50%, Endurance 30%, Langage (Araméen) 94%, Langage (Français) 94%, Langage (Grec) 104%, Langage (Latin) 104%, Manipulation 86%, Médecine 44%, Perception 51%, Persévérance 83%, Perspicacité 56%, Sorcellerie (Fragments Thessaliens) 94%

Armes

Type	TAI
Canne de Badon	P
Dague	P

Allonge/

Portée
P
P

Compétences
44%
24%

Dommages
1d6
1d4+1

PA/PV
6/6
6/8



vous – vous semblez toujours avoir les devants. Vos traits sont angéliques et jeunes, presque parfaits, comme si vous étiez un ange tombé sur la Terre.

Vieux Badon, Prieur Claustal des Archives

“Bah. Je n’ai plus que quelques mois à vivre, mon garçon, avant que Dieu ne m’appelle au Paradis. Je n’ai pas de temps à perdre avec tes questions stupides ! Va-t’en !”

On dit que le vieux Badon vivait ici bien avant qu’on ne bâtit l’église sur la roche et qu’on érige le monastère autour d’elle. Le second moine le plus ancien est sœur Margot, le Prieur des Lettres et elle affirme se souvenir que Badon était le Prieur des Archives quand elle n’était que Novice. Le vieux Badon a été le Prieur des Archives pendant au moins 56 ans et il est même possible qu’il soit âgé de plus de 100 ans (et quand il maudit l’incompétence des initiés en Araméen, certains initiés murmurent qu’il est probablement âgé de plus de 1.000 ans et qu’il s’est plaint que Notre Seigneur n’était pas non plus très bon).

Badon vit dans le labyrinthe des Archives situé sous le Mont St-Michel. Il entretient les milliers de rouleaux de parchemin et de livres gardés derrière ses portes en fer. On dit qu’il a mémorisé la plupart de ces livres et que le labyrinthe est en fait un palais des souvenirs, une représentation physique de l’esprit du vieux moine. Aucune homme dans toute la Chrétienté n’est aussi instruit que le vieux Badon.

Bien entendu, essayer d’obtenir des informations de sa part nécessite la patience d’un saint. Badon considère presque tout les autres comme des idiots et refuse même de répondre aux demandes à moins que l’appliquant ne puisse donner une raison pour laquelle il devrait coopérer. Ses assistants vénèrent presque le vieil homme, il n’y a donc pas moyen d’obtenir des

informations autrement que par son entremise. Il considère que quelques rares personnes seulement valent la peine qu’il prenne son temps ; le chef de l’Ordre, de Rossi, compte parmi ceux-là. De Rossi affirme qu’il a gagné les faveurs de Badon en lui ramenant un manuscrit hérétique particulièrement rare ; d’autres murmurent que Badon est en fait le mauvais génie de De Rossi, dirigeant l’Ordre depuis son repaire souterrain telle une vieille araignée.

Interpréter Badon : toute chose est une interruption de votre travail si important et vous êtes si vieux que vous avez peur que vous ne mourriez avant d’avoir pu terminer cette conversation complètement absurde. Les jeunes moines d’aujourd’hui sont tous des idiots incompetents et le monde est certainement condamné ; complètement et entièrement condamné. Maintenant allez-vous-en.

La Canne de Badon : cette lourde canne possède des petites lames et des compartiments cachés. Elle est également enchantée pour servir de réserve de Points de Magie : elle peut entreposer jusqu’à 13 Points de Magie à la fois.

Fragments Thessaliens : ce puissant grimoire grec contient des douzaines de sorts, parmi lesquels : *Animer (Ténèbres)*, *Dominer (Ange)*, *Fragmenter (Magie)*, *Projection (Vision)*, *Renoncer (Vieillessement)*, *Vision Mystique*. Selon les archives de la bibliothèque, le livre a été perdu ; soit Badon dissimule sa localisation soit il utilise sa mémoire parfaite pour se le rappeler.

Tête d’Airain de Badon : présent supposé du Pape Sylvestre II, cette tête d’airain est un expert en ce qui concerne l’Égypte ancienne.





Jean Beaumont		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	20	1-3	Jambe Droite	6/7
CON	17	4-6	Jambe Gauche	6/7
TAI	18	7-9	Ventre	6/8
INT	10	10-12	Poitrine	6/9
POU	13	13-15	Bras Droit	6/6
DEX	12	16-18	Bras Gauche	6/6
CHA	14	19-20	Tête	6/7

Actions de Combat	2	Armure Typique : Armure de Plaques Bénite*
Modificateur de Dommages	+1d6	Prouesses : Attaque Martiale, Lame de Rasoir
Points de Magie	13	Équipement : Lames du Croisé x2, Épée Longue
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+11 (+2 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 77%, Bagarre 92%, Connaissance (Régionale) 50%, Connaissance (Sciences Occultes) 20%, Connaissance (Tactiques Militaires) 60%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 20%, Culture (Saxonne) 50%, Discretion 62%, Endurance 74%*, Équitation 80%, Évasion 64%*, Force Brute 98%, Langage (Français) 20%, Langage (Latin) 20%, Langage (Saxon) 70%, Perception 73%, Persévérance 66%*, Survie 80%

* : l'amure de plaques bénite donne un bonus supplémentaire de +10% aux tests de résistance effectués contre une magie hostile.

Armes		Allonge/	Compétences	Dommages	PA/PV
Type	TAI	Portée			
Épée & Bouclier	M	L	162%	1D8	6/12
Bouclier	L	P	162%	1D4	6/12
Deux Épées (Croisé)	M	M	142%	1D6+1	6/8
Lance de Cavalerie & Bouclier	É	TL	152%	1D10+2	4/10
Arc Long			136%	1D8	4/7

Jean Beaumont, Prieur Claustal des Armes

"Je me moque de savoir si c'est une bête de l'enfer, FRAPPEZ-LA AVEC VOTRE SATANÉE ÉPÉE JUSQU'À CE QU'ELLE MEURE !"

Ancien capitaine mercenaire, Jean Beaumont rejoignit le service de l'Ordre après le massacre de sa compagnie par une bête horripilante. Un moine de l'Ordre avertit Jean de ne pas emmener sa compagnie à travers le passage étroit dans les Alpes où le monstre avait pris refuge puis vint à leur aide quand la créature attaqua. Des quatre douzaines de soldats vaillants, seuls Jean et le moine sortirent vivants de la passe ; le moine périt de ses blessures le jour suivant. Avant de mourir, il implora Beaumont de ramener son corps au Mont St-Michel et de rejoindre l'Ordre afin que celui-ci ne soit pas diminué par sa perte.

Jean remplit sa promesse et plus encore. Le mercenaire est désormais le Prieur des Armes ; il a prouvé qu'il était digne du titre plus d'une centaine de fois.

Jean n'est pas vraiment fait pour une vie monastique. C'est un homme bruyant et lubrique, incapable de se débarrasser de son amour du vin et des femmes. Il est dit qu'un siège spécialement

renforcé lui est réservé au confessionnal, car il brise ses vœux de chasteté et de tempérance si outrageusement qu'il doit se rendre dans la chapelle chaque fois qu'il revient au Mont Saint-Michel. D'autres remarquent que Beaumont sait à peine lire, et encore moins écrire, et craignent qu'il soit incapable de s'occuper des problèmes qui ne peuvent être résolus à la pointe de l'épée. (Beaumont argumente bruyamment que premièrement, il peut aussi donner un coup de poing aux problèmes ou les faire exploser ; que deuxièmement, si un problème ne disparaît pas après avoir été tranché avec une épée, cela veut dire que vous n'avez tout simplement pas porté un coup assez fort et troisièmement, que les coups d'épée convenaient fort bien à Alexandre le Grand ; et qu'en plus, comment se fait-il que lui, un homme que l'on dit sans éducation, puisse donner une telle référence classique ?)

Pourtant, l'Ordre lui pardonne ses fautes en raison de son héroïsme sur le champ de bataille. S'il n'était pas moine, il serait sans nul doute le chevalier le plus célèbre ou le mercenaire le plus riche de toute la Chrétienté. Il a un don pour le carnage et ceci est augmenté au centuple par les armes alchimiques de l'Ordre. Il a déjà l'intention d'employer de la poudre explosive et de la poussière étouffante contre les Sarrasins sur le champ de bataille et encourage son bon ami De Rossi à s'allier avec les Templiers et à partir en croisade.

Interpréter Jean Beaumont : le monde est petit et facilement corrompu et tous ceux que vous rencontrez sont faibles et plus fragiles que vous. Les monstres et les malfaisants sont les exceptions à la règle. Vous avez la permission de les briser. Vous aimez les briser.

Vous vous sentez toujours responsable de la mort de votre compagnie toutes ces années auparavant mais vous regrettez de ne pas avoir demandé plus de clarification au sujet du serment que le moine vous a fait jurer. Vous n'êtes vraiment pas fait pour la vie religieuse. Vous essayez d'être pur mais dès que votre sang se met à bouillir, vous oubliez vos vœux et vous vous réveillez avec une gueule de bois en compagnie d'une ou trois gueuses. Telle est la nature que Dieu vous a donné.

Isaac de Bavière, Prieur Artifex

"Soyez attentif, mon frère".

Être promu une fois dans le cercle des Maîtres est un accomplissement. Isaac a été promu deux fois dans le cercle mais la seconde fois fut pour lui une tragédie. Vingt ans auparavant, Isaac était le Prieur Artifex et au cours de son premier terme dans l'office, il découvrit Hoffman, un jeune génie qui développa les nouvelles armes de l'Ordre. Isaac abandonna son poste en faveur d'Hoffman mais l'inventeur



Isaac, Prieur Artifex

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	9	1-3	Jambe Droite	-/6
CON	14	4-6	Jambe Gauche	-/6
TAI	13	7-9	Ventre	2/7
INT	16	10-12	Poitrine	2/8
POU	14	13-15	Bras Droit	-/5
DEX	11	16-18	Bras Gauche	-/5
CHA	14	19-20	Tête	-/6

Actions de Combat 3

Modificateur de Dommages +0

Points de Magie 14

Mouvement 8m

Rang d'Action +14 (+13 avec une armure)

Armure Typique : Tablier de Cuir

Prouesses : aucune

Équipement : une variété de gadgets expérimentaux, comprenant habituellement un Gant de Foudre, une Lentille Hoffman et de la poussière de Révélation

Compétences : Athlétisme 50%, Artisanat (Forgeron) 80%, Bagarre 40%, Connaissance (Alchimie) 102%, Connaissance (Régionale) 42%, Connaissance (Sciences Occultes) 92%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 32%, Culture (Germaine) 42%, Discrétion 47%, Endurance 38%, Ingénierie 142%, Langage (Français) 72%, Langage (Germain) 82%, Langage (Latin) 42%, Mécanismes 137%, Perception 50%, Persévérance 42%, Perspicacité 40%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Gant à Foudre	P	T	40%	1D4	4/8



devint fou et dû être interné à San Giovanni. A contrecœur, Isaac accepta à nouveau le poste de Prieur Artifex.

Isaac est un homme doux qui invente de nouvelles façons de tuer les gens. Personnellement, il abhorre la violence et préférerait fabriquer des jouets d'enfants ou inventer des appareils permettant de gagner du temps mais les machines meurtrières sont ce dont l'Ordre a besoin. Il aime confier des armes expérimentales à des Hiéromoines afin de les tester.

Interpréter Isaac : Isaac est un chercheur enthousiaste, né quelques centaines d'années trop tôt. Parlez d'une manière animée du travail merveilleux que vous êtes en train de faire afin de perfectionner le sablier ou le piège à rat.

Flore, Prieure des Cryptes

"Allez en paix, mon frère. Vos épreuves sont terminées".

Ancienne Pupille de l'Ordre dont les parents moururent dans un feu, Flore est la nonne chargée des cryptes. Elle est modeste, paisible et presque mélancolique. Elle dégage un certain calme et une certaine grâce. La regarder c'est contempler une eau limpide ; par le simple fait d'exister, elle vous invite à réfléchir sur votre vie.



Grâce à cette qualité, Flore est l'assassin parfait. Son autre devoir est d'éliminer les membres de l'Ordre qui sont devenus un obstacle à la Voie Divine. Flore et ses sœurs travaillent en étroite collaboration avec le Prieur des Lettres afin de garder

Flore, Prieure des Cryptes

FOR	13
CON	10
TAI	10
INT	16
POU	15
DEX	15
CHA	9

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	15
Mouvement	8m
Rang d'Action	16 (+11 avec une armure)

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

Armure Typique : aucune

Prouesses : –

Équipement : –

Compétences : –

* : +10% contre une magie hostile grâce à une *Dague Averunci*

Armes	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Type					
Épée & Dague	M	L	98%	1D8	6/12
Dague	P	P	98%	1D4+1	6/8
Garrot	P	T	78%	1D2	1/2
Arbalète			78%	1D8	4/8
avec lunette et chargeur automatique					
Bâton	M	L	28%	1D8	4/8

Armure de Flore : cette armure de cuir moulé est matelassée avec de la soie, importée tout spécialement d'Orient. Elle donne un bonus de +10% aux tests d'Évasion et de Discretion.

un œil sur les Hiéromoines et les Précepteurs. Quand l'un d'entre eux se comporte contrairement aux préceptes, Flore et ses sœurs enquêtent et – au besoin – donnent au Hiéromoine un lieu de repos éternel dans les cryptes du Mont St-Michel.

Flore reste neutre dans le cadre de la politique de l'Ordre. De Rossi et Castaigne ont cherché son soutien pour diverses raisons mais elle ne semble pas être préoccupée par le futur chemin de l'Ordre. Elle s'efforce seulement de s'assurer que l'Ordre reste pur et uni. La dernière fois qu'elle prononça des paroles fut pour protester au sujet de l'affaire Hoffman.

Interpréter Flore: ne dites pas un mot si possible. Souriez d'un air triste. Si vous devez prendre la parole, ne mentionnez jamais votre rôle en tant qu'assassin et inquisiteur secret de l'Ordre ; au contraire, faites savoir que vous ne faites que prier pour les morts.

Benjamin, Prieur Claustral des Lettres

“Lisez-le. De toute façon, je ne m'attends pas à ce que vous le compreniez”.

Érudit juif à l'origine, Benjamin vient de Grenade. Sa famille fut tuée au cours d'un pogrom et il fut forcé de fuir. Il trouva finalement refuge auprès de l'Ordre et se convertit – avec quelque hésitation – au Christianisme. Il croit que l'Ordre et l'Église peuvent être des forces pour le bien dans



le monde mais pense ouvertement que ces deux institutions doivent s'efforcer de faire mieux. En dépit de sa conversion, il continue d'étudier la Tora avec ferveur et correspond même avec plusieurs autres rabbins sous un faux nom.

Il possède un talent pour l'intrigue et fut promu du rang de Prieur de Poblet au rang de Prieur des Lettres. L'idée qu'un

Benjamin, Prieur des Lettres

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

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	-1D2
Points de Magie	15
Mouvement	8m
Rang d'Action	+13

Armure Typique : aucune
Prouesses : Linguiste, Mémoire Photographique, Savant
Équipement : Tête d'Airain

Compétences : Athlétisme 25%, Bagarre 10%, Connaissance (Cryptographie) 70%, Connaissance (Héraldique) 65%, Connaissance (Histoire) 95%, Connaissance (Logistique) 80%, Connaissance (Régionale) 135%, Connaissance (Sciences Occultes) 80%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 40%, Connaissance (Théologie Juive) 60%, Connaissance de la Rue 94%, Courtoisie 70%, Culture (Juive Espagnole) 74%, Discrétion 10%, Endurance 17%, Évaluer 65%, Influence 146%, Langage (Arabe) 60%, Langage (Araméen) 60%, Langage (Français) 40%, Langage (Grec) 50%, Langage (Hébreu) 70%, Langage (Latin) 50%, Langage (Espagnol) 70%, Négocier 65%, Perception 42%, Persévérance 45%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Couteau	T	P	50%	1D3	4/6



converti – et qui plus est un converti ayant une loyauté discutable et de telles vues ouvertes – se voit confier un rôle important ne fut pas bien accueilli par tous mais les méthodes de Benjamin se sont avérées trop utiles à l'Ordre pour qu'on les ignore. Il établit un grand réseau d'espions et d'informateurs à travers l'Europe et inventa de nouvelles formes de cryptographie et de codification afin de protéger les secrets de l'Ordre. Dans ses appartements du Mont Saint-Michel, il a recréé un modèle de connexions et de notes à l'échelle, comme si toute l'Europe était un grand puzzle à résoudre.

A son grand regret, l'âge a eu raison de sa vision. Il n'est pas tout à fait aveugle mais il a beaucoup de mal à lire. Les efforts pour guérir sa vision par la médecine ou la magie ont échoué et le Prieur de la Médecine soupçonne que Benjamin a été maudit par un sorcier puissant. Il a des apprentis qui lisent pour lui mais chacun d'entre eux pose un risque de sécurité. Il est des secrets que seul le Prieur des Lettres devrait connaître et Benjamin sait qu'il devra bientôt prendre sa retraite sans pouvoir compléter son travail.

Interpréter Benjamin : regardez la personne qui vous parle d'une manière aveugle mais finissez leurs phrases car vos espions vous ont déjà révélé tout ce que vous devez connaître sur eux.



Édric, Prieur de Lihou		1D20	Localisation	PA/PV	
FOR	7	1-3	Jambe Droite	-/6	
CON	16	4-6	Jambe Gauche	-/6	
TAI	12	7-9	Ventre	-/7	
INT	17	10-12	Poitrine	-/8	
POU	22	13-15	Bras Droit	-/5	
DEX	7	16-18	Bras Gauche	-/5	
CHA	8	19-20	Tête	-/6	
Actions de Combat		2	Armure Typique : aucune		
Modificateur de Dommages		-1d2	Prouesses : Réincarnation		
Points de Magie		22	Équipement : une variété de charmes occultes et d'objets magiques, Grimoires, Fétiches Démoniaques		
Mouvement		8m	Compétences : Athlétisme 44%, Bagarre 34%, Connaissance (Régionale) 44%, Connaissance (Sciences Occultes) 114%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 44%, Contrainte Spirituelle 60%, Culture (Saxonne) 44%, Détection des Esprits 66%, Discrétion 49%, Endurance 42%, Langage (Énochéen) 34%, Langage (Français) 84%, Langage (Grec) 34%, Langage (Latin) 54%, Manipulation 79%, Mécanismes 49%, Méditation 77%, Perception 59%, Persévérance 89%, Perspicacité 84%, Sorcellerie (Livre d'Abra-Melin) 54%, Sorcellerie (Livre Noir de Cornouailles) 74%, Sorcellerie (Simon le Magicien) 104%		
Rang d'Action		+12			
Armes					
Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Bâton	M	L	24%	1D8	4/8

Édric, Prieur de Lihou

"Partout le péché et la corruption, je vous dis. Laissez les brûler !"

Le Prieuré de Lihou est le sanctum secret de l'Ordre, là où on manipule la sorcellerie et la magie. Édric est le Maître des lieux.

Selon le protocole, la position d'Édric en tant que Prieur devrait être revue tous les sept ans par une Assemblée. Nul n'a osé le faire car nul ne sait comment le vieil homme instable réagirait au fait d'être renvoyé de Lihou. Édric est l'un des plus puissants pratiquants de magie de l'Ordre et est en même temps proche de la démence. Les Maîtres s'accordent sur le fait qu'il vaudrait mieux qu'Édric meure paisiblement dans son sommeil, de préférence le plus rapidement possible, plutôt que d'affronter le sorcier de Lihou.

Avant d'être transféré à Lihou, Édric était le Prieur des Lettres. Il se souvient de cela comme de son "exil" ; Édric se désespère de l'état actuel de l'Ordre. Il ne respecte que le vieux Badon et considère De Rossi comme un raté sans expérience et à l'esprit faible et le reste des Maîtres comme des croyants sans grande foi. Il déteste Émile Castaigne et Benjamin au plus haut point et les a menacés de les transformer en crapauds si jamais ils osaient mettre un pied sur "son" île. Il est censé prendre part aux petites Assemblées mais ne s'y présente en fait que lorsqu'il a à se plaindre de quelque chose.

La vie à Lihou est difficile ; les membres de cultes et les mauvais esprits rôdent dans les bois situés à l'extérieur du Prieuré et Édric doit mener un combat incessant contre les forces du mal emprisonnées sous l'île. Il a forcé certains de ces esprits à se soumettre et il les a utilisés pour alimenter sa magie. C'est un sorcier accompli qui a même écrit des textes sur la façon d'employer des démons au service de l'Ordre. Il affirme que ces mesures extrêmes sont nécessaires si l'on doit accomplir la Voie Divine. La chair est faible mais le pouvoir de l'esprit peut anéantir des nations. Au besoin, il portera ce fardeau sur ses épaules et accomplira ce qui est nécessaire à la seule force de sa volonté de sorcier.

Interpréter Édric : Méprisez toutes les personnes autour de vous. Criez-leur dessus. S'ils ne s'en vont pas ou ne vous obéissent pas, regardez-les fixement avec des yeux brûlants et maudissez-les.

Livre de Simon le Magicien : voir page 59 pour plus de détails.

Livre d'Abra-Melin : voir page 130 pour plus de détails.

Livre Noir de Cornouailles : tome hérétique contenant de nombreux sorts dangereux ; Édric a utilisé Bannir (Démon), Bannir (Esprit), Diminuer (Pouvoir), Diminuer (Force), Paralysie, Résistance aux Dommages et Vampirisme (Constitution) par le passé.

Fétiche Démoniaque : Édric affirme avoir lié le démon Glasya-Labolas dans son bâton. Ce démon est réputé pour être capable d'enseigner tous les arts et toutes les sciences en un instant et pour être l'auteur de bains de sang et de massacres. Il donne également le pouvoir de l'invisibilité.

Agostino Cresci, Prieur de San Giovanni à Venère

"Entrez mes amis ! Mangez et buvez à ma table ! Essayez ce vin ; cultivé sur le Mont des Oliviers où Notre Seigneur souffrit pour nos péchés. Ne décevons pas cet homme en ne pêchant pas un peu, hé ! Venez, nous nous battons comme des chiens enragés au matin mais ce soir, soyons gais !"

La grande abbaye de San Giovanni à Venère est une des plus riches exploitations de l'Ordre et Agostino Cresci en est le Maître. En tant que chef de l'abbaye, il possède la loyauté directe de 100 chevaliers et est le seigneur féodal d'une douzaine de petits manoirs et de domaines dans la campagne environnante. Il est aussi l'évêque du diocèse, ce qui lui donne un immense pouvoir politique en Sicile. En termes de pouvoir temporel, Agostino Cresci est un personnage encore plus important que le Supérieur Général, Basilio de Rossi.

La compétence de Cresci n'est pas mise en doute ; en tant que Hiéromoine, il a voyagé jusqu'en Italie et en Afrique du Nord. Il est crédité pour avoir contrecarré un complot mené par des diabolistes, destiné à assassiner le Pape, en 1173 ; il repoussa les Fantômes de la Quinzième Légion dans les cavernes situées sous Turin ; il brisa le pouvoir de la Sorcière de Malte et tua la bête de Vénus qui pourchassait les navires de Sicile. Son corps autrefois svelte est devenu gras et il n'est plus aussi rapide avec une lame mais toute personne qui remet en question la dévotion d'Agostino Cresci envers l'Ordre devrait être prête à se défendre.

Bien que sa dévotion ne soit pas en cause, Cresci est piégé par des obligations. Il a une grande influence et un grand





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

Actions de Combat	2	Armure Typique : Armure de Mailles
Modificateur de Dommages	+1D4	Prouesses : Combattant de Rue
Points de Magie	10	Équipement : Épée à deux Mains Sanctifiée, Vêtements Magnifiques
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+11 (+4 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 86%, Bagarre 56%, Canotage 52%, Connaissance (Régionale) 64%, Connaissance (Sciences Occultes) 34%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 34%, Connaissance de la Rue 82%, Courtoisie 65%, Culture (États Papaux) 69%, Discrétion 42%, Endurance 80%, Équitation 60%, Force Brute 72%, Influence 103%, Langage (Français) 52%, Langage (Italien) 74%, Langage (Latin) 34%, Mécanismes 52%, Négocier 55%, Perspicacité 83%, Perception 32%, Persévérance 50%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée à 2 Mains	É	L	106%	2D8	6/12

pouvoir politique mais ceux-ci ont un prix. Il a des dettes et des obligations, en particulier envers le roi Normand de Sicile, Guillaume II. Grâce à l'aide de Cresci, le Règne du roi Guillaume II est un règne heureux et prospère. En Sicile, l'Ordre sert presque comme une branche du gouvernement, mettant fin à la révolte et aidant les navires de la flotte Sicilienne à maintenir leur domination sur la Méditerranée contre les pillards Byzantins. Cresci affirme que ce compromis est nécessaire ; il assure que l'Ordre reçoive de l'argent et le soutien du roi et ceci permet l'accomplissement d'actes nécessaires dans la région.

James, le fils de Guillaume, est élevé en secret au monastère et Agostino Cresci est son parrain. A la mort de Guillaume II, le garçon apparaîtra pour réclamer le trône et le royaume de Sicile deviendra un pays gouverné secrètement par l'Ordre. Cresci espère même être élu Supérieur Général avec le temps et placer le siège de l'Ordre plus près de Rome.

Interpréter Agostino Cresci : prenez une voix tonitruante, soyez généreux et plein de compliments et de bons conseils. Soyez confiant avant tout. Laissez rarement tomber le masque qui révèle le jeu dangereux que vous jouez avec l'Ordre et la Sicile.

Sœur Térésa, Prieure de la Maison Sophia

"Où croyez-vous être, jeune fille ?" demanda-t-elle. "Si vous préférez vous battre comme une gueuse, nous pouvons vous envoyer dans la plus proche taverne dès maintenant ! Vous pourrez ainsi vous battre comme bon vous semble, ah oui, et gagner votre écot en éteignant la

flamme des fermiers ignorants. Vous pouvez vous y rendre cette nuit même, je peux vous en assurer ! C'est cela que vous désirez ?"

La maison Sophia est le couvent où les femmes reçoivent leur entraînement de base dans les techniques de l'Ordre et pendant 20 ans, Térésa en a été la gardienne. En dépit de son âge avancé, ses yeux et ses oreilles sont encore affûtés d'une façon surnaturelle et elle sait utiliser sa canne pour asséner un coup





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

Actions de Combat	3	Armure Typique : aucune
Modificateur de Dommages	+0	Prouesses : Infatigable
Points de Magie	15	Équipement : Gourdin
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+15	Compétences : Acrobatie 72%, Athlétisme 64%, Bagarre 80%, Connaissance (Histoire) 64%, Connaissance (Régionale) 43%, Connaissance (Sciences Occultes) 44%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 54%, Courtoisie 64%, Culture (Normande) 68%, Discrétion 105%, Influence 80%, Endurance 40%, Enseignement 100%, Langage (Arabe) 44%, Langage (Français) 74%, Langage (Latin) 44%, Mécanismes 70%, Passe-Passe 70%, Perception 49%, Persévérance 40%, Perspicacité 79%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Gourdin	M	P	75%	1D6	4/4
Arbalète			120%	1D8	5/9

douloureux sur les filles qui la déçoivent. Tandis que les autres nonnes instruisent les novices en ce qui concerne la théologie, l'histoire, la philosophie, la discrétion et les techniques de leur profession, la spécialité de Térésa est le combat. C'est une lionne de la Cella Probatur, le labyrinthe souterrain où les jeunes filles apprennent à se battre, à tuer – et plus particulièrement, à survivre. Certaines sections de la Cella Probatur sont mortelles mais nécessaires. Mieux vaut qu'une novice meure ici, où l'on prendra soin d'elle et on l'entertera avec les rites qui lui sont dus, que quelque part dans les campagnes. Les jeunes filles pensent que Térésa est un tyran cruel mais elle pleure cependant à chaque fois qu'un de ses pupilles échoue.

Il est une prophétie, attribuée au Pape Sylvestre, qui dit qu'un jour, une Hiérononne franchira toutes les étapes de la Voie Divine. Térésa est déterminée à vivre assez longtemps pour instruire cette jeune fille dans les us et coutumes de l'Ordre.

Interpréter Térésa : soyez cruelle de manière à être gentille. Faites-les traverser l'enfer maintenant pour qu'elles puissent affronter plus tard l'enfer réel sans peur.

Malavisca, Précepteur de Rome

"Gardez votre bouche close et vos yeux ouverts. Le Cardinal Vincetti est dans ce lupanar là-bas et je désire avoir une petite conversation avec lui, mais pas ses gardes. Compris ?"

De nombreux membres de l'Ordre ne ressemblent pas à des moines. Bien peu considèrent le grand Jean Beaumont, avec



son arsenal d'armes et sa délicate armure de chevalier, comme un moine, ou que ce fou d'Édrick de Lihou ait même pris la tonsure dans sa jeunesse. Dans le cas de Malavisca, le précepteur de Rome, le choix d'une apparence peu probable est pris à l'extrême. Il apparaît et agit comme le fils dégénéré de quelque prince-marchand Génois immensément riche. Malavisca est un client régulier des tavernes et des lupanars d'Italie. Il a des amis et des contacts dans tous les échelons de la société ; il côtoie aussi bien les mendiants que les Empereurs.



Malavisca, Précepteur de Rome		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	10	1-3	Jambe Droite	2/5
CON	14	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI	13	7-9	Ventre	2/6
INT	15	10-12	Poitrine	2/7
POU	12	13-15	Bras Droit	2/4
DEX	11	16-18	Bras Gauche	2/4
CHA	17	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	3	Armure Typique : armure de cuir
Modificateur de Dommages	+0	Prouesses : aucune
Points de Magie	12	Équipement : une variété de préparations alchimiques mais toujours un Poison d'Ivresse et une Ligne Grappin
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+13 (+10 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 31%, Bagarre 31%, Connaissance (Régionale) 100%, Connaissance (Sciences Occultes) 30%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 28%, Connaissance de la Rue 79%, Courtoisie 72%, Culture (Byzantine) 60%, Culture (États Papaux) 60%, Déguisement 72%, Discrétion 71%, Endurance 31%, Évaluer 42%, Évasion 77%, Influence 94%, Langage (Français) 40%, Langage (Italien) 80%, Langage (Latin) 30%, Mécanismes 26%, Perception 42%, Persévérance 39%, Perspicacité 82%, Séduction 52%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée & Dague	M	L	81%	1D8	6/12
Dague	P	P	81%	1D4+1	6/8

Malavisca est également un des menteurs les plus talentueux de toute la Chrétienté ; la rumeur affirme que si Malavisca avait été une apôtre, il n'aurait pas dénié le Christ trois fois avant l'aurore, comme Saint Pierre le fit – il aurait envoyé une lettre certifiée à tous les gouverneurs et à toutes les personnes d'importance en Orient avant minuit, niant et abjurant toute affiliation avec le célèbre prêcheur de Galilée. Bien sûr, même ses détracteurs ne peuvent nier la déclaration de Malavisca expliquant que cela aurait été possible mais que s'il avait vécu au temps de la Passion, Notre Seigneur l'aurait trouvé près de la tombe trois jours plus tard avec une bouteille de vin et un repas pour le Christ ressuscité. Si vous désirez quelque chose – quelle qu'elle soit – Malavisca peut vous l'obtenir. Il a été impliqué plusieurs fois dans l'achat et la vente de fausses reliques ; tellement de morceaux de la Vraie Croix sont passés entre ses mains qu'on pourrait bâtir une arche.

Techniquement, Malavisca n'est devenu que Précepteur intérimaire, à la suite de la mort de son Maître en 1179. Quatre remplaçants furent envoyés à Rome à différentes périodes, et à chaque fois, le Précepteur remplaçant est mort dans des circonstances mystérieuses dans les trois mois qui suivirent son arrivée. Rome est une ville dangereuse pour ceux qui traitent avec les sciences occultes.

Interpréter Malavisca : mentez. Mentez au sujet de tout. Mentez tout particulièrement à vos amis parce que c'est pour leur bien.

Malavisca a une terrible phobie du surnaturel, ce qui est en fait un grand désavantage pour une personne qui a juré de pourchasser et de détruire les entités surnaturelles. Il essaie toujours de pousser les autres à accomplir ces tâches à sa place.

Talis, Préceptrice de Londres

“Bénis soient les pauvres car ils voient ce que d'autres ne peuvent pas voir”.

Dans le cas de certaines commanderies, des instructions précises doivent être passées aux Hiéromoines pour qu'ils puissent trouver refuge. “Remontez cette rue dans cette cité, jusqu'à ce que vous aperceviez une petite allée que les habitants appellent Vent Coupe-gorge et descendez-la jusqu'à la porte verte. Cognez trois fois sur celle-ci et quand la porte s'ouvre dites que vous êtes un pauvre homme du Christ à la recherche d'un lit pour la nuit. Il vous indiquera l'auberge dans laquelle vous rendre et vous dira de demander la chambre qui donne sur les étables...” Toutefois, en ce qui concerne la commanderie de Londres, ces directions compliquées ne sont pas utiles. “Suivez la foule de mendiants et vous trouverez Talis”.

La gardienne de la commanderie de Londres est une amie des pauvres. Pas un jour ne passe sans que Talis ne déambule dans les rues de Londres, distribuant du pain et l'aumône aux désespérés. Elle est aimée de la population et respectée par ceux



Talis, Préceptrice de Londres		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	13	1-3	Jambe Droite	2/5
CON	15	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI	8	7-9	Ventre	5/6
INT	12	10-12	Poitrine	5/7
POU	14	13-15	Bras Droit	-/4
DEX	16	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA	15	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	3	Armure Typique : Gilet de Mailles, Jupe de Cuir
Modificateur de Dommages	+0	Prouesses : aucune
Points de Magie	10	Équipement : Bâton, Dagues, Potions de Guérison
Mouvement	8m	Sorts Divins : Bénédiction (Discrétion), Bénédiction (Connaissance), Bouclier, Canaliser la Force
Rang d'Action	+14 (+11 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 59%, Bagarre 49%, Connaissance (Régionale) 76%, Connaissance (Sciences Occultes) 54%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 34%, Connaissance de la Rue 79%, Courtoisie 27%, Culture (Anglaise) 34%, Discrétion 48%, Éloquence 79%, Endurance 40%, Ferveur Divine 24%, Influence 90%, Langage (Anglais) 74%, Langage (Français) 24%, Langage (Latin) 24%, Médecine 76%, Perception 61%, Persévérance 68%, Perspicacité 41%, Pister 27%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Bâton	M	L	89%	1D8	4/8
Deux Dagues	P	P	79%	1D4+1	6/8

qui dominent les allées et les bidonvilles ; quand un voleur imprudent essaie de la délester de ses biens, Talis fait bon usage des techniques de combat apprises auprès de l'Ordre.

Selon la hiérarchie de l'Ordre, la Commanderie de Londres devrait être subordonnée au Prieur du Mont St. Michael en



Cornouailles. Talis craint que le Prieur du Mont St. Michael ne prête plus l'oreille à ses lettres de plus en plus inquiètes. Ses espions à la cour lui rapportent que Richard Cœur de Lion sera bientôt prêt pour partir en croisade afin de délivrer la Terre Sainte, laissant l'Angleterre entre les mains de son frère Jean, un individu peu fiable. Richard s'est déjà montré instable - c'est un général et un soldat brillant mais un dirigeant impétueux et facilement influençable. Talis soupçonne que certaines des personnes de l'entourage de Richard sont des diabolistes complotant pour influencer le prince.

Interpréter Talis : soyez fière et sure de vous, en dépit de vos vœux de pauvreté et d'humilité. Ne méprisez pas les conditions des plus faibles que vous et encouragez les autres à vivre selon leurs vœux et leurs devoirs.

Frère Hoffman

"Hé... les forces manifestes se resserrent autour de l'umbilicus mundi...les courants telluriques, vous voyez, les émanations des... hé... de ceux qui dorment en dessous... oui... sage ce qu'Ibn Schacaboa dit, heureuse la ville... heureuse... hé..."

Frère Hoffman demeure dans le Monastère du Sacre de San Michele, situé au sommet du Mont Pirchirano et vit dans une petite chambre fermée recouverte de coussins. Deux moines veillent sur lui jour et nuit, car frère Hoffman est incontestablement fou.



Frère Hoffman		1D20	Localisation	pa/pv
FOR	10	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	8	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	9	7-9	Ventre	-/5
INT	25	10-12	Poitrine	-/6
POU	14	13-15	Bras Droit	-/3
DEX	15	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	6	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat	4
Modificateur de Dommages	-1D2
Points de Magie	14
Mouvement	8m
Rang d'Action	+20

Armure Typique : aucune

Prouesses : Mémoire Photographique

Équipement : aucun

Compétences : Artisanat (Forgeron) 80%, Connaissance (Alchimie) 120%, Connaissance (Sciences Occultes) 120%, Grimoire (varié) 90%, Ingénierie 150%, Manipulation 80%, Mécanismes 150%

La perte de l'esprit d'Hoffman porta un coup terrible à l'Ordre. Pendant une brève période, ce moine était le plus grand génie qui soit en Europe. Il était l'égal des plus grands philosophes grecs et fut proclamé Glorieux Érudit de l'Ordre. Il dévora les tomes portant sur l'ingénierie et la physique entreposés dans les bibliothèques du Mont St-Michel. Il inventa l'arbalète mécanique employée par les assassins de l'Ordre, perfectionna l'épée du croisé et le Gant. Après avoir perfectionné les techniques des vieux Maîtres, il s'embarqua dans un projet ambitieux pour réconcilier la science et la sorcellerie, un projet qui échappa même à la vigilance du grand Pape Sylvestre.



Les premiers fruits de cette brave entreprise furent les Dispositifs Hoffman et les Lentilles Mécaniques précises (conçus à partir d'une technique secrète inventée par le Glorieux Érudit lui-même). Il fut élu à l'unanimité à la position de Prieur Artifex et établit un laboratoire en dehors de Guérande où il pourrait travailler à la prochaine étape de son projet.

Il y a cinq ans, le laboratoire de Guérande fut détruit par le feu. Aucun des moines présents cette nuit ne daigne parler de ce qu'il a vu. Car il vit le monde se plier et se déchirer comme s'il n'était qu'un parchemin très fin, les pierres brûler d'un feu surnaturel, des horreurs et des esprits apparaître et disparaître, un vent dégager une odeur de soufre... et au milieu de tout cela, Hoffman hurlant de rire tandis que sa machine d'airain, de magnétite et de cristal tombait en pièces dans une tentative désastreuse pour accomplir quelque but inconnu.

Hoffman fut jugé trop fou pour pouvoir être sauvé, même par la Magie Divine, et il fut confié à la garde des moines de San Michele. Le Glorieux Érudit est toujours un génie et a même produit quelques appareils utiles pour l'Ordre. Il n'a bien sûr pas le droit d'avoir des objets coupants et ne doit pas toucher aux machines, pas après l'incident avec le stylet et l'œil de Frère Cyprien. Mais il a parfois le droit d'avoir un petit fusain, avec lequel il dessine des petites merveilles qui prendront vie mille ans plus tard, quand un autre génie tel qu'Hoffman verra le jour.

Interpréter Hoffman : vous êtes une sorte de Léonard de Vinci fou.

Frère Caleb

Pays Natal : Angleterre
Origine : Pupille de l'Ordre
Range : Hiéromoine de Second Échelon

Âge : 53
Sexe : masculin
Points d'Héroïsme : 2

Frère Caleb peine comme un "cheval de trait" au sein de l'Ordre et il sait qu'il mourra de la même manière. Le vieux moine a arpenté les routes de la Chrétienté pendant plus de trois décennies et en dépit de son travail acharné et de son sacrifice, le monde est toujours autant en proie au péché et à l'injustice que lorsqu'il quitta le Mont St-Michel pour la première fois. Même sa foi en Dieu et en la Voie Divine s'est enfuie petit à petit ; Caleb ne semble désormais continuer que grâce à la loyauté qu'il éprouve envers l'Ordre, qui fut sa demeure et sa famille pendant toute sa vie et grâce à sa détermination de ne pas voir le mal triompher sur le bien.

Interpréter Caleb : vous êtes amer et cynique mais comme un vieux chien, vous êtes trop ancré dans vos habitudes pour changer – et vos habitudes sont de combattre le mal partout où il se trouve !

Frère Caleb		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	10	1-3	Jambe Droite	2/5
CON	8	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI	13	7-9	Ventre	5/6
INT	14	10-12	Poitrine	5/7
POU	14	13-15	Bras Droit	5/4
DEX	12	16-18	Bras Gauche	5/4
CHA	10	19-20	Tête	5/5
Actions de Combat		3	Armure Typique : Cotte de Mailles (5), Pantalons de Cuir (1)	
Modificateur de Dommages		+0	Prouesses : aucune	
Points de Magie		14	Équipement : Arbalète Lourde (2) avec Chargeur Automatique (2), Épée de Guerre (1) Potion de Guérison (1), Feu Grec (2), Bombe Fumigène (1)	
Mouvement		8m	Compétences : Athlétisme 42%, Bagarre 42%, Connaissance (Régionale) 38%, Connaissance (Sciences Occultes) 78%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 38%, Connaissance de la Rue 42%, Culture (Saxonne) 38%, Déguisement 34%, Discrétion 66%, Endurance 41%, Influence 40%, Langage (Anglais) 78%, Langage (Latin) 38%, Mécanismes 56%, Perception 43%, Persévérance 58%, Perspicacité 64%, Premiers Soins 46%, Pister 52%, Survie 52%	
Rang d'Action		+13 (+7 avec une armure)		
Armes		Allonge/		PA/PV
Type	TAI	Portée	Compétences	
Épée & Dague	M	M	82%	1D8 6/10
Dague	P	P	82%	1D4+1 6/8
Arbalète			54%	1D10 4/6



Sœur Evangeline

Pays natal : France
Origine : Noble/Diplomate
Rang : Hiéromoine de Second Échelon

Âge : 29
Sexe : féminin
Points d'Héroïsme : 2

Vous êtes la nièce du Duc de Bourgogne ; votre père est le Seigneur d'Auxois et dans votre enfance, vous pensiez qu'on vous marierait avec un riche noble. Vous aviez espéré qu'il serait Génois ou Vénitien, parce que vous aviez toujours voulu voir le monde. Vous avez versé des larmes amères lorsqu'on vous a dit qu'on allait vous envoyer dans un couvent obscur de France. Vous savez maintenant que l'Ordre s'était arrangé pour que vous leur soyez envoyée. Même si vous portez les habits d'une nonne, les connexions de votre famille sont des atouts capitaux pour l'Ordre.

Bien entendu, vous avez plus à offrir que le nom de votre famille. Vous avez étudié au Mont Saint-Michel avec assiduité et êtes maintenant une Hiérononne. Vous avez voyagé plus loin et dans plus d'endroits étranges que vous ne l'aviez jamais rêvé et vu des choses que vous n'auriez jamais imaginées.

Interpréter Évangeline : utilisez votre contenance noble et votre position afin d'aider l'Ordre. Vous ne menez pas une vie de princesse mais vous feignez parfois d'être plus docile et gentille afin de prendre les gens par surprise.

Sœur Évangeline	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 12	1-3	Jambe Droite	2/5
CON 12	4-6	Jambe Gauche	2/5
TAI 10	7-9	Ventre	0/6
INT 16	10-12	Poitrine	2/7
POU 13	13-15	Bras Droit	2/4
DEX 11	16-18	Bras Gauche	2/4
CHA 15	19-20	Tête	2/5

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	13

Armure Typique : Armure de Cuir (2)

Prouesses : aucune

Équipement : Épée de Guerre (1), Vêtements Délicats (1), 100 pièces d'argent (2), Potion de Sommeil (2), Vitriol (2)

Mouvement	8m
Rang d'Action	+14 (+11 avec une armure)

Compétences : Athlétisme 33%, Bagarre 33%, Connaissance (Philosophie) 32%, Connaissance (Régionale) 72%, Connaissance (Sciences Occultes) 32%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 29%, Courtoisie 66%, Culture (Française) 62%, Déguisement 71%, Discrétion 37%, Éloquence 53%, Endurance 54%, Équitation 34%, Influence 75%, Jouer d'un Instrument (Harpe) 26%, Langage (Français) 82%, Langage (Italien) 32%, Langage (Latin) 32%, Perspicacité 59%, Perception 49%, Persévérance 51%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée & Dague	M	M	83%	1D8	6/10
Dague	P	P	83%	1D4+1	6/8
Deux Dagues	P	P	73%	1D4+1	6/8

frère Tranter

Pays Natal : France
 Origine : Pauvre/Soldat
 Rang : Hiéromoine de Premier Échelon

Âge : 22
 Sexe : masculin
 Points d'Héroïsme : 3

C'est une des premières missions de l'Ordre mais vous avez déjà connu une vie pleine de souffrance. Vous étiez un soldat mercenaire à la solde de l'empereur Franc pendant quatre ans et vous fondiez, couvert de sang, sur le champ de bataille, un lieu où ni l'honneur ni la gloire n'existe, tranchant les membres, les corbeaux et les cris des mourants. De dégoût, vous avez jeté votre épée et avez marché jusqu'à ce que vous tombiez épuisé ; c'est à cet instant que l'Ordre vous a trouvé.

Vous êtes désormais un Hiéromoine de l'Ordre. Cette fois-ci, vous avez juré de manier votre arme pour une meilleure cause que celle de l'avarice humaine. L'humanité doit se racheter et le mal doit être vaincu – par tous les moyens.

Interpréter Tranter : vous avez l'attitude et le métier de soldat mais votre âme est celle d'un moine. Vous êtes déterminé à utiliser vos compétences martiales à bon escient. Vous avez tendance à prendre une approche directe dans toute situation et vous laissez bien trop souvent le pragmatisme l'emporter sur vos idéaux.

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

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	13

Mouvement	8m
Rang d'Action	+11 (+4 avec une armure)

Armure Typique : Armure de Mailles (7)

Prouesses : aucune

Équipement : Épée Longue (1) avec Lame Cachée (1), Arbalète Légère (1), Potion de Guérison (1)

Compétences : Athlétisme 70%, Bagarre 75%, Connaissance (Régionale) 46%, Connaissance (Sciences Occultes) 16%, Connaissance (Tactiques Militaires) 16%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 21%, Culture (Française) 46%, Discrétion 67%, Endurance 57%, Évasion 58%, Force Brute 72%, Langage (Français) 46%, Langage (Latin) 16%, Perception 41%, Persévérance 56%, Pister 65%, Survie 65%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée & Bouclier	M	L	110%	1D8	6/12
Bouclier	L	P	110%	1D4	6/12
Lame Cachée	P	P	80%*	1D4	5/4
Épée 2M**	É	L	75%	1D10	6/12
Arbalète			73%	1D8	4/8

* : comprend un bonus de +50% pour la première attaque

** : Épée Longue maniée à deux mains



frère Cade

Pays Natal : France
Origine : Pupille de l'Ordre
Rang : Hiéromoine de Premier Échelon

Âge : 20
Sexe : masculin
Points d'Héroïsme : 3

Vous vous rappelez à peine de vos parents, car ils vous ont abandonné sur les marches de l'abbaye quand vous aviez quatre ans. Vous pensez qu'ils n'étaient que de simples paysans, quelque peu intimidés par votre attitude étrange. Dieu vous fit le don d'une grande intelligence et d'une curiosité aiguë et vous vous souvenez d'avoir effrayé vos parents avec les quelques mots de latin glanés auprès du curé du village.

Que Dieu les protège, parce qu'ils ont eu raison de vous confier aux moines. L'Ordre vous a découvert et vous a élevé dans son orphelinat, où vous avez pu perfectionner votre intelligence. Vous avez étudié le trivium de la grammaire, de la logique et de la rhétorique, puis le quadrivium de l'arithmétique, de la géométrie, de la musique et de l'astronomie et enfin le saint quintivium de la philosophie, de la théologie, des sciences naturelles, de l'alchimie et de la sorcellerie. En dépit de votre manque d'expérience, vos Maîtres de l'Ordre s'attendent à ce que vous accomplissiez de grandes choses. Vous avez un don pour l'alchimie et l'ingénierie et êtes impatient de travailler sur les armes merveilleuses de l'Ordre.

Mais il faut bien convenir que vous êtes un peu distrait. Où avez-vous donc égaré cette poudre explosive ?

Interpréter Cade : frère Cade est un moine très intelligent manquant d'esprit pratique, le genre de moine qui ferait des observations sur un monstre venant droit sur lui ou qui essaierait de le classer selon le système des physiologistes grecs plutôt que de se mettre en sécurité. Il ne compte pas parmi les meilleurs soldats mais s'en acquitte par sa maîtrise des explosifs.

Frère Cade		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	12	1-3	Jambe Droite	2/6
CON	12	4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI	15	7-9	Ventre	0/7
INT	16	10-12	Poitrine	2/8
POU	12	13-15	Bras Droit	2/5
DEX	9	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA	10	19-20	Tête	2/6

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	12

Mouvement	8m
Rang d'Action	+13 (+10 avec une armure)

Armure Typique : Cuir (2)

Prouesses : aucune

Équipement : Épée de Guerre (1), Arbalète légère à Lames (1), Feu Grec (2), Vitriol (2), Poudre Fumigène (1)

Compétences : Athlétisme 51%, Bagarre 41%, Connaissance (Alchimie) 67%, Connaissance (Régionale) 42%, Connaissance (Sciences Occultes) 92%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 42%, Culture (Normande) 42%, Discrétion 45%, Endurance 34%, Ingénierie 60%, Langage (Français) 82%, Langage (Latin) 32%, Mécanismes 85%, Médecine 53%, Perception 68%, Persévérance 64%, Perspicacité 53%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée & Dague	M	M	81%	1D8	6/10
Dague	P	P	81%	1D4+1	6/8
Arbalète			68%	1D8	4/6

Frère Tobias

Pays Natal : Germanie
Origine : Urbain/Voleur
Rang : Hiéromoine de Second Échelon

Âge : 25
Sexe : masculin
Points d'Héroïsme : 2

Vous avez vu la fin du monde. Vous savez qu'elle approche. Le jour du jugement dernier est proche – et vous n'avez pas assez de temps pour vous amender.

La pensée de vos actions passées vous dégoûte. Vous étiez un voleur et un coupe-gorge de la pire espèce, un pécheur éhonté et sans remords. Vous avez tué, juré, forniqué et rit tout en accomplissant ces actes. Vous étiez un monstre sous forme humaine, une âme mûre pour les démons.

Le démon qui vous découvrit portait un visage humain et répondait au nom de Kaspar. C'était un sorcier qui se consacrait en secret à la recherche alchimique. Il vous engagea pour obtenir certains ingrédients impies – du vif-argent, de la poussière récoltée sur la tombe d'un suicidé à minuit, le sang d'une vierge – et bien qu'il ne puisse pas encore transformer le plomb en or, il avait suffisamment de pièces d'argent pour payer vos services.

Une nuit – loué soit le Seigneur – vous vous êtes faufilé dans le laboratoire de Kaspar pour jeter un œil dans le four alchimique. Ce dernier explosa : votre visage fut brûlé mais vous reçûtes des visions du futur. Vous aperçûtes les derniers jours, quand Satan marchera sur la Terre et que les étoiles tomberont. Vous réalisâtes que vous étiez un pécheur condamné à l'enfer. Rendu fou et aveugle, vous fûtes la maison de Kaspar. L'ordre vous recueillit et vous donna refuge et une chance de vous racheter.

Interpréter Tobias : Tobias est un homme en proie à la culpabilité. Il croit avoir vu la fin du monde et désire purifier son âme avant que le monde ne soit détruit. Il marche sur un fil ténu entre l'équilibre mental et la démence, entre l'inspiration divine et la folie furieuse.

Frère Tobias	1D20	Localisation	PA/PV
FOR 14	1-3	Jambe Droite	2/6
CON 11	4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI 15	7-9	Ventre	2/7
INT 13	10-12	Poitrine	2/8
POU 11	13-15	Bras Droit	2/5
DEX 15	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA 7	19-20	Tête	2/6

Actions de Combat	3	Armure Typique : Cuir (2)
Modificateur de Dommages	+1D2	Prouesses : aucune
Points de Magie	11	Équipement : Masse d'Arme (1), Garrot (1), Arbalète Compacte (1), Munition Explosive pour Arbalète (3), Ligne Grappin (2), Bombes Fumigène x 2 (2), Feu Grec (2), Enduit Empoisonné (2)
Mouvement	8m	
Rang d'Action	+14 (+11 avec une armure)	Compétences : Acrobatie 44%, Athlétisme 39%, Bagarre 64%, Connaissance (Régionale) 56%, Connaissance (Sciences Occultes) 51%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 26%, Connaissance de la Rue 53%, Culture (Germaine) 56%, Déguisement 20%, Discrétion 83%, Éloquence 18%, Endurance 26%, Évaluer 30%, Évasion 80%, Langage (Germain) 76%, Langage (Latin) 26%, Négocier 20%, Mécanismes 20%, Passe-passe 42%, Perception 69%, Persévérance 27%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Masse d'Arme & Dague	M	P	89%	1D8	6/6
Dague	P	P	89%	1D4+4	6/8
Arbalète Compacte			80%	1D6	2/3
Garrot	P	T	79%	1D2	1/2



Sœur Ambre

Pays Natal : France
Origine : Pupille de l'Ordre
Rang : Hiéromoine de Premier Échelon

Âge : 21
Sexe : féminin
Points d'Héroïsme : 3

Si Dieu vous choisit comme son serviteur, comment pouvez-vous faire du tort ?

Les instructeurs de l'Ordre se désespéraient de vous. D'un autre côté, vous possédiez un grand potentiel. Vous aviez maîtrisé les disciplines physiques, mentales et spirituelles avec une aisance presque dédaigneuse et aviez dépassé de loin toutes les autres novices dans tous les domaines, à l'exception de l'obéissance. Vous traitiez les moines et les instructeurs avec dédain, ne prêtiez guère attention aux règles du couvent et faisiez le mur toutes les trois semaines environ pour vous échapper. Vous vous souvenez clairement qu'à une occasion, vous fûtes amenée devant la Mère Supérieure, avec un instructeur demandant à ce qu'on vous expulse ou pire encore, qu'on vous jette dans le puits pour être enterrée vivante, et un autre insistant sur le fait que vous étiez la meilleure élève de toute l'école et peut être même de tout l'Ordre.

La Mère Supérieure décida de vous prendre en charge. Elle se chargea personnellement de votre instruction et toutes deux vous êtes battues pendant des mois. Elle voulait vous convaincre que l'Ordre valait la peine que vous y consacriez votre vie. Vous détestez toujours la vieille bique mais elle avait raison au sujet de l'Ordre. La première fois que vous vous êtes retrouvée face à un monstre – un loup-garou dans les bois situés juste en dehors d'Anjou – un sentiment intense de paix et de sainteté vous envahit, comme si un rayon de lumière vous avait transpercé l'âme. Vous avez vaincu la bête avec une grâce et une force inhumaine, parce que Dieu lui-même animait votre corps.

Vous méprisez l'autorité. Les règles de l'Ordre ne signifient rien pour vous – tant que vous accomplissez votre devoir, Dieu certainement ne prendra pas ombrage de quelques jurons, d'un peu de boisson et d'un batifolage occasionnel dans les foins avec un jeune homme (ou une jeune fille). La Mère Supérieure vous a enseigné une chose – l'objectif de l'Ordre est si important que rien ne doit se mettre en travers de son accomplissement.

Interpréter Ember : vous êtes convaincue que vous avez raison et que vous possédez les compétences pour soutenir vos convictions. Vous vous battez pour une cause juste mais à votre façon.

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

Actions de Combat	3	Armure Typique : Cuir (2)
Modificateur de Dommages	+1D2	Prouesses : aucune
Points de Magie	10	Équipement : Épées du Croisé x 2 (6), Dispositif Hoffman
Mouvement	8m	Sorts Divins : Canaliser la Force, Épée de Vérité, Transfiguration
Rang d'Action	+15 (+12 avec une armure)	Compétences : Acrobatie 53%, Athlétisme 63%, Bagarre 48%, Connaissance (Régionale) 40%, Connaissance (Sciences Occultes) 80%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 40%, Connaissance de la Rue 48%, Culture (Française) 40%, Discrétion 65%, Endurance 73%, Évasion 80%, Ferveur Divine 56%, Ingénierie 30%, Langage (Français) 80%, Langage (Latin) 40%, Mécanismes 30%, Passe-passe 45%, Perception 63%, Persévérance 61%, Perspicacité 38%, Pister 47%, Survie 27%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Deux Épées de Croisé	M	M	88%	1D6+1	6/8



L'Ordre a reçu de nombreux dons de la part du Seigneur mais les plus miraculeux sont les dons surnaturels et les miracles octroyés à certains de nos moines dévoués.



Les dons surnaturels sont des merveilles physiques, mentales ou spirituelles telles que le pouvoir de percevoir au travers des ténèbres, d'accomplir des exploits de force et de dextérité ou une immunité aux poisons ou aux maladies. Dans le jardin, Adam et Eve possédaient de tels dons mais ils les perdirent lors de la Chute. Par le passé, des saints et des héros ont manifesté ces dons surnaturels et quelques uns des membres de l'Ordre en ont également été dotés.

Les miracles ne sont rien de moins que l'intervention du Divin dans le monde mortel. Bien que Dieu puisse intervenir comme il le désire, certains membres ont une âme tellement pure et une dévotion si ardente qu'ils peuvent canaliser le pouvoir de Dieu au travers de leurs prières, tel Éli et Moïse. Bénis sont ceux qui inspirent leurs camarades grâce à la manifestation de leur foi !

Dons Surnaturels

Les dons surnaturels sont le nom que donne l'Ordre aux Prouesses. Toutes les Prouesses standards présentées dans le *Livre de Règles de RuneQuest* sont accessibles par les moines de l'Ordre, à l'exception de la Réincarnation. Même si l'Ordre a la ferme croyance que les Prouesses sont des dons surnaturels accordés par Dieu, la plupart de ces talents sont simplement le résultat d'un entraînement intense et d'exploits presque surhumains.

Allié Animal

Critères : POU supérieur ou égal à 15, Connaissance (nature) ou Survie 70%

Points d'Héroïsme : 5

Durée : permanent

Le personnage a gagné la loyauté d'un allié animal quelconque. Les alliés animaux typiques comprennent : chiens, chevaux, corbeaux et loups. Cet animal est attiré par le personnage et se porte à son aide au mieux de ses capacités. Il peut attaquer des adversaires, porter un message, l'avertir d'une embuscade ou traquer ses alliés perdus. L'animal n'a pas forcément reçu un entraînement et peut ne pas toujours obéir au personnage ; il n'est pas non plus surnaturel. S'il est attaqué ou maltraité, l'animal peut prendre la fuite.

En dépendant un Point de Magie, le personnage peut appeler l'allié animal à distance (il ressent que son ami a besoin de lui). Vous pouvez aussi dépenser des Points de Magie pour protéger l'animal (chaque Point de Magie dépensé réduit d'un point les dommages subis par l'animal).

Attaque Martiale

Critères : FOR supérieure ou égale à 12, Combat sans Arme supérieur ou égal à 60%

Points d'Héroïsme : 3

Durée : 1 tour

Le personnage peut employer la manœuvre de combat Attaque Martiale pendant ce tour.

Attaque Martiale : le personnage inflige 1d8 points de dommages au lieu d'1d3 points de dommages pour une attaque sans arme. Ceci est une manœuvre offensive.

Attaque Soudaine

Critères : DEX supérieure ou égale à 15, un Style de Combat à 90%

Points d'Héroïsme : 10

Durée : 1 tour

Le personnage effectue une action soudaine en attaquant plusieurs adversaires en même temps. Le personnage obtient trois Actions de Combat supplémentaires pouvant uniquement être utilisées pour attaquer. Aucun ennemi ne peut être attaqué plus d'une fois avec ces Actions de Combat bonus. Le personnage gagne également un bonus de +5 à son Rang d'Action, pour ce tour seulement. L'Attaque Soudaine ne peut être activée que durant le premier tour d'un combat.

Balayage Martial

Critères : DEX supérieure ou égale à 12, Combat sans Arme supérieur ou égal à 60%

Points d'Héroïsme : 3

Durée : 1 tour

Le personnage peut employer la manœuvre de combat Balayage Martial pendant ce tour.

Balayage Martial : ne lancez pas les dés pour connaître la Localisation ; au lieu de cela, l'attaque atteint une jambe au hasard. Si elle inflige des dommages, l'ennemi doit effectuer un test d'Athlétisme Difficile (-20%) afin d'éviter de tomber à terre. Ceci est une manœuvre offensive et défensive.

Combattant de Rue

Critères : FOR supérieure ou égale à 15, Connaissance de la Rue supérieure ou égale à 50%

Points d'Héroïsme : 5

Durée : 1 rencontre

Chaque fois qu'une personne à portée du personnage obtient un échec absolu à son attaque ou tombe à terre, le personnage peut effectuer une attaque libre de Bagarre contre celle-ci.

Évasion Perfectionnée

Critères : DEX supérieure ou égale à 15, Évasion supérieure ou égale à 70%

Points d'Héroïsme : 5

Durée : un nombre de tours de combat au corps à corps égal à la DEX

Le moine est adepte au combat contre plusieurs ennemis en même temps et à utiliser leurs actions à son avantage. Les ennemis se battent entre eux, se marchent les uns sur les autres et bloquent leurs propres attaques tandis que le moine virevolte au milieu du carnage. Pendant toute la durée, il gagne, à chaque tour, une Action de Combat supplémentaire qu'il peut uniquement employer pour des attaques d'évasion. Cette Action de Combat bonus ne peut pas être utilisée pour éviter des attaques effectuées par le premier adversaire du personnage dans un tour.

Foi Pure

Critères : POU supérieur ou égal à 15, Ferveur Divine supérieure ou égale à 50%

Points d'Héroïsme : 10

Durée : 1 sort

Le personnage possède une foi pure et simple en le Tout Puissant. Un pouvoir Divin coule à travers lui comme la lumière à travers un verre transparent. Il ne comprend pas toujours ce qu'il fait mais il peut accomplir des merveilles.

Le personnage peut utiliser sa compétence Ferveur Divine au lieu de sa compétence Connaissance (Théologie) quand il lance des sorts Divins.

Mémoire Photographique

Critères : INT supérieure ou égale à 15, Persévérance supérieure ou égale à 70%

Points d'Héroïsme : 5

Durée : 1 tour

En dépensant un Point de Magie, le personnage peut se souvenir parfaitement de tout ce qu'il a vu, même s'il ne l'a aperçu qu'un bref instant. Les détails particulièrement subtils

demandent une plus grande dépense de Points de Magie. Être capable de se souvenir d'un événement à la perfection ne signifie pas que le personnage connaît automatiquement tout à son sujet – il peut ne pas avoir décelé des indices importants ou ne pas avoir lu tout le texte d'une page parce qu'il faisait trop noir. Le Maître de Jeu a le dernier mot en ce qui concerne l'utilisation de la Mémoire Photographique.

Parade Martiale

Critères : CON supérieure ou égale à 12, Combat sans Arme supérieur ou égal à 60%

Points d'Héroïsme : 3

Durée : 1 tour

Le personnage peut employer la manœuvre de combat Parade Martiale pendant ce tour.

Parade Martiale : les membres du personnage comptent comme des armes Larges dans le cadre de la parade. Ceci est une manœuvre défensive.





Peu Mémorable

Critères : CHA supérieur ou égal à 15, Discrétion supérieure ou égale à 50%, Déguisement supérieur ou égal à 50%

Points d'Héroïsme : 5

Durée : 1 tour

Vous avez un don pour vous fondre dans la foule, tant et si bien que les gens vous négligent et vous oublient. Toute personne que vous rencontrez doit réussir un test de Perspicacité afin de se souvenir plus que de simples détails (*"Je pense qu'il était ... moyen, vraiment"*). Vous pouvez aussi disparaître dans la foule à condition que votre apparence ressemble vaguement à celle des gens autour de vous – vous ne pouvez pas vous cacher au milieu de la foule si vous êtes le seul à porter une armure de plaques par exemple.

Projection Martiale

Critères : DEX supérieure ou égale à 12, Combat sans Arme supérieur ou égal à 60%

Points d'Héroïsme : 3

Durée : 1 tour

Le personnage peut employer la manœuvre de combat Projection Martiale pendant ce tour.

Projection Offensive : la victime est projetée d'un mètre par tranche de cinq points (ou fraction de points) de dommages causés. La Projection Martiale ne réussit que sur les créatures dont la taille ne dépasse pas deux fois la TAI de l'assaillant. Le calcul utilise la valeur des dommages originellement obtenus par l'assaillant, avant les soustractions dues à l'armure, à la parade, etc. L'adversaire projeté doit effectuer un test d'Athlétisme Difficile (-20%) afin d'éviter de tomber à terre.

Projection Défensive : l'assaillant est projeté d'un mètre. Sinon, elle fonctionne de la même manière que la manœuvre offensive.

Regard d'Acier

Critères : CHA supérieur ou égal à 15, Influence supérieure ou égale à 50%, Force Brute ou Perspicacité supérieure ou égale à 50%

Points d'Héroïsme : 5

Durée : 1 tour

Le personnage peut intimider son adversaire avec un regard sauvage. Utiliser le Regard d'Acier est une action libre. L'adversaire doit effectuer un test d'opposition de Persévérance contre l'Influence du personnage ; s'il échoue, il subit un malus de -25% à ses attaques pendant ce tour. L'adversaire peut éviter ce malus en dépensant deux Points de Magie.

Sentir le Mal

Critères : POU supérieur ou égal à 15, Perception supérieure ou égale à 70%

Points d'Héroïsme : 5

Durée : un nombre de tours égal au POU du personnage

Le personnage peut sentir la présence du surnaturel. Il ne peut ni déceler sa localisation ni dire avec certitude qui est la

personne concernée mais pendant toute la durée de ce don, le personnage sent le Mal. Il peut utiliser son score de Perception au lieu de sa Perspicacité pour essayer de déterminer si une personne est digne de confiance et il est capable de détecter la présence de créatures et d'effets surnaturels, même ceux qui sont invisibles.

Vision Spirituelle

Critères : POU Supérieur ou égal à 15, Perception supérieure ou égale à 90%, Sentir le Mal

Points d'Héroïsme : 5

Durée : 1 tour

Le personnage est tellement sensible au surnaturel qu'il peut projeter ses sens dans le plan spirituel. Il voit et peut être capable de communiquer avec les esprits dans un rayon égal, en mètres, à son POU. Ce don fonctionne de manière similaire à la Détection des Esprits mais il est limité aux actions de niveau Acolyte (voir *Livre de Règles de RuneQuest*, page 47).

Un personnage qui possède à la fois les compétences Vision Spirituelle et Détection des Esprits gagne un bonus de +20% à ses tests de Détection des Esprits.

Voix Autoritaire

Critères : CHA supérieur ou égal à 15, Influence supérieure ou égale à 70%

Points d'Héroïsme : 5

Durée : 1 tour

La voix du personnage possède le ton du commandement et les hommes se mettent au garde à vous quand il prend la parole. Le personnage gagne un bonus de +40% à ses tests d'Influence quand il essaie de prendre le commandement en temps de crise ou quand il donne un ordre à des subordonnés (pas nécessairement ses subordonnés mais quiconque habitué à la hiérarchie).

Zèle

Critères : CON supérieure ou égale à 15, Force Brute supérieure ou égale à 50%, Ferveur Divine ou Persévérance supérieure ou égale à 50%

Points d'Héroïsme : 5

Durée : 1 tour

Vous pouvez ignorer pendant un tour les effets des Blessures Sérieuses ou Graves ; vous ne lâchez pas nécessairement votre arme quand votre Bras est mis hors de combat, votre mouvement n'est pas entravé par votre Jambe mutilée et vous n'avez pas besoin d'effectuer des tests d'Endurance pour rester conscient si votre Poitrine, votre Tête ou votre Ventre sont blessés. Les bénéfices de ce don surnaturel ne durent qu'un tour ; vous devrez dépenser un autre Point de Magie au prochain tour pour continuer à vous battre sans pénalité.

Miracles

Dans *RuneQuest*, ce que l'Ordre appelle des Miracles sont en fait des sorts Divins. Contrairement à un jeu médiéval-

fantastique classique, dans *Deus Vult*, la Magie Divine est une expérience mystique éprouvée par le pratiquant. Un personnage ne les considère pas comme des “sorts” et bien qu’un exorciste vétéran de l’Ordre et qu’un curé rustique puissent tous deux jeter le sort Guérir Blessure, aucun d’eux ne percevra ce miracle de la même manière ni ne pourra affirmer avoir un quelconque contrôle sur ce pouvoir – Dieu intervient *au travers* d’eux. En termes de règles, les miracles sont présentés en tant que sorts mais le Maître de Jeu et les joueurs devraient s’efforcer de leur donner l’apparence de miracles.

Seule une petite fraction de l’Ordre possède un véritable pouvoir spirituel. Les aventuriers dotés d’une Ferveur Divine sont traités avec un respect mêlé d’admiration par leurs camarades moines ; le personnage peut même être considéré comme un saint vivant et sera sans aucun doute canonisé après sa mort.

Dans le grand monde, de tels pouvoirs spirituels sont presque inconnus. Les récits de voyageurs abondent au sujet d’ermites possédant des pouvoirs miraculeux et une guérison spontanée mais presque tous s’avèrent être des exagérations ou des affabulations.

Ferveur Divine

La compétence *Ferveur Divine* fonctionne de la même manière que la compétence Pacte de *RuneQuest* dans le fait qu’elle mesure la dévotion du personnage envers Dieu.

Effets de la Ferveur Divine

Au fur et à mesure que la compétence Ferveur Divine d’un personnage augmente, les signes de sa sainteté peuvent devenir apparents. Le MJ doit choisir un effet à chaque niveau de la Ferveur Divine.

Ferveur Divine 50%+ : les animaux apprécient et font confiance au personnage ; le personnage émet une faible odeur de roses ; il fait des rêves prémonitoires ; il subit parfois des crises dans lesquelles il tombe au sol et parle une autre langue.

Ferveur Divine 75%+ : le personnage gagne la compétence Langage (Araméen) ; il fait des rêves éveillés prémonitoires ; son corps ne se décompose pas après sa mort ; il lévite parfois dans son sommeil.

Ferveur Divine 90%+ : le contact du personnage guérit les maladies telle la lèpre ; le personnage développe des stigmates ; il peut parler n’importe quelle langue. Les objets associés avec le personnage peuvent devenir des reliques.

Ferveur Divine 150%+ : le personnage est immunisé contre le feu ; il parle la langue des anges ; il peut voir les anges ; le personnage peut donner des prophéties.

La Ferveur Divine commence avec un score de base égal au CHA + le POU dédié. Elle peut être améliorée avec des Jets d’Amélioration, en augmentant le CHA ou en prouvant une certaine dévotion au travers d’exploits et de sacrifices.

Améliorer la Ferveur Divine

Dédier plus de POU à la compétence : 1 point par point de POU dédié

Prier, jeûner et vivre selon les saintes écritures : 1d3 par an

Compléter un pèlerinage : 1d4+1

Sacrifice extrême (vivre sur un pilier, flagellation, vœu de pauvreté, stigmate) : 1d4+1 par an

Combattre les forces surnaturelles : 1d6

Limites au POU dédié

Rang	RQII : Équivalent dans le Culte	Limites
Pupille	Membre du Culte	Aucun POU dédié
Novice	Initié	¼ POU
Initié	Initié	¼ POU
Hiéromoine, Premier Échelon	Initié	¼ POU
Hiéromoine, Second Échelon	Acolyte	½ POU
Hiéromoine, Troisième Échelon	Acolyte	½ POU
Hiéromoine, Quatrième Échelon	Acolyte	½ POU
Hiéromoine, Cinquième Échelon	Seigneur Runique	¾ POU
Maître, Précepteur	Seigneur Runique	¾ POU
Maître, Sous-Prieur	Seigneur Runique	¾ POU
Maître, Prieur Claustral	Prêtre Runique	Tout le POU
Supérieur Général	Prêtre Runique	Tout le POU

Ange de la Mort

Zone Spécial, Rang Prêtre Runique

Le jeteur de sort invoque l’Ange de la Mort et le fait survoler une zone de son choix. Au cours de cette nuit, tout humain situé dans la zone meurt, à l’exception de ceux qui ont peint, avec le sang d’un agneau, une marque sur leur porte. Il n’existe aucun moyen de résister à ce sort, bien que certaines défenses magiques puissent protéger contre l’ange.

Bannir le Démon

Instantané, Rang Acolyte, Résistance (Persévérance), Invocation Rituelle

Ce sort force un démon à retourner en Enfer ou dans le royaume extra-dimensionnel duquel il est sorti. Afin de jeter ce sort, le personnage doit connaître le véritable nom du démon, être au contact du démon ou avoir une connexion



Sorts Divins

Les sorts accessibles par les membres de l'Ordre et tirés du *Livre de Règles de RuneQuest* sont :

Bénédictio (une compétence du culte)¹ Rang : Initié	Dispersion de la Magie Rang : Initié	Guérison de l'Esprit Rang : Initié	Blocage Spirituel Rang : Initié
Canaliser la Force Rang : Initié	Excommunication Rang : Seigneur/Prêtre Runique	Guérir Blessure Rang : Initié	Lance Solaire³ Rang : Seigneur/Prêtre Runique
Sanctifier Rang : Seigneur/Prêtre Runique	Exorcisme² Rang : Acolyte	Bouclier Rang : Initié	Épée de Vérité⁴ Rang : Initié
Guérir Maladie/Poison Rang : Acolyte	Guérison du Corps Rang : Acolyte	Vision de l'Âme Rang : Initié	

¹ Les compétences du culte sont : Connaissance, Discretion, Perception et tout Style de Combat impliquant une épée.

² Peut être utilisé avec Invocation Rituelle.

³ La Lance Solaire prend la forme d'un feu descendu des cieux.

⁴ L'épée prend la forme d'une épée enflammée.

spirituelle importante avec le démon. Le démon reçoit un malus de -5% par point d'Ampleur à sa tentative de résistance au sort. Un échec renvoie temporairement le démon mais la créature est de retour après une brève période (3d6 tours) et est immunisée, de façon permanente, contre les prochaines tentatives effectuées par le personnage pour Bannir le Démon. Un personnage peut dépenser un Point d'Héroïsme pour rendre le démon à nouveau vulnérable pendant un tour.

Connaissance (Théologie Chrétienne)

Cette compétence est employée pour jeter des sorts de Magie divine ; les personnes qui possèdent un vrai pouvoir spirituel expriment leurs sorts divins sous formes de prières. La Théologie Chrétienne informe le personnage sur les saints et les prières les plus efficaces dans une situation donnée. La prouesse Foi Pure (voir page 90) permet au personnage d'utiliser plutôt la Ferveur Divine.

Les personnes qui ont la compétence Ferveur Divine peuvent prier pour les nouveaux sorts suivants.

Lévitatio

Concentration, Rang Initié

Le jeteur de sort flotte au-dessus du sol et s'élève dans les airs. Il peut voler dans n'importe quelle direction à une vitesse d'un mètre par tour.

Sceau

Permanent, Rang Acolyte, Toucher, Résistance (Persévérance)

Le jeteur de sort dessine un symbole sur un récipient, une porte ou toute autre surface. Les créatures surnaturelles ne peuvent pas traverser ce sceau ni l'attaquer sans effectuer un test de Persévérance (malus de -10% par point d'Ampleur). Lancer ce sort demande à ce que le jeteur de sort sacrifie un point de POU de manière permanente ; il peut réclamer ce

POU perdu en effaçant son propre sceau. Si quelqu'un d'autre brise le sceau, le POU est à jamais perdu.

Toucher de l'Ange

Instantané, Rang Acolyte, Toucher

Le jeteur de sort canalise le pouvoir de l'archange St. Michel : ses mains et ses yeux se mettent à briller d'une féroce lumière blanche. Toute personne touchée par le jeteur de sort est soit guérie d'un niveau de Fatigue soit subit un montant de dommages égal à l'Ampleur du Sort.

Transfiguration

Durée 15, Rang Initié

Le jeteur de sort est infusé avec le pouvoir du Divin. Il émet une lumière intérieure et toutes ses actions possèdent la même grâce extraordinaire. Pendant toute la durée du sort, il gagne les bénéfices suivants :

- +10% à son Évasion, son Endurance et sa Persévérance
- +10% à ses attaques
- +4 à son Rang d'Action
- Ses bonus aux dommages augmentent d'un rang
- +20% à son Influence

Invocation Rituelle

Certains sorts sont notés avec le trait Invocation rituelle. L'avantage de cette Invocation Rituelle est que plusieurs personnes peuvent collaborer en prêtant leur pouvoir au sort. Le jeteur de sort peut inclure un nombre maximum de personnes égal à 1/10^{ème} de son score de Connaissance (Théologie). Toutes les personnes doivent effectuer des tests de Persévérance afin de contribuer avec succès. Pour chaque tranche de 10 Points de Magie contribués, l'Ampleur du sort augmente d'un point.



Les successeurs de St. Pierre et de St. Paul, les vicaires du Christ sur Terre, les serviteurs élus de Dieu – et la force la plus formidable de la société médiévale ; l'Église du 12^{ème} siècle est une organisation dans un état de perpétuel changement. Après avoir couronné Charlemagne comme le Premier Saint Empereur Romain au 6^{ème} siècle, l'Église devint de plus en plus impliquée dans la politique féodale.

Les évêchés et les autres offices religieux s'achetaient et se vendaient, les diocèses et les monastères devenaient immensément riches et la Papauté devenait plus faible et encore plus corrompue. Cette corruption atteignit son apogée durant la Papauté de Benoît IX, qui devint Pape à un jeune âge grâce aux relations de sa famille et qui finit par vendre le titre à son parrain.

Le Pape Léon IX, qui fut Pape de 1002 à 1054, commença à réformer l'Église. Il bannit la simonie (l'action de vendre des offices ecclésiastiques) et réitéra le besoin de rester célibataire au sein du clergé. Les successeurs de Léon, en particulier le Pape Grégoire VII, essaya de récupérer le droit de nommer des évêques auprès des rois et du Saint Empereur Romain. L'Église est moins corrompue qu'elle ne l'était il y a un siècle de cela mais elle est loin de la Cité d'Or pur envisagée par St. Augustin.



Structure de l'Église

Les curés de paroisse s'occupent du besoin spirituel de la population. Bien souvent, ces prêtres manquent d'éducation, bien qu'ils aient une instruction supérieure à celle de leur congrégation. Une carrière dans la prêtrise est un choix courant pour les seconds fils des familles riches, car les connexions familiales assurent une promotion rapide à un évêché.

Les évêques exercent une grande influence et sont considérés comme des hommes de pouvoir dans la société médiévale. En même temps que d'être des chefs spirituels, ils sont également les administrateurs et les conseillers des rois et des princes, ou

encore des propriétaires terriens importants. Officiellement, les évêques sont nommés par l'église mais de nombreux évêchés restent aux mains de la noblesse et l'église se contente seulement d'approuver les nominations.

Les cardinaux sont issus du rang des prêtres, en particulier des diacres et des évêques. Le Pape est élu à Rome par un concile de cardinaux.

Droit Canonique

Le Droit Canonique est la loi de l'Église et s'applique à toutes les personnes considérées comme appartenant au clergé – prêtres, évêques, moines, étudiants dans une cathédrale ou un monastère. Le Droit Canonique prend le pas sur la loi séculière, donc dans bien des cas le clergé ne peut être jugé que par une cour de l'Église. Ceci est particulièrement vrai en Angleterre, grâce au Compromis d'Avranches, dans lequel le roi d'Angleterre accepte que les cours séculières n'aient aucune juridiction sur le clergé, excepté dans les cas de haute trahison, de banditisme de grand chemin ou d'incendie criminel.

Techniquement, en tant que moines, les membres de l'Ordre pourraient réclamer ce bénéfice offert par le clergé mais cela n'est pas toujours possible. La vraie nature de l'Ordre doit être gardée secrète et si celui-ci venait à réclamer un assassin vétéran équipé d'armes exotiques comme un de ses prêtres, les questions ne manqueraient pas au sujet de la véritable nature et de l'Objectif du Mont Saint-Michel.

L'Ordre est gouverné par le Droit Canonique et les procès internes sont conduits selon ces règles. Cependant, l'Ordre ne consentirait jamais à ce que ses membres soit interrogés par un étranger, même un émissaire Papal. L'Ordre s'occupe personnellement des siens.

Les Monastères

Le clergé séculier – les prêtres et les évêques – ne sont qu'une seule branche de l'Église. Les monastères ont un pouvoir presque égal. La tradition du monachisme provient d'Égypte, où les ermites et les croyants se retirent dans le désert. Aujourd'hui, la plupart des moines sont des cénobites vivant dans des communautés monastiques. Les monastères suivent en général la Règle de Saint Benoît, une liste d'instruction et de préceptes datant du 6^{ème} siècle.

Le monastère est en grande partie une entité indépendante, bien qu'une abbaye grande et influente puisse avoir des prieurés affiliés. Les moines résident dans le monastère et servent Dieu, en évitant tout contact avec le monde extérieur – les grands ordres mendiants tels que les dominicains et les franciscains n'apparaîtront pas avant bien des années. Beaucoup de monastères sont en fait de riches états fonciers.

Les Croisades

Pour la troisième fois, les armées de l'Europe s'en sont allées faire la guerre en Orient. La première croisade, qui eut lieu il y a de cela un siècle, appela les chrétiens du monde à aider la

Byzance Chrétienne contre les turcs et réussit à conquérir la sainte cité de Jérusalem. La seconde croisade, une génération plus tôt, échoua à repousser les Sarrasins vers l'est mais commença la reconquête de la péninsule Ibérique des mains des Maures de l'Ouest.

Maintenant, le général sarrasin Saladin a repris Jérusalem et une troisième croisade se dresse à l'horizon pour libérer une fois de plus la sainte cité. La croisade a regroupé les grands rois d'Europe sous sa bannière : l'Empereur Frédéric du Saint Empire Romain est déjà en route vers la Terre Sainte et Richard d'Angleterre – appelé Cœur de Lion – et Philippe de France ont réuni leurs armées et s'apprêtent à se mettre en marche vers le sud.

Les croisades sont une bénédiction pour l'Europe. Le commerce fleurit le long des routes et le butin et les marchandises exotiques arrivent de l'Orient. Les hommes poussés par une soif sanguinaire peuvent la satisfaire en s'engageant dans la guerre sainte, transformant ainsi la Chrétienté en un royaume de paix.

L'Église bénit la fondation de plusieurs ordres chevaliers militants, les plus célèbres étant les chevaliers hospitaliers et les templiers. Les hospitaliers furent fondés pour protéger et apporter leurs soins aux pèlerins en route vers Jérusalem. Mais depuis, ils sont devenus la première force combattante des croisades et un des ordres les plus riches et les plus puissants de la Chrétienté.

Personnalités Importantes

Pape Innocent III

Bernard de Clairvaux

Francois d'Assise

L'Ordre et l'Église

Bien que les Maîtres essaient de dissimuler ceci aux membres de rang inférieur, il est un secret bien connu qui dit que la relation entre le Mont Saint-Michel et Rome s'effiloche. L'Ordre demande non seulement des fonds et le soutien de la Papauté, sans compter la Grâce Extraordinaire et l'autorité égale du Pontife lui-même au travers des Saintes Chevalières, mais il se considère également comme une institution indépendante. Il refuse de partager sa connaissance et sa science et poursuit une croyance à la limite de l'hérésie.

Du point de vue de Rome, l'Ordre est un groupe de meurtriers à moitié fous qui rançonne l'Église. Ils sont seuls capables de

traiter avec les menaces surnaturelles mais leurs méthodes sont aussi dangereuses que les monstres qu'ils combattent. L'Ordre est une sorte de chien enragé et l'Église a du mal à en garder le contrôle. L'établissement de l'inquisition représente la première étape dans un plan de longue haleine pour remplacer l'Ordre par quelque chose de plus contrôlable.

La plus importante ressource de l'Ordre est sans conteste la bibliothèque et les ateliers du Mont St-Michel. Si un groupe extérieur venait à capturer la forteresse insulaire, alors l'Ordre actuel pourrait être remplacé sans grande perte.

L'Inquisition

L'Inquisition actuelle n'est pas le célèbre fléau des hérétiques qui mettra la France du sud et l'Espagne à feu et à sang dans les années à venir – celle-ci est l'Inquisition Papale, fondée dans le courant de l'année 1230. Pour le moment, l'Inquisition réfère à l'Inquisition Épiscopale, autorisée par le Pape Lucius III en 1184. Dans cette lettre, le Pape condamne tous les hérétiques et engage les évêques à enquêter sur les accusations d'hérésie au sein de leurs propres domaines. A cette fin, les évêques reçoivent la permission de financer des Inquisiteurs.

L'Inquisition constitue en secret la première étape pour s'emparer du contrôle de l'Ordre. Par tradition, chasser et éliminer les hérétiques font partie du devoir de l'Ordre ; en permettant aux évêques de mener des inquisitions, Lucius III et ses successeurs font clairement savoir que l'Ordre doit se plier aux demandes de l'Église sous peine d'être remplacé.

Les inquisiteurs sont limités dans leur juridiction – chaque juridiction est menée dans un diocèse particulier. Par contraste, les agents de l'Ordre peuvent se rendre en secret dans toute l'Europe et poursuivre les hérétiques quand ils s'enfuient. L'Inquisition est également limitée dans ses capacités et son érudition. Certains inquisiteurs ont connaissance des forces des ténèbres mais d'autres croient que leurs devoirs sont une sinécure et qu'ils doivent se contenter de chasser quelques Vaudois confus. D'autres encore sont corrompus ou quasiment mauvais. Si un évêque choisit pauvrement ses inquisiteurs, le diocèse en entier peut rapidement tomber sous l'influence du mal.

Bien que les inquisitions soient supposées être séparées, un nombre croissant d'inquisiteurs correspond entre eux et avec leurs commanditaires à Rome. Ils attendent avec impatience le jour où le Pape bénira officiellement ce réseau et le choisira pour être l'instrument qui vaincra l'hérésie.

Les Méthodes de l'Inquisition

Les objectifs de l'Inquisition varient selon l'évêque. Officiellement, le but de l'organisation est d'éliminer l'hérésie mais un évêque paresseux peut se contenter de donner l'apparence qu'il affronte l'hérésie, quand en fait il la tolère, ou peut même être un hérétique commandant l'Inquisition



pour protéger ses camarades hérétiques. Contrairement à l'Ordre, qui doit rester caché, l'Inquisition agit ouvertement.

Les personnes interrogées par les inquisiteurs sont encouragées à faire un compte-rendu concernant leurs amis ou leurs voisins, en les dénonçant comme hérétiques. Les menaces et les excommunications sont en général suffisantes pour pousser un suspect à se confesser ; en cas de résistance, l'inquisition a recours à la torture. Dans les années suivant l'Inquisition, les inquisiteurs obtinrent une plus grande connaissance dans l'art d'infliger la douleur ; pire encore, ils recrutèrent des personnes ayant un don pour inventer de nouvelles méthodes de torture. Les hérétiques sont forcés de renier leur foi ou tués s'ils résistent. Comme les inquisiteurs font partie du clergé, ils n'ont pas le droit de "tuer". Au lieu de cela, les suspects sont "confiés à la branche séculière" et sont exécutés par les autorités séculières locales.

L'Inquisition et l'Ordre

Les inquisiteurs n'ont aucune connaissance en sorcellerie ni en magie divine et ne disposent ni d'une bibliothèque remplie de textes hérétiques ni d'un arsenal d'armes merveilleuses. Cela signifie que lorsqu'une inquisition découvre quelque chose de vraiment dangereux, au lieu d'un simple cas d'hérésie, les inquisiteurs sont habituellement dépassés. Une inquisition épiscopale peut faire face à quelques Cathares pacifiques mais une horreur telle un loup-garou ou un démon, est au-delà de leurs capacités – dans la plupart des cas. Certains inquisiteurs possèdent une force ou des compétences égales à celles d'un hiéromoine.

L'Inquisition s'oppose à l'interférence de l'Ordre. Les inquisiteurs sont choisis par l'évêque local (ou par ses représentants, car de nombreux évêques vivent loin de leur diocèse) et l'intrusion de l'Ordre dans leurs affaires est considérée comme une atteinte directe envers l'évêque et ses compétences. Les inquisiteurs sont réputés pour avoir peu de respect envers la Sainte Chevalière de l'Ordre et les appels à l'autorité papale peuvent tomber dans l'oreille d'un sourd.

Dans certaines régions, l'Ordre et l'inquisition réussissent à travailler de pair. Les espions et les informateurs de l'Inquisition rapportent les rumeurs d'activités surnaturelles ; l'Ordre traite ensuite discrètement avec le surnaturel, laissant les hérésies aux inquisiteurs.

Utiliser l'Inquisition

Selon l'attitude de l'évêque local, l'Inquisition peut être l'amie ou l'ennemie de l'Ordre. En d'autres lieux, les inquisiteurs considèrent l'Ordre comme un intrus ou un ennemi, voir même une menace surnaturelle. Dans d'autres cas, les inquisiteurs savent qu'ils doivent en référer à l'évêque local et obtenir la preuve qu'ils ont autorité, pas ces étranges moines de l'Ordre.

Heinrich Vol, Grand Inquisiteur

*"Mon maître n'a nul besoin de vous, moines importuns !
Retournez donc à votre Mont Saint-Michel et noyez-vous dans
vos précieuses marées !"*

Heinrich Vol		1D20	Localisation	PA/PV	
FOR	10	1-3	Jambe Droite	-/5	
CON	11	4-6	Jambe Gauche	-/5	
TAI	13	7-9	Ventre	5/6	
INT	14	10-12	Poitrine	5/7	
POU	14	13-15	Bras Droit	-/4	
DEX	12	16-18	Bras Gauche	-/4	
CHA	15	19-20	Tête	-/5	
Actions de Combat		3	Armure Typique : Gilet de Mailles (dissimulé)		
Modificateur de Dommages		+0	Prouesses : Regard d'Acier		
Points de Magie		14	Équipement : Dague, Relique de Saint Jude		
Mouvement		8m	Compétences : Connaissance (Sciences Occultes) 78%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 78%, Connaissance de la Rue 79%, Courtoisie 79%, Culture (Germaine) 58%, Discrétion 76%, Éloquence 79%, Endurance 47%, Évaluer 49%, Influence 110%, Langage (Français) 28%, Langage (Germain) 78%, Langage (Latin) 58%, Persévérance 53%, Perspicacité 78%		
Rang d'Action		+13 (+11 avec une armure)			
Armes		Allonge/			
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague	P	P	32%	1D4+1	6/8

Heinrich Vol – ou plus correctement l’archiprêtre Heinrich – est un enquêteur accompli concernant les sciences occultes et a su profiter grandement de cette mode pour les inquisitions ecclésiastiques. La paroisse de Vol est située à des centaines de kilomètres en Germanie mais il n’y a pas mis les pieds depuis des années. Au lieu de cela, il sert les évêques, les uns après les autres, et les aide à purger l’hérésie au sein de leurs domaines avant de poursuivre son chemin. Il se considère lui-même comme l’architecte d’une grande cathédrale de la foi, un bâtiment construit avec des âmes au lieu de pierres. Les personnes jugées indignes d’en faire partie – c’est à dire les petits ouvriers et les laboureurs guidés par le grand projet de Vol – sont éliminés par les inquisiteurs.

Relique de Saint Jude : cet éclat de métal, provenant soi-disant de la hache qui martyrisa Saint Jude, octroie la bénédiction du Saint envers les causes perdues. Aussi longtemps qu’il possède la relique, Heinrich est toujours sûr de s’échapper grâce à une chance surnaturelle. En termes de jeu, la relique donne un nombre infini de Points d’Héroïsme qui peuvent uniquement être dépensés dans la transformation de coups en Éraflures. Le pouvoir de la relique ne s’active qu’en cas de besoin absolu.

Maul, Assistant d’Heinrich

Maul a de nombreuses caractéristiques : épais, muet et fanatiquement dévoué à Heinrich par exemple. Heinrich

chérit Maul pour celles-ci mais plus particulièrement, il reconnaît le talent de Maul en tant que tortionnaire. Le géant muet n’est pas très doué pour poser des questions mais il excelle à obtenir des réponses...

Les Templiers

Les Pauvres Chevaliers du Christ et du Temple de Salomon, plus connu sous le nom de Templiers, furent fondés en 1129 pour protéger les pèlerins en Terre Sainte. À l’origine un simple groupe de chevaliers, les Templiers trouvèrent un soutien auprès de Bernard de Clairvaux. Le roi Baudouin II de Jérusalem leur offrit des terres sur le mont du temple sacré afin d’y bâtir une forteresse. Aujourd’hui, les forteresses et les avant-postes des Templiers sont éparpillés dans toute la chrétienté. L’ordre est une puissance militaire mais il est également très riche. Le Pape libéra les Templiers de toute obligation et de toute loi, excepté l’obéissance envers lui ; les Templiers utilisèrent cette liberté de mouvement et d’exemption de la taxe pour devenir les banquiers de l’Europe. L’ordre peut ainsi transférer de grandes sommes d’argent partout dans le Chrétienté.

Les templiers ont secrètement amassé une bibliothèque de connaissances magiques qui rivalise avec celle de l’Ordre. Ils ont prouvé qu’ils étaient prêts à affronter les sorciers Sarrasins et les djinns. Depuis l’effondrement de l’Ordre en Orient, les Templiers se sont infiltrés dans la brèche et désormais, lorsque les démons et les fantômes menacent

Maul		1D20	Localisation	PA/PV	
FOR	20	1-3	Jambe Droite	2/7	
CON	17	4-6	Jambe Gauche	2/7	
TAI	18	7-9	Ventre	5/8	
INT	8	10-12	Poitrine	5/9	
POU	10	13-15	Bras Droit	5/6	
DEX	12	16-18	Bras Gauche	5/6	
CHA	6	19-20	Tête	2/7	
Actions de Combat		2	Armure Typique : Mailles et Cuir		
Modificateur de Dommages		+1D6	Prouesses : Coup Pulvérisant		
Points de Magie		10	Équipement : Instruments de Torture		
Mouvement		8m	Compétences : Artisanat (Torture) 91%, Athlétisme 42%, Bagarre 102%, Discrétion 25%, Endurance 94%, Équitation 27%, Évaluer 19%, Force Brute 97%, Influence 72%, Perception 48%, Persévérance 50%, Perspicacité 43%, Premiers Soins 45%, Survie 27%		
Rang d'Action		+10 (-4 avec une armure)			
Armes		Allonge/			
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Hache 2M	É	L	102%	1D12+2	4/10
Hache & Bouclier	M	M	92%	1D6+1	4/8
Bouclier	L	P	92%	1D4	6/12



les croisés, ces derniers se tournent vers la croix rouge du Temple au lieu de la chevalière noire de l'Ordre.

Les Méthodes des Templiers

Les Templiers fanatiques ont une approche plus directe que l'Ordre. Au lieu d'envoyer une poignée d'agents discrets, le Temple répond à la menace avec une force écrasante. Armés d'épées et de magie, des chevaliers en armure chevauchent pour aller mettre fin à la menace. Les Templiers possèdent la ténacité et la bravoure des membres de l'Ordre mais ils n'ont pas leurs restrictions. Loin de Rome en Terre Sainte, les Templiers sont une loi en eux-mêmes.

L'Ordre du Temple en Europe est une toute autre histoire. Les commanderies et les forteresses du Temple en Europe ne sont pas activement engagées dans une lutte contre le Mal mais peuvent être appelées à soutenir l'Inquisition ou même l'Ordre. Ces Templiers n'ont généralement pas de connaissance en sorcellerie ni ne possèdent de reliques saintes.

Utiliser les Templiers

Les Templiers sont en quelque sorte des paramètres inconnus dans la communauté occulte au sein de l'Église et représentent un miroir sombre de l'Ordre. Les Templiers découvrirent une cachette remplie de grimoires sorciers et de reliques occultes dans les chambres situées sous le Temple et dans les 50 ans qui suivirent, leur petit groupe de chevaliers

pauvres devint une des factions sorcières les plus puissantes au monde. Leur maîtrise croissante du pouvoir occulte n'est surpassée que par la croissance de leur fortune, de leur soutien et de leur pouvoir militaire.

L'Ordre et le Temple partagent plus de choses en commun que l'Ordre et l'Inquisition. Tous deux sont des ordres monastiques ayant reçu un pouvoir et une autorité extraordinaire ; tous deux sont théoriquement soumis à la loi de Rome mais sont également indépendants. Les Templiers ont une plus grande influence en Orient tandis que les derniers bastions de l'Ordre sont tous situés en Occident.

Les Hiéromoines de l'Ordre et les Chevaliers du Temple combattent côte à côte contre les sorciers Sarrasins et les démons mais ceci n'est qu'une alliance de circonstance contre un ennemi commun. Les Templiers convoitent un pouvoir magique ; l'Ordre a juré de détruire les sorciers. Une fois l'ennemi vaincu, les moines chevaliers en armure et les moines revêtus de noir se sauteront à nouveau à la gorge.

Jean d'Ausin, Pauvre Soldat du Christ

"Le pouvoir ultime est presque à notre portée ! Aidez-moi mes amis et nous triompherons certainement des Sarrasins !"

D'Ausin est un Templier ; il s'est battu lors du siège de Jérusalem en 1187, lorsque Saladin conquiert la cité et força sa

Jean D'Ausin

FOR	18
CON	16
TAI	14
INT	10
POU	16
DEX	12
CHA	13

1D20

1-3
4-6
7-9
10-12
13-15
16-18
19-20

Localisation

Jambe Droite
Jambe Gauche
Ventre
Poitrine
Bras Droit
Bras Gauche
Tête

PA/PV

6/6
6/6
6/7
6/8
6/5
6/5
6/6

Actions de Combat

2

Modificateur de Dommages

+1d4

Points de Magie

16

Mouvement

8m

Rang d'Action

+11 (+2 avec une armure)

Armure Typique : Armure de Plaques complète

Équipement : Destrier, Fragments de l'Ermite

Compétences : Athlétisme 60%, Connaissance (Régionale) 50%, Connaissance (Sciences Occultes) 45%, Courtoisie 23%, Culture (Française) 50%, Culture (Sarrasine) 20%, Éloquence 29%, Endurance 57%, Équitation 63%, Grimoire (Fragments d'Ermite) 60%, Influence 44%, Langage (Français) 70%, Langage (Latin) 45%, Manipulation 56%, Perception 51%, Persévérance 52%, Premiers Soins 47%, Survie 57%

Armes

Type

Lance de Cavalerie & Bouclier
Bouclier
Épée & Bouclier

Allonge/

TAI

É
L
M

Portée

TL
P
L

Compétences

104%
104%
94%

Dommages

1D10+2
1D4
1D8

PA/PV

4/10
4/18
6/12

population Chrétienne à la quitter. Les Templiers de Jérusalem se regroupèrent pour se battre dans la Troisième Croisade mais d'Ausin s'enfuit – selon certains, comme un déserteur, ou selon ses dires, pour accomplir une mission secrète. Voilà deux ans maintenant qu'il erre au Moyen Orient et en Europe du Sud, à la recherche de reliques magiques et de sources de pouvoir grâce auxquelles ils pourra repousser les Sarrasins. Son objectif est la découverte du lieu où repose le Saint Graal. Il est accompagné dans cette mission de son écuyer Hark et de trois serviteurs, qu'il nomme Jubelo, Jubela et Jubelum.

Il affirme posséder un manuscrit, écrit au troisième siècle par un ermite Égyptien, contenant des indices sur les lieux du Graal, ainsi que quelques incantations magiques. La véracité – sans parler l'équilibre mental – de d'Ausin sont laissés à la découverte des joueurs.

Fragments de l'Ermite : ce livre contient de nombreux indices codés et des allusions bizarres pouvant guider d'Austin jusqu'au Graal. Il contient également les sorts : *Dominer (Oiseau)*, *Augmenter (TAI)*, *Hâte et Vision Mystique*.

Chasseurs de Sorcières

Contrairement à l'Inquisition, qui opère sous le contrôle des évêques, à l'Ordre et aux Templiers, qui ont au moins certains liens officiels avec Rome, les Chasseurs de Sorcières sont entièrement indépendants. Ce sont des tueurs de monstres errants et des dénonciateurs de sorcières, qui voyagent de ville en ville à la recherche de présences occultes. Certains chasseurs le font pour de l'argent, collectant un paiement auprès de la cité ou du noble reconnaissant après qu'ils aient tué leurs monstres. D'autres sont des déments fanatiques, des mendiants armés d'une dague qui partent en chasse parce qu'ils y sont poussés par leur folie.

La plupart des chasseurs de sorcières sont des lunatiques charismatiques qui voient le mal partout ou des salauds avarés qui profitent des craintes du petit peuple. Ils peuvent dénicher des sorcières herboristes mais ont plus tendance à tourner la colère de la foule contre une vieille veuve innocente ou contre un ghetto Juif. Ils ne comprennent en général pas l'ennemi et ne sont utiles à l'Ordre qu'en tant que distraction ou qu'appât. Le chasseur de sorcières déniché la menace, l'Ordre l'élimine.

Considérer tous les chasseurs de sorcières comme des amateurs enthousiastes est chose folle ; il existe des chasseurs vétérans dont les compétences au combat et la connaissance dans les sciences occultes rivalisent avec celles d'un Hiéromoine. Au possible, l'Ordre préfère recruter ces chasseurs mais certains ont des rancœurs envers l'Ordre ou l'Église, ou tout simplement ne fonctionnent pas bien au sein d'une équipe.

Les Méthodes des Chasseurs de Sorcières

Chaque chasseur de sorcières a sa propre approche particulière pour dénicher le mal, des tests bizarres effectués avec des épingles et des baguettes aux rumeurs, en passant par les fausses allégations. Quand il s'agit d'enquêter sur des ennemis mortels, les chasseurs de sorcières exécutent plus d'innocents qu'ils ne veulent l'admettre. Leur expérience en ce qui concerne les monstres surnaturels ne vaut pas mieux – les fausses accusations ne sont pas aussi nombreuses mais beaucoup plus de chasseurs y trouvent la mort.

Utiliser les Chasseurs de Sorcières

La présence d'un chasseur de sorcières complique les missions de l'Ordre. La Sainte Chevalière n'est d'aucune utilité dans ce cas, car il ne sert aucun maître excepté sa propre conscience. Le chasseur peut s'avérer être un allié, un ennemi ou un personnage compétent, comique, inoffensif ou mortel pour les Hiéromoines. Une chose ne peut cependant pas être ignorée – les chasseurs de sorcières sont rarement discrets et quand les accusations et les menaces planent, les mystérieux moines vêtus de noirs peuvent être dénoncés comme des hérétiques et attaqués par le chasseur et la foule en furie.

Tégliä, Veuve Fléau du Démon

"Vous êtes aussi mauvais que ces sorcières ! Brûlez !"

La chasserresse Tégliä est la fille d'une grande famille marchande de Turin. Son père et son grand-père firent tous deux leur fortune sur les mers. Ils furent tant couronnés de succès qu'ils furent accusés de traiter avec le diable. Que ces accusations fussent vraies ou fausses, elles eurent un effet sur la jeune Tégliä. Elle devint déterminée à racheter le nom de sa famille. Tandis que son père s'adonnait à la débauche, elle faisait don de grosses sommes d'argent à l'Église et aux monastères.

Son père mourut il y a de cela quatre ans ; il fut découvert mort dans une pièce fermée à double tour, le corps gravement brûlé comme s'il avait séjourné dans un fourneau, les papiers sur le bureau près de lui à peine noircis. Les gens murmurèrent que le diable l'avait emporté. Le jour suivant, Tégliä vendit tous les biens de sa famille et disparut.

Aujourd'hui, c'est une chasserresse de sorcières. Elle possède encore une grande fortune et l'a déjà employée pour engager les meilleurs mercenaires et gardes du corps qu'elle peut s'offrir. On la surnomme la Veuve Fléau du Démon ; certains affirment qu'elle est à la recherche d'un portail menant sur l'enfer, afin de secourir l'âme damnée de son père.



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

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	7
Mouvement	8m
Rang d'Action	+12

Armure Typique : aucune
Prouesses : aucune
Équipement : Arbalète Légère
Sorts Divins : Peur x2, Attaque Mentale, Bouclier x2, Vision de l'Âme, Blocage Spirituel
Compétences : Connaissance (Régionale) 54%, Connaissance (Sciences Occultes) 64%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 74%, Connaissance de la Rue 46%, Courtoisie 26%, Culture (Lombardie) 58%, Discrétion 29%, Équitation 34%, Évasion 70%, Ferveur Divine 61%, Influence 84%, Langage (Italien) 74%, Langage (Latin) 28%, Négocio 26%, Perception 27%, Persévérance 58%, Perspicacité 84%, Pister 42%

Armes	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Type					
Arbalète			40%	1D8	4/8





L'Ordre divise ses ennemis en cinq groupes :

- **Monstres** : démons, esprits, morts-vivants, abominations et autres créatures surnaturelles. L'Ordre n'a qu'une compréhension limitée au sujet de telles entités et a tendance à traiter toute créature étrange comme quelque chose qu'il vaut mieux tuer d'abord et étudier ensuite. Les monstres sont décrits dans le chapitre 10.
- **Membres des Cultes** : les membres des cultes vénèrent les démons, les esprits païens, les sorciers puissants et toutes sortes d'entités. Ce sont plutôt des hérétiques que des personnes ayant un vrai pouvoir surnaturel ou constituant une réelle menace pour les Chrétiens autour d'eux. L'Ordre a une grande expérience avec ce genre de cultes ; la méthode employée consiste à couper la tête du culte en assassinant les chefs et en élaguant les adhérents les plus faibles.
- **Sorciers** : individus qui pratiquent une forme de magie, habituellement la sorcellerie. L'Ordre a passé des siècles à récupérer des grimoires et à éliminer la magie interdite mais la sorcellerie est insidieuse et réapparaît toujours. Certains sorciers pratiquent d'autres formes de magie, telles l'alchimie ou la magie spirituelle. L'Ordre considère tous les sorciers comme une menace et enquête sur toutes les rumeurs concernant des pratiques surnaturelles.

- **Hérétiques** : les hérétiques sont les personnes qui possèdent des croyances contraires aux enseignements de l'Église. La majorité des hérétiques sont en général ignorés par l'Ordre et sont laissés aux bons soins des évêques locaux (en particulier depuis que l'Inquisition est en place). L'Ordre ne devient impliqué que lorsqu'une hérésie menace la suprématie des enseignements orthodoxes de l'Église.
- **Obstacles** : les obstacles sont toutes les choses qui n'entrent pas dans les autres catégories mais qui doivent être traitées par l'Ordre.

Cultes

Les précurseurs impériaux de l'Ordre, c'est à dire les Averrunci, étaient dévoués à l'éradication des cultes étrangers. Des centaines d'années plus tard, l'Ordre continue sa lutte contre la menace des cultes. Contrairement aux mouvements hérétiques qui cherchent à faire du prosélytisme et à s'agrandir, les cultes sont forcés de dissimuler leurs activités aux yeux de l'Église et des autorités séculières. L'Ordre s'efforce donc de les déraciner dans les villages ruraux isolés, dans les communautés isolées, dans les régions sauvages en bordure des terres civilisées ou au cœur des grandes cités où beaucoup de personnes peuvent se rassembler sans être remarquées.



Ben Ellebracht

Au cœur de chaque culte se tient un prêcheur ou une figure charismatique, appelé chef. Le chef est habituellement un humain – un prêtre fanatique qui croit que l'apocalypse est proche, une ancienne sorcière, un nécromancien, etc. – mais certains cultes sont menés par des entités inhumaines : un esprit, un fantôme, un démon ou même le Diable lui-même. Le chef et son cercle de fidèles constituent la base du culte – éliminez-les et vous coupez la tête du serpent. Contrairement à l'hérésie, où l'idée perdure même si tous ceux qui croient en elle meurent, un culte survit rarement à la perte de son commandement.

L'Ennemi Caché

Les cultes craignent d'être découverts et cherchent à se dissimuler aux yeux inquisiteurs. Ils se rassemblent à minuit dans des cercles rituels situés dans les forêts ou dans des temples souterrains secrets. Un marchand de passage ne trouvera rien dans le village qui sorte de l'ordinaire et continuera son chemin, sans se douter qu'il était en compagnie de diabolistes. Découvrir un culte demande une observation méticuleuse, une enquête, voire même une infiltration.

La force relative d'un culte et la difficulté de l'enquête peuvent être réduites à cinq facteurs. Ces facteurs sont mesurés comme des compétences. Le Maître de Jeu devrait allouer des points à chacun de ces cinq facteurs afin de connaître la manière d'opérer d'un culte. Un petit culte dispose de 200 points à dépenser ; un culte de taille moyenne dispose de 300 points et un grand culte important dispose de 500 points.

- **Subversion** : quelle est la proportion de la population qui souscrit aux croyances du culte ? Combien de personnes sont à son service ? Un culte avec un score de Subversion bas possède peu de membres secrets et a peu d'influence au niveau local ; un culte avec un score de Subversion élevé a la loyauté de la plupart des habitants de la région.
- **Fanatisme** : le niveau de dévotion des membres du culte envers leurs croyances. Ceci affecte la détermination des membres à mourir pour leur cause et leur capacité à résister à la torture et à la question. Les membres d'un culte peuvent aussi employer leur fanatisme pour s'armer de courage devant les menaces ordinaires et surnaturelles.
- **Occultation** : la manière dont le culte dissimule ses activités aux yeux des enquêteurs. Un culte avec une Occultation faible est condamné à une vie courte, car le premier enquêteur capable de découvrir le culte sera capable de mettre à jour tous ses secrets. Les membres des cultes de faible Occultation se réunissent ouvertement, portent des symboles reconnaissables, accomplissent des rituels magiques peu discrets ou ne se préoccupent même pas de cacher les corps. Un culte ayant une Occultation élevée est adepte à éviter de se faire repérer.

- **Force** : la manière dont le culte exerce directement son pouvoir. La Force se présente sous plusieurs aspects – gardes armés, assassins, influence politique, richesse – c'est toujours en quelque sorte un exercice du pouvoir. Un culte avec un score de Force bas peut être constitué de paysans craintifs vénérant un esprit trompeur ; un culte avec un score de Force élevé peut être constitué d'une cabale d'épouses nobles et de jeunes filles pratiquant le diabolisme à l'abri derrière un mur de gardes et un pouvoir politique.
- **Surnaturel** : quels monstres ou entités surnaturelles ont fait alliance avec le culte ? Cette catégorie regroupe également les capacités magiques du chef du culte. Un culte avec un élément Surnaturel bas peut ne pas avoir d'éléments occultes du tout. Un facteur Surnaturel élevé indique que le culte a un pouvoir magique considérable et que les enquêteurs feront face à plusieurs monstres.

Même s'ils ressemblent à des compétences, les facteurs ne devraient pas être employés de la même façon comme une règle inflexible. Ce ne sont que des guides permettant au Maître de Jeu (MJ) de juger les capacités et les réponses du culte. Si le fait qu'Helmut l'aubergiste fait partie d'un culte contribue au scénario et le rend meilleur, ne vous cassez pas la tête à lancer les dés pour la Subversion – laissez-le tout simplement tuer les personnages dans leur sommeil. Si vous avez déjà prévu un affrontement avec un monstre, utilisez-le sans vous préoccuper de lancer les dés pour le facteur Surnaturel. Toutefois, c'est une bonne idée de laisser au moins quelques événements au hasard des dés – lancer les dés pour certains facteurs du culte peut provoquer des rebondissements dans l'histoire. Que se passe-t-il quand les personnages capturent un jeune enfant et que le MJ obtient une réussite critique pour le facteur Fanatisme ? Que se passe-t-il quand le MJ obtient un Échec Absolu pour le facteur Occultation alors que le culte essaie de se débarrasser d'un corps ? Qu'est-ce qui les a dérangés ?

Pour chacun de ces facteurs, le culte utilise ses pouvoirs de plusieurs façons contre des enquêteurs. Les moines de l'Ordre peuvent aussi enquêter et réduire ces facteurs de plusieurs manières dans l'espoir de provoquer un affrontement final avec les chefs du culte.

Employer les Facteurs : chaque description de facteur suggère le moyen de l'utiliser dans le jeu. Trois de ces facteurs – Subversion, Fanatisme et Occultation – sont des moyens défensifs qui permettent au culte de se dissimuler à la vue. Consultez l'encart Difficulté de l'Enquête pour plus de détails sur les facteurs défensifs.

Les deux autres, Force et Surnaturel, sont offensifs. En règle général, un culte utilisera ses facteurs offensifs pour attaquer les aventuriers quand il ne fait aucun doute que ces derniers sont sur ses traces – voir Réactions du Culte à la page 111.

Difficulté de l'Enquête

Plus les facteurs de Subversion, de Fanatisme et d'Occultation du Culte sont élevés, plus il est difficile pour les personnages d'enquêter dans certaines voies. Le facteur Subversion comprend l'enquête, le regroupement d'informations et l'interrogation ; Le Fanatisme s'oppose aux questions directes et à l'interrogation ; l'Occultation bloque l'enquête physique et la traque.

Ces facteurs peuvent également aider les membres du culte dans certains tests de compétences.

Effets du Facteur

Facteur	Subversion	Fanatisme	Occultation
Compétences Opposées	Connaissance de la Rue, Culture, Déguisement, Perspicacité	Artisanat (Torture), Éloquence, Influence	Connaissance, Perception, Pister
Compétences Aidées	Aucune.	Persévérance	Discrétion
S'applique dans	Enquête discrète, parler aux gens, espionner le culte	Interrogation ouverte, torture, tentative pour convaincre les membres du culte de changer de camp	Déceler des traces physiques, chercher des indices cachés ou des signes d'activités de culte

L'augmentation de la difficulté dépend de la force du Facteur du culte :

Force du Facteur	Modificateur
0-10	+/-0%
11-25	+/-10%
25-50	+/-20%
51-75	+/-30%
76-99	+/-40%
100+	+/-50%

Ces modificateurs de difficulté viennent s'ajouter aux autres modificateurs. Par exemple, un culte ayant un score d'Occultation égal à 50% donne un modificateur de -20% aux tests Pister. Un Hiéromoine qui essaie de suivre un membre du culte à la trace sur un terrain dur (-10%) et sous la pluie (-20%) obtient un malus total de -50% à son test : 30% pour les facteurs d'environnement et 20% pour l'habitude du culte à effacer ses traces.

Détecter les Facteurs : grâce à une combinaison de tests de compétences et de jeu de rôle, les personnages peuvent déterminer les facteurs qui entrent en jeu de plusieurs façons. Un test de Perspicacité réussit peut révéler qu'un Personnage Non Joueur (PNJ) agit de manière suspicieuse ; certains tests de Perception peuvent déceler la présence de l'Occultation. Le MJ ne devrait pas révéler la valeur numérique du Facteur (ne dites pas "oui, ils ont 100% de Fanatisme") mais plutôt donner aux joueurs une idée de la situation ("ces membres du culte sont damnés et vous craignez de n'avoir aucune chance de les racheter. Ils doivent tous périr !")

Traiter avec ces Facteurs : les moyens avec lesquels les personnages peuvent attaquer les Facteurs. Chaque attaque réussie réduit le Facteur en question de 10% ou plus, selon l'ampleur de l'attaque. Aucun Facteur ne peut être réduit à moins d'un quart de sa valeur de départ par les actions des

personnages. Plus les personnages réduisent les Facteurs, plus la confrontation finale sera facile.

Exemple : le village de Murraine est tombé sous l'influence d'un culte de nécromanciens. Le chef du culte, un sorcier répondant au nom de Jacques Vunier, a promis à ses disciples de leur apporter l'immortalité en échange de leurs services. Le MJ décide que le culte de Vunier est un culte mineur et alloue 150 points dans ses cinq Facteurs. Seuls quelques villageois font partie du culte, donc le culte a un score de Subversion égal à 10%. Les membres du culte ne sont pas particulièrement fanatiques – ils ont plus peur du nécromancien qu'ils ne lui sont loyaux – donc le MJ lui donne un Fanatisme de 25%. Le culte n'est pas bien caché, d'où une Occultation de 30%. Il reste 95 points à distribuer entre la Force et le Surnaturel. Les quelques membres du culte ne représentent pas de danger pour les agents de l'Ordre, donc le MJ attribue 25 points à la Force et alloue les 70 points restants au Surnaturel.

Venir à Bout des Cultes

Afin de vaincre un culte, les personnages doivent accomplir les tâches suivantes :

- Enquêter sur le culte et découvrir ce qui se trame (voir Difficulté de l'Enquête à la page 106)
 - Attaquer les Facteurs du Culte (en option)
- Survivre aux contre-attaques inévitables du culte (voir Réactions du Culte à la page 111)
- Identifier les chefs du culte et les autres sources d'autorité (voir Chefs de Culte à la page 111)
- Éliminer les chefs du culte et les autres sources d'autorité (voir Affrontement Final à la page 111)
- Dissimuler leurs propres activités et s'assurer que personne ne sache jamais ce qui s'est passé (voir Enterrer le Culte à la page 112)

Exemple : l'Ordre envoie trois moines enquêter sur des rumeurs concernant des morts-vivants près de Murraine. Le score bas de Subversion indique qu'il est aisé pour les moines de garder leur couverture pendant qu'ils enquêtent dans le village. Les personnages attaquent le pouvoir Surnaturel du culte en surveillant le cimetière pour s'assurer que le culte ne peut pas récupérer de corps frais et en dérobant ou détruisant une vieille icône romaine employée par le sorcier. Ces deux attaques réduisent le score du facteur Surnaturel du culte de 50%.

Pour terminer, ils se faufilent dans les tunnels sous le cimetière. Leur enquête est entravée par le score d'Occultation du culte, qui leur donne un malus de -20% pour les suivre à la trace. Néanmoins, les personnages réussissent à découvrir le sanctum caché du culte et à éliminer Vunier.

Subversion

En règle générale, le score de Subversion mesure la proportion des Personnages Non Joueurs importants de la région étant membres du culte. Si les personnages se rendent dans un village ayant un score de Subversion égal à 20%, alors une personne rencontrée sur cinq fera partie du culte. Un culte avec un score de Subversion égal à 100% indique que toutes les personnes de la région appartiennent au culte. (Si le score de Subversion dépasse les 100%, tous les points au-dessus de 100 indiquent que le culte possède des espions en dehors de sa zone d'influence normale - peut-être même au sein de l'Ordre lui-même !)

Le MJ peut lancer les dés pour la Subversion afin de savoir si un PNJ au hasard est un membre du culte ou un sympathisant. Par exemple, les personnages apprennent des rumeurs au sujet d'un cercle rituel dans les collines avoisinantes. Le MJ s'attend à ce qu'ils mènent immédiatement l'enquête dans les collines mais les joueurs décident d'engager tout d'abord un guide local. Le MJ effectue un test de Subversion pour savoir si le guide est en fait un sympathisant secret du culte.

Employer la Subversion : le culte peut utiliser la Subversion pour exercer une pression sociale dans la région. Si les personnages

posent trop de questions, alors les témoins potentiels risquent d'être contraints au silence sur une réussite à un test de Subversion. La Subversion peut aussi être employée comme analogie pour la Perception du culte - est-ce que l'approche des personnages près de la ville a été aperçue ? Effectuez un test de Subversion pour le découvrir.

Détecter la Subversion : il existe plusieurs moyens de détecter la Subversion, habituellement au travers du jeu de rôle et des tests de compétences interpersonnelles. Les tests de compétences devraient être modifiés par la Subversion, le Fanatisme ou l'Occultation du culte, selon ce qui convient.

- **Perspicacité :** "vous notez que deux des marins de l'auberge murmurent entre eux et regardent à l'occasion dans votre direction. Vous pensez qu'ils vous observent".
- **Connaissance de la Rue :** "après avoir posé des questions dans le village, tout le monde est d'accord pour dire que la famille Géraude prépare un mauvais coup".
- **Culture :** "C'est un... style d'église de village inhabituelle, Notre Sauveur est généralement dépeint avec moins de tentacules".

Traiter avec la Subversion : l'embêtant avec un score élevé de Subversion est qu'il corrompt le tissu social d'une communauté. Même les personnes qui ne font pas partie du culte ne désirent pas parler aux étrangers par peur de représailles. La Subversion peut être réduite par :

- Retirer les témoins de l'emprise du culte. Les gens sont plus coopératifs si le culte n'est pas présent pour les forcer au silence.
- Protéger les témoins des représailles du culte : secourir les otages, défendre une ferme contre des assaillants ou des mauvais esprits.
- Exposer les chefs influents comme les membres du culte. Si un culte contrôle une figure d'autorité locale, tel un prêtre, un villageois respecté ou un noble, alors le fait de l'éliminer peut libérer les membres indécis de l'influence du culte et les faire se tourner de nouveau vers Dieu et la vertu.

Fanatisme

Le Fanatisme mesure la dévotion des membres d'un culte à leur cause. Le Fanatisme rend le culte plus difficile à vaincre, car les membres s'accrochent à leurs croyances hérétiques avec une grande ténacité.

Le MJ peut lancer les dés pour le Fanatisme afin de vérifier le moral des membres du culte, ce qui est très pratique quand ces derniers font face aux prouesses physiques et aux armes merveilleuses de l'Ordre. Est-ce que les gardes s'enfuient quand ils sont confrontés à une bande de combattants martiaux armés de lames tournantes et de feu grec ? Effectuez un test de Fanatisme.

Employer le Fanatisme : la principale utilisation du Fanatisme est la résistance aux interrogatoires. Si les personnages emploient l'influence ou la torture pour extraire

Marques du Culte

De nombreux cultes ont adopté un symbole ou une marque afin d'identifier leurs membres. Si les personnages parviennent à l'identifier, il leur est d'autant plus facile de découvrir le culte. Bien entendu, quand un culte utilise une marque, il est aussi beaucoup plus difficile de se faire passer pour un membre. Lancez 1d10 pour connaître le genre de marque employée par le culte.

1. **Scarification rituelle ou marque** : tous les membres portent une cicatrice creusée ou brûlée dans leur chair représentant le symbole sacré du culte.
2. **Malédiction** : tous les membres du culte sont maudits : les plantes se fanent en leur présence, ils sentent horriblement mauvais ou ils se transforment lentement en monstres.
3. **Tatouage** : un affreux tatouage représentant le nom du démon patron du culte ou son symbole.
4. **Gage** : tous les membres ont en leur possession un petit objet qui les identifie comme appartenant au culte, tel un anneau, un bijou ou une relique impie.
5. **Habits du culte** : les membres portent des vêtements particuliers, tels une robe blanche et une dague ou encore des masques d'animaux. Bien qu'ils ne portent ces attributs qu'au cours des cérémonies, les personnages peuvent trouver des indices en fouillant la demeure des membres.
6. **Sacrifice** : chaque membre a accompli un sacrifice particulier. Peut-être ont-ils tous dû couper le petit doigt de leur main gauche ou sacrifier un de leurs enfants pour pouvoir se joindre au culte.
7. **Tâche noire** : l'appartenance au culte se manifeste sous la forme d'une étrange tâche noire sur la peau de la personne.
8. **Tabou** : les membres ont l'interdiction d'accomplir un acte relativement ordinaire. Peut-être qu'ils ne peuvent pas marcher sur un sol sacré ni avoir de relations intimes.
9. **Obligation** : les membres doivent accomplir un acte rituel. Peut-être sont-ils forcés de protéger et de nourrir des chats ou de prier à la nuit tombée sous peine d'être expulsés du culte.
10. **Infection spirituelle** : l'adhésion au culte souille l'âme de la personne ; ces souillures sont détectables par des appareils et des méthodes surnaturelles tels que le sort Vision de l'Âme ou le Dispositif Hoffman.

des informations ou des confessions, alors le Fanatisme aide les membres d'un culte à résister. Le MJ peut aussi leur donner un bonus de Fanatisme à leurs tests d'Endurance quand ils se battent pour défendre leurs chefs.

Détecter le Fanatisme : normalement, le Fanatisme n'est détecté que lorsque les personnages qui mènent une enquête sur un membre sont rabroués. La Perspicacité et la Perception peuvent aussi être employées pour déceler les membres fanatiques de par leur comportement.

- **Artisanat (Torture)** : "l'adhérent au culte hurle quand vous le marquez au fer rouge mais il ne se décide toujours pas à parler"
- **Éloquence** : "Vous avez prêché devant des foules auparavant mais aucune n'a jamais été aussi silencieuse qu'un tombeau. Ils ont fermé leur cœur à l'évangile et ne vous écouteront pas".
- **Connaissance (Tactiques Militaires)** : "Ils se battent comme des personnes à qui la mort ne fait pas peur".

Traiter avec le Fanatisme : une attaque directe contre le fanatisme est contre-productive, car les membres du culte croient déjà qu'ils sont attaqués. Forcer la main d'un croyant ne fait que renforcer son fanatisme.





Sites Rituels

Beaucoup de cultes ont des sites rituels et des lieux de pouvoir, où ils peuvent conduire leurs cérémonies diaboliques desquels ils tirent leurs énergies magiques pour alimenter leurs rites païens. Bien souvent, l'affrontement final avec le culte a lieu dans le site rituel. Lancez les dés pour déterminer un site au hasard ou choisissez celui qui vous convient le mieux.

1. Un cercle de pierres érigé dans une forêt.
2. Une caverne souterraine uniquement accessible par des tunnels étroits.
3. Un autel noir, brûlé par la foudre.
4. Une crypte cachée sous une maison.
5. Le sommet d'une colline où rien ne pousse.
6. Une église corrompue désormais dédiée aux puissances du mal.
7. Un grenier dans un grand manoir.
8. Une ancienne ruine.
9. Sur le rivage, entre la haute et la basse mer.
10. Au sommet d'une montagne entouré de brumes.
11. Derrière une cascade.
12. Dans un abattoir.
13. Dans un cimetière.
14. Dans un temple en ruine.
15. Dans les rêves ; afin de vous y rendre, vous devez ingérer une herbe que seul le culte connaît.
16. En enfer, uniquement accessible par un portail à flanc de colline.
17. Sur la place du village mais seulement au cours des nuits sans lune quand le village passe dans l'autre monde.
18. Haut dans le ciel ; les membres du culte reçoivent, des puissances de la nuit, le pouvoir de voler les jours durant lesquels ils se réunissent.
19. Dans un château appartenant à un noble loyal envers le culte.
20. Le site rituel est mobile ; le culte possède une relique sacrée qui souille tout ce sur quoi elle repose.

- De surprenants actes de pitié et de compassion peuvent briser le fanatisme. Un membre qui croit qu'il va être brûlé au bûcher peut être sauvé si au lieu de cela vous le libérez de l'influence de mauvais maîtres.
- Prouver la faiblesse ou la corruption du chef du culte peut ébranler la foi de ses subordonnés. Tuer ou humilier un chef en présence de ses disciples peut réduire leur fanatisme.
- Prouver la supériorité de Dieu sur les fausses idoles du culte peut aussi aider.

Occultation

L'Occultation est en fait la capacité du culte à faire le ménage – la manière dont il nettoie derrière lui. Si le culte effectue des messes noires dans les bois, comment fait-il pour dissimuler leur autel sacré des yeux indiscrets ? S'il pratique le sacrifice humain, comment se débarrasse-t-il des corps ? L'Occultation reflète également la connaissance du culte et sa maîtrise sur la zone qu'il contrôle ; un culte avec un score d'Occultation élevé peut avoir des endroits cachés et des forteresses secrètes un peu partout.

Effectuez un test d'Occultation pour connaître la manière dont le culte réussit à cacher ses traces.

Employer l'Occultation : un rebondissement traditionnel dans une enquête occulte se produit généralement quand les personnages obtiennent la preuve des activités du culte et essaient de l'amener devant les autorités ; et qu'ils voient cette preuve disparaître. Par exemple, les personnages découvrent un charnier au milieu de la nuit mais lorsqu'ils le visitent à nouveau en compagnie du baron au matin, le charnier est vide. Lancez les dés pour l'Occultation pour déterminer si le culte est capable d'accomplir de tels actes de disparition.

Détecter l'Occultation : l'Occultation est décelable en général par l'absence de preuve mais certains indices liés à l'Occultation peuvent renseigner les personnages sur les activités d'un culte.

- **Pister ou Survie** : *"cette zone est étrangement dépourvue de toute trace, comme si tous les animaux des alentours évitaient ces bois"*.
- **Ingénierie** : *"quelque chose dans cette étable paraît louche. Il y a comme un écho étrange. Peut-être y a-t-il un faux mur"*.
- **Négoce** : *"ce registre a été trafiqué. Quelqu'un a essayé de cacher le fait que le navire effectuait au moins un arrêt de plus à chaque voyage"*.

Traiter avec l'Occultation : afin de traiter avec l'Occultation, les personnages doivent trouver un moyen de contraindre le culte à révéler ses secrets.

- **Dispositif Hoffman et Connaissance (Sciences Occultes)** : si le culte pratique la magie ou a des alliés surnaturels, alors le Dispositif Hoffman ou un tout autre outil de divination peut être employé pour les traquer.
- **Déguisement** : prétendre être un adhérent du culte et suivre ses membres jusqu'à leur lieu de rencontre est un bon moyen pour découvrir des secrets (et chercher les ennemis – souvenez-vous que la Subversion s'oppose au Déguisement).
- Les personnages peuvent également trouver d'autres moyens pour traquer le culte, comme des chiens par exemple.

Force

La Force s'oppose directement aux enquêtes des personnages. Quand le culte repère la présence des personnages, le chef choisit de contre-attaquer avec des moyens physiques ou



Force	Compétence de Combat d'un Membre	Armes Typiques	Armure Typique
0-10	20%	Armes improvisées ; gourdins, couteaux	Aucune
11-25	30%	Armes de paysan ; dagues, bâtons, haches, frondes	Tunique de cuir
25-50	50%	Armes moyennes : lances, marteaux, arcs	Tuniques et jambières de cuir, bouclier ou mailles
51-75	70%	Armes militaires ; épées longues, arbalètes, masses d'arme	Jambières de cuir, cotte de mailles, bouclier
76-99	90%	Armes d'excellente facture ; épées longues, arbalètes, arcs longs, armes d'hast	Armure de mailles
100+	100%+	armes exotiques ou armes magiques	Armure de plaques

suraturnels. Des représailles physiques indiquent qu'ils sont attaqués soit ouvertement (les membres du culte, épée en main, pourchassent les personnages) ou secrètement (assassins, poisons, dagues entre les côtes).

La Force du culte sert en quelque sorte de guide pour connaître l'équipement et les armes de ses membres, ainsi que leurs compétences de combat. Tous les membres ne possèdent pas tous une compétence d'arme – uniquement ceux désignés pour traiter avec les problèmes physiques, tels les gardes ou les assassins.

Utiliser la Force : lancez les dés pour la Force afin de déterminer la vitesse et l'efficacité avec lesquelles le culte répond aux attaques. Par exemple, si les personnages tuent des gardes, effectuez un test de Force pour connaître le temps qu'il faut au culte pour noter leur disparition et pour enquêter.

Détecter la Force : détecter la Force est une chose facile quand les membres du culte vous donnent des coups d'épées. Des personnages plus prudents peuvent avoir une idée de la force d'un culte en observant les gardes ou en réunissant des informations sur la force militaire dans la région.

Traiter avec la Force : le meilleur moyen de traiter avec le Force est de tuer les adhérents armés. Remporter un combat contre un groupe réduit temporairement la Force du culte, jusqu'à ce qu'il reprenne les armes.

- Distraire le culte peut réduire la Force. Si un personnage peut attirer les gardes ailleurs, alors la Force effective du culte est diminuée.
- Si les gardes sont occupés ailleurs, ils ne comptent pas dans la Force. Seul un idiot se bat dans un bâtiment en flammes, aussi mettez le feu au temple puis attaquez.

Surnaturel	Créatures Surnaturelles	Sorts	Objets Magiques	Horreurs
0-10	Serviteur unique	Grimoire mineur (1D4+1 sorts)	Mineur	0
11-25	Serviteurs mineurs ; zombies, squelettes, peuple de la nuit mineur	Grimoire mineur (1D6+1 sorts)	Deux mineurs	1
25-50	Serviteurs ; goules, peuple de la nuit, esprits mineurs, diabolotin	Deux grimoires mineurs (2D4+2 sorts)	Deux mineurs, un significatif	2
51-75	Serviteurs majeurs* ; fantômes, loups-garous, fée mineure, démons	Grimoire majeur (2D6+2 sorts considérablement puissants)	Trois mineurs, deux significatifs	3
76-99	Esprits majeurs* ; vers, vampires, fée, démons majeurs	Grimoires Multiples	Plusieurs mineurs**, trois significatifs	4
100+	Créatures divines*, dragons, archidémons	Grand nombre de sorts	De nombreux mineurs***, deux significatifs, un majeur	5

* : peut aussi être le chef du culte.

** : suffisant pour équiper les membres importants.

*** : suffisant pour équiper la piétaille.



Réactions du Culte

Alors que les personnages s'apprêtent à cerner le culte, ce dernier va réagir. La nature de sa réaction dépendra largement du culte.

Subversion Élevée : un allié proche des personnages s'avère être un membre du culte.

Fanatisme Élevé : un groupe d'assaillants suicidaires attaque les personnages.

Occultation Élevée : le culte tente d'envoyer les enquêteurs sur une fausse piste en plantant des indices ou en sacrifiant quelques membres afin de faire croire aux personnages qu'ils ont finalement éliminés les chefs du culte.

Force Élevée : une foule constituée des membres du culte attaque ou le culte envoie des assassins.

Surnaturel Élevé : le culte jette des sorts offensifs ou envoie une créature surnaturelle contre les personnages.

- Le sabotage peut réduire la Force. Empoisonner les gardes avant d'agir rend un combat plus facile.

Surnaturel

Le score Surnaturel d'un culte détermine le type de ses capacités magiques. Comme la Force, il peut être employé comme guide pour connaître la capacité magique. Pour chaque tranche de 10% dans le score du facteur Surnaturel, le culte possède un atout surnaturel – une créature surnaturelle significative ou une meute de créatures représentant une menace pour un groupe d'aventuriers ; un jeteur de sorts ou un objet magique.

Les horreurs apparaissent en plus des atouts indiqués précédemment. Les horreurs sont décrites à la page 134.

Les créatures surnaturelles sont décrites dans le chapitre 10. Les sorts, les horreurs et les objets magiques sont décrits dans le chapitre 9.

Employer le Surnaturel : en plus de déterminer les atouts surnaturels du culte, le score du facteur Surnaturel peut servir de guide pour déterminer la connaissance du culte en ce qui concerne les sciences occultes ainsi que leur capacité à soutenir une attaque surnaturelle. Un culte avec un score Surnaturel bas peut être facilement intimidé par quelques sorts Divins bien placés tandis qu'un culte avec un score Surnaturel élevé rira devant de telles manifestations insignifiantes.

Détecter le Surnaturel : certaines forces surnaturelles sont invisibles et peuvent uniquement être détectées grâce au dispositif Hoffman ou aux sorts tels que le sort Vision de

l'Âme. D'autres peuvent être détectées par des moyens conventionnels mais nécessitent un score élevé dans la compétence Connaissance (Sciences Occultes) pour être identifiées correctement.

Traiter avec le Surnaturel : la Magie Divine ou les reliques constituent le meilleur moyen de traiter avec le Surnaturel. Les personnages qui affrontent des esprits hostiles auront besoin d'armes bénites et de défenses spirituelles.

Les Chefs des Cultes

A la tête de chaque culte se tient un chef charismatique. Le chef dirige le culte et maintient sa cohésion à la force de sa volonté. S'il meurt, le culte se désagrège aussi tous les efforts sont pris pour le protéger.

Au moment de créer un nouveau culte, considérez le type de son chef et construisez le culte autour de lui. Un culte dirigé par un sorcier Égyptien ressuscité sera très différent d'un culte mené par une jeune fille de neuf ans canalisant la sagesse d'un esprit de la forêt. Les chefs de cultes peuvent être des protagonistes récurrents opposés à l'Ordre et devraient être à eux-seuls un challenge pour les Hiéromaines. Les chefs devraient être au minimum un niveau au-dessus des aventuriers (des aventuriers expérimentés devraient donc faire face au minimum à un chef vétéran).

Considérez la manière dont le chef peut déjouer la tentative d'assassinat des aventuriers. La bataille avec le culte peut être prolongée de bien des façons :

- Le chef du culte possède une magie considérable et une protection contre les attaques directes. Les personnages doivent tout d'abord attaquer la source de son pouvoir avant de l'éliminer.
- Le chef réside dans la forteresse du culte et ne la quitte jamais. Les personnages doivent découvrir et infiltrer le temple afin de l'éliminer.
- Le chef opère au travers d'intermédiaires ou d'hommes de paille ; le culte croit que le grand prêtre les dirige quand en fait, le garde du corps qui le protège est le véritable chef.

L'Affrontement Final

L'Affrontement final représente la dernière bataille avec le culte, quand les personnages essaient de tuer le grand prêtre et de détruire l'autel. Cette scène devrait constituer un peu plus qu'une simple embuscade – ce devrait être une bataille entre la foi des Hiéromaines et le pouvoir sombre du culte. Ce devrait être également un combat dramatique et tactique, où les personnages ne peuvent triompher que s'ils s'y sont préparés.

Pour ce faire, le meilleur moyen est de commencer par le chef du culte et par ses subalternes, qui devraient représenter un danger un peu plus conséquent. Faites en sorte qu'ils puissent résister à certaines des attaques des aventuriers (par exemple,



assurez-vous que le culte ne soit pas entièrement terrassé par un seul sac de poudre étouffante).

Ensuite, réfléchissez à un endroit donnant une certaine atmosphère à l'affrontement final. Par tradition, celui-ci se produit dans le sanctum secret du culte. Pensez à rendre la scène horripilante ou inspirée : par exemple, les joueurs pourraient affronter un culte de nécromancien dans une caverne souterraine remplie d'os et de crânes, les combattants faisant craquer les amoncellements d'os sous leurs pieds. Les personnages rencontrent un culte d'hérétiques dans une cathédrale : ils se battent entre les arches et se cachent derrière les gargouilles. (Attendez-vous à ce que vos joueurs aient une autre idée en ce qui concerne le lieu de l'affrontement final donc assurez-vous d'avoir des idées de secours).

Le Rebondissement : l'étape suivante consiste à placer quelques rebondissements dramatiques dans l'affrontement final. Ceux-ci seront en relation avec les Personnages Non Joueurs de votre scénario ou avec les objectifs du culte. Le rebondissement devrait pouvoir être résolu de lui-même grâce à l'intervention des joueurs :

- Un des membres du culte a des doutes sur sa foi et pourrait bien changer de camp si les personnages réussissent à le convaincre de se tourner vers Dieu.
- Le chef du culte est sur le point de compléter l'invocation d'une entité puissante. Si un des personnages intervient, il peut stopper l'intervention mais son âme sera en péril.
- Les personnages ont la chance de révéler la vraie nature du culte à ses membres et d'ébranler ainsi leur foi.
- Le chef du culte propose un marché aux personnages : épargner sa vie en échange d'informations concernant un culte beaucoup plus dangereux.

Prise en Compte des Facteurs : considérez également les cinq Facteurs du culte. Si les personnages n'ont pas diminué ces derniers (en les attaquant), alors l'affrontement final est un bon moyen pour le faire. Effectuez un test pour chacun des Facteurs ; si le test est une réussite, choisissez une complication basée sur ce facteur. Déployez-les contre vos joueurs et laissez les trouver un moyen de traiter avec l'assaut.

Subversion

- Les espions du culte surveillaient les personnages – c'est un piège !
- Un des Contacts des personnages était un membre du culte ou a changé de camp.
- Le culte a pris des otages – si les personnages attaquent, les otages mourront.
- Le culte s'est étendu au-delà de sa zone d'influence normale ; si les personnages réussissent à anéantir le culte ici, il émergera de nouveau ailleurs.

Fanatisme

- Les adhérents du culte se battront jusqu'à la mort ; ils ne demanderont pas et ne feront pas de quartiers.

- Si la bataille ne tourne pas à l'avantage des membres, ils déclencheront une machine infernale – le bâtiment s'écroulera, ils mettront feu aux bois, ils écrouleront la digue, ils invoqueront le démon même si le cercle de protection est incomplet.
- Même si les personnages triomphent de cette bataille, les assassins du culte continueront de revenir à la charge.
- Les membres du culte accomplissent un suicide rituel qui les transforme en fantômes afin d'attaquer les personnages dans le plan spirituel.
- Les membres du culte accomplissent un suicide rituel afin d'alimenter un sort puissant lancé par leur chef.

Occultation

- Les membres du culte sont plus nombreux que les personnages ne le pensaient ou possèdent une plus grande réserve d'armes secrètes.
- Le culte a déjà emporté des objets importants, tels que des reliques ou des grimoires, dans une cachette.
- Les renforts du culte sont cachés quelque part dans les environs et attaqueront les aventuriers au pire moment.
- Le culte a dissimulé un plus grand secret que les personnages ne le pensaient, comme un monstre endormi par exemple.

Force

- Le culte dispose d'une troupe de gardes d'élite lourdement armés attendant les aventuriers.
- Le culte a capturé un autre membre de l'Ordre et est en train de le torturer. Pire encore, il s'est emparé de ses armes merveilleuses.
- Les gardes du culte utilisent des armes empoisonnées et ont des augmentations magiques.

Surnaturel

- Le culte fait appel à des esprits ou à des démons pour lui venir en aide durant le combat.
- Le lieu est isolé du Divin ; les personnages découvrent qu'ils ne peuvent pas employer de Magie Divine ici.
- Le culte dépense toutes ses ressources spirituelles dans une terrible malédiction dirigée contre les personnages.

Anéantir le Chef du Culte : l'affrontement final s'effectue entre les personnages et le chef du culte. Les soldats de l'Ordre sont capables de vaincre un sorcier en combat singulier, aussi donnez-lui quelques tours de dernier recours. Mieux encore, donnez aux personnages une raison de le capturer vivant...

Enterrer le Culte

Une fois le culte décapité, les personnages doivent s'assurer que sa connaissance soit enterrée pour toujours. L'Ordre dicte que la connaissance du surnaturel et des dieux étrangers ne doit pas être permise de s'étendre. Leur devoir est donc d'éliminer toute personne exposée au surnaturel en dehors du culte. Il y aura toutefois des conséquences, que

les personnages s'acquittent de cette tâche ou non. Tuer des innocents au nom de Dieu provoque une certaine crise de conscience ; le fait de laisser en vie les personnes qui ont été exposées au surnaturel provoque également l'apparition de nouveaux cultes. Peut être qu'un des "innocents" épargnés par les personnages devient le chef d'un nouveau culte ou un objet mineur dérobé dans la forteresse du culte s'avère être une relique magique puissante.

Exemples de Cultes

Les cultes présentés ici sont des cultes types comprenant le genre d'adversaires que l'Ordre affronte en général. Dans la plupart des cas, ces cultes sont indépendants les uns des autres – un cercle de sorcières d'Angleterre ne sait rien au sujet d'un cercle de sorcières de France, bien qu'ils aient eu des inspirations communes par le passé. Certaines personnes de l'Ordre suspectent qu'il existe des Maîtres secrets derrière tous les cultes d'Europe ou que tous les membres sont dévoués à Satan sous un déguisement ou sous un autre mais à ce jour, l'Ordre n'a pas identifié de telle conspiration.

Cultes Païens

Les cultes païens sont basés sur les anciennes religions et les faux dieux conduits à la clandestinité par la Chrétienté. Le terme "païen" est dérivé du mot latin *paganus*, qui signifie "dans la campagne" où on retrouve tous les cultes païens mais certains cercles païens se réunissent même dans les grandes cités d'Europe.

Dévots de la Terre-Mère

Ce culte de la Fertilité vénère la "Mère du Maïs", que les historiens suspectent être la mémoire populaire de la déesse Grecque Déméter. Le culte est actif dans le Nord de la Grèce et dans les régions avoisinantes et est particulièrement influent dans les années suivant une mauvaise récolte, quand les gens se tournent vers d'autres dieux pour de l'aide.

Croyance : la Mère du Maïs bénit la terre mais demande un prix en échange. Tout comme sa fille qui fut donnée aux enfers, les enfants doivent être sacrifiés. Le culte pratique une sorte de sacrifice humain dans lequel les enfants sont jetés dans des gouffres et des labyrinthes souterrains.

Chef : le chef du culte est une belle jeune femme répondant au nom de Pélagia, qui fut la seule enfant sacrifiée à jamais revenir de la caverne sacrée. Elle brille d'une lumière surnaturelle comme si un rayon de lune coulait dans ses veines. C'est une sorcière très puissante.

Membres Importants du Culte : le cercle intime du culte consiste en ceux qui ont "partagé le panier de Pélagia" et participé à des rites mystiques causés par l'ingestion de champignons hallucinogènes. Ce sont des fanatiques loyaux

envers leur maîtresse et qui ont perdu un peu de leur mortalité, c'est à dire qu'ils sont très difficiles à tuer.

Piétaille : les paysans craintifs, qui espèrent que les rites étranges de la femme qui brille leur apporteront une meilleure récolte l'année prochaine.

Subversion : 30%. Le score de Subversion du culte croît et décroît en fonction des récoltes. Les temps de famine et de désespoir poussent les gens à se tourner vers le culte.

Fanatisme : 40%. Les paysans ne sont pas particulièrement dévoués au culte mais le cercle d'initiés compense cette faiblesse.

Occultation : 30%. Le culte ne se donne pas la peine de se cacher, bien que les cavernes dans lesquelles les enfants sont sacrifiés ne soient connues que des initiés.

Force : 40%. Les initiés sont des combattants dangereux, car les dons de Pélagia les rendent difficiles à tuer. Les initiés ne sont que partiellement mortels et peuvent survivre à une douzaine de coups mortels.

Surnaturel : 60%. Pélagia est une grande sorcière mais le vrai pouvoir surnaturel du culte réside sous la terre. Qui s'empare des enfants en échange des récoltes ? Qui renvoya Pélagia pour prendre la tête du culte ?

Réactions du Culte : le culte n'est pas initialement agressif. Il peut faire appel à la pitié des personnages en insistant sur le fait que sans l'aide de Pélagia pour faire pousser les récoltes, tout le monde serait mort de faim. Si les personnages sont sans pitié, Pélagia envoie alors les initiés avec des graines de grenade empoisonnées.

Affrontement Final : les personnages doivent traverser le labyrinthe sombre des cavernes afin de débusquer Pélagia, qui ne peut pas être tuée mais qui peut être jetée dans un gouffre menant aux puits d'Hadès.

Les Épées Assermentées d'Odin

Bien que les hommes du nord se soient convertis à la Chrétienté, certains se souviennent de leurs dieux guerriers. A l'époque où le message de compassion et de pardon du Christ semble encourager la faiblesse et la couardise, quelques chevaliers Normands se sont tournés vers une divinité vengeresse plus musclée.

Croyances : Odin est un chef sage qui prédomine en temps de guerre ! Offrez votre épée à Odin et vous serez récompensé par la victoire !

Chef : Sire Rowland, un célèbre seigneur Normand qui a de nombreuses victoires à son compte. La rumeur affirme que le roi de France veut s'allier avec Rowland mais bien que les Normands soient vassaux de France, Rowland n'a pas envie de faire des courbettes devant un monarque manquant de courage.



Membres Importants du Culte : soldats et chevaliers de Rowland. Un vieux prêtre d'Odin en provenance de Norvège s'est récemment joint au culte afin d'offrir une aide spirituel à Rowland.

Piétaille : aucune. Les Épées Assermentées constituent une confrérie secrète.

Subversion : 10%. Seuls quelques chevaliers ont à ce jour rejoint la cause...

Fanatisme : 20%. ... et certains sont particulièrement dévots. Cela dit, les Épées Assermentées ont une influence militaire et politique disproportionnée comparé à leurs nombres. Plusieurs grands chevaliers de Normandie sont sous leur influence.

Occultation : 60%. Les Épées Assermentées sont bien dissimulées aux yeux de l'Église.

Force : 80%. Le culte est constitué de soldats d'élite et pourrait regrouper une armée considérable sans difficulté.

Surnaturel : 20%. Le vieux prêtre est le seul élément surnaturel du culte mais ses pouvoirs se dissipent peu à peu. Il essaie de convaincre Rowland et ses chevaliers de partir à la recherche de Sleipnir, le destrier d'Odin, dont on dit qu'il erre dans les contrées du nord.

Réactions du Culte : meurtre de sang-froid de toute personne qui découvre le temple d'Odin sous le château de Rowland. Si les Épées Assermentées découvrent l'identité des personnages, elles pourraient bien aller attaquer le Mont Saint-Michel lui-même.

Affrontement Final : Affronter Rowland sur les remparts de son château, sous un ciel orageux, tandis que le vieux prêtre réunit le pouvoir des runes, tel qu'Odin le fit dans les sagas.

Cultes Spirituels

Les cultes spirituels sont dirigés par un esprit. Ce sont peut être des cultes païens qui ont réussi à invoquer l'ombre d'un dieu païen, des adorateurs de la nature qui obéissent à l'esprit d'un lieu sacré ou des dévots de la mort.

La Famille d'Ultha

La Famille est un culte héréditaire, dirigée par l'esprit d'un ancêtre. Ultha était un seigneur qui gouvernait sur un domaine quelques 4.000 ans auparavant. Il était si puissant de son vivant qu'après sa mort, il s'attarda sous la forme d'un fantôme vengeur. La lignée d'Ultha doit rester pure et les membres de la Famille se reproduisent entre eux le plus possible. Aujourd'hui, les descendants du grand seigneur sont des brutes dégénérées qui habitent dans les collines et qui, à l'occasion, kidnappent des jeunes filles pour apporter un sang neuf à la Famille.

Croyances : Ultha est le Maître ! Servez Ultha ! Si nous agissons bien, Ultha nous reviendra vivant et nous fera rois !

Chef : le fantôme d'Ultha. L'esprit s'est attardé pendant un millénaire, augmentant et décroissant avec le temps. Parfois, il est à peine présent ; d'autres fois, il est assez fort pour se manifester physiquement ou posséder un des ses descendants. Ultha est un primitif de l'âge de pierre, qui n'a aucune notion du monde moderne – mais il comprend l'importance du sang et de l'os, de la souffrance et de la discorde, du désir et de la conquête.

Membres Importants du Culte : les aînés du clan sont les plus proches d'Ultha. Certains ressemblent à leurs ancêtres et sont de grands guerriers. D'autres sont des idiots baveux.

Piétailles : le reste de la Famille. Des brutes craintives, facilement soumises, dégénérées et perverses.

Subversion : 10%. Le culte est composé entièrement des membres de la famille et seule une poignée d'entre eux peuvent passer pour des personnes normales.

Fanatisme : 75%. Ultha est le roi-dieu de son clan.

Occultation : 50%. Le clan vit dans un refuge montagnard et lui seul connaît les chemins qui mènent à travers les forêts épaisses des collines.

Force : 50%. La Famille ne possède pas d'armes de bonne qualité mais elle est plus que volontaire pour se battre. Leur force brutale et leur instinct animal en font de redoutables adversaires, même s'ils ne sont ni plus ni moins que des hommes des cavernes.

Surnaturel : 40%. Ultha est un esprit puissant qui peut doter ses descendants d'une certaine magie.

Réactions du Culte : face aux menaces, la réaction du culte est d'aller se réfugier dans son refuge et d'attendre que l'ennemi s'en aille. L'emplacement montagneux est trop inaccessible pour pouvoir être assiégé ; les intrus doivent grimper le long de falaises à pic afin d'attaquer la famille dans son refuge. Le culte tuera et mangera tous les prisonniers mâles et les femelles porteront les enfants d'Ultha.

Affrontement Final : les personnages doivent forcer l'esprit d'Ultha dans un corps pour ensuite le tuer au combat.

Le Culte de Fontalbriest

Fontalbriest est une source magique. Pendant des siècles, elle fut le point central de la vénération des tribus locales, qui croient que la source a des propriétés curatives. Les Romains construisirent des thermes et le culte utilisa les ruines des bains comme bastion. L'esprit des eaux de Fontalbriest dirige le culte.

Croyances : ceux qui se baignent dans les eaux de Fontalbriest ne meurent jamais – et cela est un fait prouvé. Se baigner dans les eaux vous redonne votre jeunesse. Mais l'immortalité a un prix. Les eaux ont besoin d'être régulièrement nourries de sacrifices. Plus le baigneur est âgé, plus les eaux ont besoin d'énergie vitale.

Chef : le gardien de la source affirme être âgé de plusieurs milliers d'années et se donne le nom d'Ainé. L'esprit de Fontalbriest se manifeste parfois sous la forme d'une jeune fille au sourire énigmatique ; elle semble connectée à l'Ainé d'une certaine façon.

Membres Importants du Culte : il y a deux groupes importants à Fontalbriest. Tout d'abord viennent les Noyeurs dont le devoir est de réunir les sacrifices pour l'esprit. Deuxièmement, il y a les nobles, les riches marchands et le clergé qui ont entendu parler des propriétés bénéfiques de la source et qui se sont joint au culte pour retrouver leur jeunesse perdue.

Piétaille : les locaux qui vivent près de Fontalbriest boivent les eaux en aval de la source, consommant ainsi une petite portion du pouvoir de l'esprit. Ils ne peuvent bénéficier des propriétés rajeunissantes du bassin mais lorsqu'ils meurent, ils retournent dans l'eau et remontent vers l'esprit de Fontalbriest pour se joindre à lui.

Subversion : 80%. Presque tout le monde près de Fontalbriest est un membre du culte, soit parce qu'ils désirent rester jeunes pour toujours ou parce que les eaux de Fontalbriest coulent dans leurs veines et qu'ils n'ont pas d'autre choix.

Fanatisme : 40%. Les adhérents du culte sont poussés à servir de par leur propre nature.

Occultation : 25%. Une vieille route Romaine circule près de la source mais bien que les thermes soient en ruines, il est toujours facile de les trouver.

Force : 30%. Le culte possède peu de gardes.

Surnaturel : 70%. Le culte a des ressources surnaturelles considérables. L'Ainé est un sorcier et l'esprit agira pour défendre son domaine. Parmi ses pouvoirs, elle peut commander à la rivière qui coule depuis sa source et peut provoquer un raz de marée dévastateur.

Réactions du Culte : le culte tente de corrompre au lieu de conquérir, offrant aux intrus la chance de se baigner dans la source et de redevenir jeunes. Pensez à tout le bien qu'un membre de l'Ordre pourrait accomplir, s'il pouvait vivre un autre siècle !

Affrontement Final : les personnages bannissent l'esprit – et tous ceux dont la vie a été prolongée par sa magie vieillissent soudainement.

Cultes Diaboliques

Les cultes diaboliques vénèrent les démons. Ils invoquent leurs maîtres en employant une magie noire et leur offrent des sacrifices et des offrandes en échange de pouvoir. Seuls les membres les plus stupides libèrent les démons des cercles de protection – même un dément qui fait affaire avec les seigneurs des enfers sait qu'il ne faut pas relâcher de telles horreurs. Pourtant, les démons sont libérés bien plus souvent qu'on ne le croit car ce sont des créatures insidieuses, trompeuses et capables de s'insinuer dans l'âme d'un homme...

Les Disciples de Milan

Les disciples sont des sorciers qui résident dans la cité de Milan. Les cités-états de Lombardie sont souvent en conflit avec l'Empereur germanique Frédéric et les disciples craignent que des alliés instables, des soldats italiens et des mercenaires ne soient pas suffisants pour retenir l'armée de Frédéric. Ils se sont donc tournés vers le diabolisme. Un autre culte adorateur du démon, les Iroschi, infesta la cité 30 ans auparavant mais ils furent massacrés par l'Ordre.

Maintenant, les anciennes bibliothèques et les chambres rituelles des Iroschi sont à nouveau ouvertes car les disciples se préparent à lancer les démons contre les forces du Saint Empereur Romain, s'il venait à briser les termes du Traité de Constance et à intervenir une fois de plus dans les affaires de la Lombardie.

Croyances : nous ferons tout ce qui est nécessaire pour protéger Milan.

Chef : Giovanni de Bergamo, un chevalier maintenant sorcier. Bergamo a voyagé un peu partout dans le monde, y compris à Constantinople où il a appris la sorcellerie. En plus des ressources magiques récupérées de la défaite des Iroschi, de Bergamo est un des plus puissants diabolistes d'Europe, même s'il croit utiliser le pouvoir des enfers pour faire le bien.

Le démon en chef invoqué par le culte est Sabnock, un puissant marquis de l'enfer qui a le pouvoir de bâtir des tours et des fortifications à partir de rien.

Membres Importants du Culte : les autres membres du culte sont aussi des sorciers aux intentions civiques. Le culte est extrêmement bien financé et capable d'acquérir des rouleaux de parchemin et des matériaux pour rituels de grande valeur. L'évêque de Milan fait partie du culte ; il désire la sauvegarde de la cité (et de sa position au sein de la cité) plus encore que celle de son âme.

Piétaille : les gardes, les intendants et les serveurs.

Subversion : 60%. Le culte a des espions partout.

Fanatisme : 50%. Les membres du culte ne sont pas des fanatiques loyaux envers l'Enfer – ils considèrent les démons invoqués comme des nécessités, de la même façon que les mercenaires Normands – mais ils sont loyaux envers la cité. Ils savent aussi qu'ils seront sans aucun doute exécutés pour leur magie s'ils venaient à être découverts et sont donc peu disposés à se rendre.

Occultation : 120%. Une conspiration constituée de nobles diabolistes Milanais prend soin de ne pas être découverte.

Force : 100%. La cabale commande des troupes d'une taille non négligeable.

Surnaturel : 80%. Ils ont accès aux grimoires des Iroschi, aux livres de magie de Bergamo et à quelques démons puissants.



Réactions du Culte : le culte soupçonne l'existence de l'Ordre, grâce aux informations confiées par l'évêque de Milan et à la première mission de l'Ordre dans la cité 50 ans auparavant. Ils se sont préparés aux enquêtes et aux attaques de l'Église : ils ont fabriqué des fausses pistes menant à une bande de jeune voyous, "prouvant" que ces jeunes rebelles sont à la solde de Frédéric et sont chargés d'invoquer des démons dans Milan. Si cette ruse échoue, le culte possède plusieurs assassins démons dans des cercles de protection, qu'ils peuvent envoyer pour éliminer les enquêteurs.

Affrontement Final : un vieux membre de l'Ordre, qui fut impliqué dans l'éradication des Iroschi quelques décennies plus tôt, décide de collaborer avec les disciples de Milan. Il a échoué dans la destruction de tous les temples Iroschi et si jamais ce fait devient public, il sera sûrement sévèrement puni par l'Ordre. Par conséquent, il décide de combiner un péché d'omission avec un de commission et d'aider les Disciples contre ses frères.

Cultes Sorciers

Bien que la plupart des pratiquants de magie travaillent en solitaire ou avec un ou deux apprentis, certains sorciers charismatiques ou manipulateurs réunissent des cultes autour d'eux. Le sorcier peut promettre une récompense magique - pouvoir, immortalité, or - à ses pions en échange de leurs



services ou se faire passer pour une entité surnaturelle et les dominer grâce à des démonstrations magiques. Bien souvent, les membres du rang sont traités comme des batteries ambulantes de POU pouvant être drainées par les sorciers dirigeants.

Les Élus de Dieu

Les Élus de Dieu constituent une petite secte qui croit que leur chef est le Second Avènement du Christ et qu'eux seuls seront épargnés par l'apocalypse qui se prépare. Le chef, François Heurot, était l'apprenti d'un vieux nécromancien qui habitait Toulouse. Il déroba un grimoire à son Maître avant de s'enfuir puis utilisa sa magie afin de se faire passer pour le Fils de Dieu. Le culte s'est développé au-delà du contrôle d'Heurot car ses disciples fanatiques ont prêché la nouvelle du retour du Seigneur et l'arrivée de la fin des temps. En dépit des tentatives d'Heurot pour dissimuler le culte, la nouvelle de l'existence des Élus est parvenue aux oreilles des autorités locales... y compris celles de l'Inquisition. Les Élus sont à la fois un culte hérétique et sorcier, aussi les agents de l'Ordre envoyés pour tuer Heurot devront en même temps faire face à l'Inquisition.

Croyances : Heurot est le Fils de Dieu ; lui seul sauvera les Élus des serviteurs de Satan.

Chef : François Heurot. Il possède un pouvoir magique et a dérobé un puissant grimoire à son ancien maître mais il lui manque la compétence pour l'utiliser et l'intelligence pour ne pas y toucher. Il s'est fatigué des longs mois durant dans une tour de pierres froides à aider son maître à traduire d'anciens glyphes Babyloniens et décida que créer un culte de jeunes nubiles était une meilleure utilisation de ses capacités magiques. Maintenant, il commence à réaliser qu'il va devoir se battre pour garder les Élus.

Membres importants du Culte : Heurot créa le culte dans un couvent et les nonnes sont ses plus fidèles disciples.

Piétaille : les paysans, les vrais croyants et les fous.

Subversion : 50%. Le culte se propage comme la peste.

Fanatisme : 70%. Les adhérents du culte servent le Fils de Dieu directement !

Occultation : 0%. Le culte fait du prosélytisme ouvertement.

Force : 40%. Le culte a beaucoup de membres mais peu d'entre eux sont des soldats entraînés.

Surnaturel : 30%. C'est en fait un score bien bas pour le culte, reflétant la réticence d'Heurot à utiliser les sorts puissants contenus dans le grimoire. S'il ose ouvrir le livre complètement, le score du facteur Surnaturel peut augmenter jusqu'à 80% ou plus.

Réactions du Culte : une attaque dirigée contre le culte lui fera croire que la fin des temps est sur lui et forcera Heurot à invoquer un plus grand pouvoir magique. Ceci aboutira à l'invocation d'entités démoniaques au milieu du couvent et les forces de l'Enfer se repaîtront des Élus de Dieu.

Affrontement Final : le vieux maître d'Heurot apparaît pour récupérer son grimoire.

La Ligue de la Lune

La Ligue de la Lune est une petite cabale constituée d'intellectuels, d'érudits et de prêtres. Ils se donnent le nom de Ligue de la Lune parce qu'ils se réunissent les nuits de pleine lune, quand la lumière est suffisante pour parler jusqu'au petit matin et s'en retourner en toute sécurité. Le Ligue traite d'une grande variété de sujets – philosophie, théologie, Histoire, sciences naturelles – et les membres se partagent les livres. Un des membres de la Ligue, un curé de campagne du nom d'Hugo, découvre des manuscrits mystérieux en rénovant l'autel de son église. Il partagea sa découverte avec la Ligue et les membres connaissent désormais les formules étranges et les rituels codés dans les vieux parchemins...

Croyances : raisonnement intellectuel et études pour le bénéfice de tous.

Chef : avec la découverte de ces manuscrits, Père Hugo est devenu de facto le chef de la Ligue. Albert Vicher, un orfèvre ayant avidement étudié les manuscrits et ayant progressé plus loin que quiconque dans leur traduction, est presque aussi influent que lui.

Membres Importants de la Ligue : les autres membres de la Ligue.

Piétaille : aucune, bien que la plupart des membres de la Ligue soient riches et influents et donc aient de nombreux gardes et de nombreux serviteurs.

Subversion : 10%. Le Ligue ne cherche à corrompre personne activement et n'a pas d'autre but que celui de l'étude. Cela dit, certains des membres sont très influents et donc le pouvoir politique de la Ligue est plus élevé que ne l'indique ce chiffre.

Fanatisme : 0%. Les membres de la Ligue n'ont aucune idée qu'ils traitent avec une sorcellerie interdite.

Occultation : 90%. La Ligue est un club privé. Même si les membres ne croient pas que leurs actions soient illégales ou immorales, ils dissimulent toutefois celles-ci des yeux indiscrets.

Force : 30%. Quelques gardes et quelques serviteurs mais rien qui puisse ressembler à une force conséquente.

Surnaturel : 40%. Le culte a accès à un seul grimoire majeur mais il n'a pas encore compris entièrement son pouvoir.

Réactions du Culte : c'est un culte avec lequel il faut être diplomate. Si les personnages se montrent agressifs, la Ligue de la Lune s'éparpillera aux quatre vents et le grimoire sera disséminé entre les membres. Les personnages doivent découvrir qui possède les copies du manuscrit et les convaincre de les leur confier.

Affrontement Final : les personnages découvrent que l'église de Père Hugo fut construite au-dessus d'un ancien temple et qu'un autre grimoire repose dans les tunnels souterrains. Malheureusement, le sorcier ambitieux Albert Vicher a pris de l'avance sur eux.

Cultes de Sorcières

Les sorciers étudient les grimoires dans le but d'apprendre leurs sorts magiques. Les sorcières font partie d'une tradition orale datant de l'aube des temps. Elles n'ont pas besoin de grimoires – leur art se transmet d'une génération à l'autre au cours d'une cérémonie d'initiation dans le culte. Comme il n'existe pas de corpus sur la magie des sorcières, l'Ordre est incapable de découvrir leurs secrets en dérochant des grimoires. Les cultes de sorcières tiennent des congrès réguliers avec les démons ou les esprits – si les elles s'avèrent incapables de contrôler ce qu'elles ont invoqué, elles peuvent se retrouver possédées par l'entité surnaturelle.

Le Navire Noir (Tradition du Seigneur Noyé)

Le Navire Noir est un vaisseau marchand Sicilien qui longe les routes commerciales de la Méditerranée, d'Alexandrie à Gibraltar et de Bizance au Maroc. Il a appartenu à la même famille pendant des générations et c'est un miracle qu'il flotte encore. Chacune de ses planches est pourrie ; ses voiles sont des rapiécages de rapiécages ; des choses qui ne vivent pas dans les eaux du monde connu s'accrochent à sa coque. L'équipage du Navire Noir est entièrement constitué de sorcières de mer, dévouées au service du Seigneur Noyé. Elles font l'échange de marchandises occultes : poussière de momies en provenance des tombes de l'ancienne Égypte, diamants-*rafiq* des adorateurs de Djinn de l'Orient, éléments alchimiques de Turquie et rouleaux de parchemins Maures. Là où le Navire Noir fait escale, les sorcières se réunissent pour partager leur butin.

Croyances : servir le Seigneur Noyé.

Chef : le capitaine du Navire Noir, Bruno Guggino, dirige également le cercle et est assisté par le fantôme de son épouse, une *stréga* beaucoup plus puissante, qui se noya 6 ans auparavant.

Membres importants du Culte : la grande famille de Guggino, fils, filles, neveux et frères, constituent une grande partie de l'équipage

Piétaille : les contacts sur le rivage ; les autres membres de l'équipage.

Subversion : dans les ports où le navire fait escale, 10% ; sur le Navire Noir lui-même, 100%.

Fanatisme : 60%. Pour les adhérents, le culte représente la famille, la maison et la religion.

Occultation : 70%. Tous les rituels du culte prennent place à bord du navire et celui-ci visite rarement le même port plus d'une fois tous les cinq ans.

Force : 60%. Le culte possède de nombreux marins expérimentés habitués à repousser les pirates.



Surnaturel : 80%. Presque tous les membres du culte ont une capacité surnaturelle et le Navire Noir est entouré d'horreurs. Guggino lui-même, est un magicien puissant, de même que l'esprit de son épouse.

Réactions du Culte : kidnapper les enquêteurs et les emmener au large, où ils pourront être interrogés puis noyés.

Affrontement Final : les personnages combattent les personnages à bord du navire, tandis que les sorts qui le maintiennent se dissipent et que le Navire Noir se brise.

Le Village de Brochester

(Tradition de la Dame des Ombres)

Le village est isolé dans les marécages du Nord-est de l'Angleterre. Les Romains s'établirent ici, brièvement, mais furent repoussés par un étrange sentiment de menace permanente planant dans les marais. Un pouvoir terrible et ancien sommeille sous les eaux boueuses. Le culte de sorcières vénère ce pouvoir ; elles étaient présentes bien avant l'arrivée des Romains et y demeurent encore aujourd'hui.

Croyances : vénérer la chose dans les marais ; l'apaiser avec des sacrifices ; attendre le jour de son réveil.

Chef : Mère Chandelle, une vieille femme apparemment immortelle demeurant au plus profond des marécages.

Elle transporte une chandelle qu'elle utilise pour guider ses disciples vers le site de leurs rites et pour leurrer les étrangers vers leur mort.

Membres Importants du Culte : les Loups de l'Ombre, des hommes qui portent des masques de loup et qui rôdent dans les marécages à la recherche de victimes.

Piétaille : les villageois de Brochester.

Subversion : 40%. Beaucoup de villageois font partie du culte.

Fanatisme : 60%. Le culte a dirigé la région pendant des générations.

Occultation : 60%. Naviguer dans les marécages est extrêmement dangereux et il est facile de dissimuler des corps dans les tourbières.

Force : 40%. Les membres du culte ne sont pas des combattants expérimentés mais ils connaissent très bien le terrain.

Surnaturel : 80%. Le culte possède quelques pouvoirs magiques mais le vrai danger est l'horreur qui repose sous le marécage...

Réactions du Culte : le culte est conscient que le plus grand danger menaçant sa survie est une invasion de l'extérieur. Si les étrangers arrivent en ville, les adhérents montent des embuscades le long des routes pour les empêcher de s'échapper. Ils attendent ensuite que les villageois non membres entrent en contact avec les intrus pour éliminer ces derniers et purger en même temps le village de voisins déloyaux.

Affrontement final : les personnages doivent pourchasser Mère Chandelle à travers les marécages avant qu'elle ne réussisse à réveiller ses pouvoirs, tout en sachant qu'un faux pas pourrait les faire tomber dans les eaux des marais.

Cultes Hérétiques

La distinction entre une hérésie et un culte est bien fine. Quand l'Église agit pour supprimer une hérésie, les hérétiques sont poussés dans la clandestinité et risquent de se transformer en culte. Au fur et à mesure que leur désespoir grandit, ils consentent à traiter avec des forces diaboliques ou surnaturelles.

Les Couteaux de Donatus

Les disciples de Donatus Magnus vivaient au quatrième siècle et croyaient que la Sainte Église Apostolique était illégitime parce qu'elle incluait des prêtres et des évêques *traditores* – qui échangeaient des écritures sacrées et même des chrétiens aux Romains pour échapper aux persécutions. Pendant un temps, un schisme existait entre l'Église et les disciples de Donatus, qui affirmaient être les héritiers légitimes de Saint Pierre car ils n'avaient jamais eu recours au péché. Le donatisme fut anéanti au cinquième siècle – mais la tradition des Couteaux Donatistes persista. Ce sont des assassins sanctifiés dévoués à la purification de l'Église à travers l'élimination des personnes qui en sont indignes.

Les *traditores* ont disparu mais il existe encore des prêtres et des moines pécheurs, vénaux et corrompus qui souillent les écritures avec leur fausse piété. Ceux-là doivent mourir !

Croyances : L'Église doit être purgée de tous les pécheurs.

Chef : le mystérieux chef du culte se fait appeler Donatus. Il dirige un réseau d'espion et d'assassins basé à Rome.

Membres Importants du Culte : les membres les plus importants sont les Couteaux eux-mêmes, qui sont des assassins expérimentés. Ils ne visent que les prêtres ordonnés et les autres hommes d'église qui sont coupables de péchés aux yeux du culte.

Piétaille : des croyants fanatiques qui désirent purifier l'église ou des espions amers à qui on a fait du tort et qui veulent se venger des évêques corrompus.

Subversion : 80%. Les Couteaux ont envoyé leurs agents dans toute la chrétienté. N'importe qui pourrait être un Donatiste caché.

Fanatisme : 70%. La plupart des couteaux sont motivés par une foi immense.

Occultation : 90%. Le culte a survécu pendant six siècles sans être détecté.

Force : 60%. Les assassins du culte sont les égaux des agents de l'Ordre.

Surnaturel : 20%. Le culte méprise la magie non Chrétienne et seuls quelques-uns d'entre eux sont capables de lancer des sorts de Magie Divine.

Réactions du Culte : les donatistes peut *potentiellement* s'allier avec l'Ordre ; les deux groupes s'efforcent d'éliminer la corruption et les ennemis de l'Église. Bien entendu, les Donatistes peuvent décider que l'Ordre n'est qu'un fantassin loyal à une institution pécheresse et déclencher une guerre de l'ombre avec ses assassins.

Affrontement Final : les personnages découvrent qui est le maître secret des Donatistes – c'est un cardinal qui utilise le culte pour éliminer ses rivaux – et réussissent à convaincre ses disciples de se retourner contre lui.

Personnages Non-Joueurs des Cultes

Brand, Malfrat du Culte : garde fanatique ou homme de main appartenant à un culte, Brand sait peu de choses au sujet de la théologie ou sur les mystères du culte mais il sait comment blesser les gens et il adore les rites sacrificiels un peu trop pour son bien. Seul, Brand ne peut pas rivaliser avec un groupe de moines expérimentés – mais il existe des douzaines de gardes comme lui et ils connaissent bien la région.

Mère chandelle, Sorcière : cette vieille bique est la cheftaine du culte de Brochester situé dans les marécages du nord de

l'Angleterre. Son refuge repose quelque part au plus profond des marais et ceux qui suivent sa chandelle finissent bien souvent au fond des tourbières. C'est une sorcière puissante qui peut tirer un pouvoir de ce qui demeure sous les eaux.

Sorciers

Le magicien solitaire étudie ses grimoires et ses parchemins, observe les étoiles et contemple le miroir de divination pendant des heures – il est une menace pour la Chrétienté, même s'il semble plein de bonnes intentions. Les hommes sages et les saints ont étudié la sorcellerie et l'Ordre permet également à certains de ses membres de le faire. Ces magiciens Chrétiens sont une exception, pas une règle. Pratiquer la sorcellerie est spirituellement dangereux. Un sorcier imprudent peut ouvrir son âme à la possession démoniaque ou involontairement causer des ravages en appelant des forces qu'il ne peut pas contrôler. Il peut devenir trop confiant en son pouvoir et penser qu'il est un dieu, ou encore pousser autrui à le vénérer. Le fait d'ouvrir un grimoire magique c'est ouvrir une porte sur l'au-delà.

Une Vingtaine d'Objectifs Sorciers

1. Invoquer les anges et comprendre la nature de Dieu.
2. Prédire le futur dans les entrailles des victimes.
3. Réclamer le trône de votre père en détruisant vos ennemis.
4. Transmuter le plomb en or, comme première étape de la perfection de votre âme.
5. Créer une nouvelle forme de vie parfaite pour contrecarrer les péchés d'Adam.
6. Ressusciter les esprits des morts pour découvrir les secrets des anciens.
7. Employer la sorcellerie pour attirer les pèlerins dans votre cathédrale afin d'augmenter son prestige.
8. Transformer vos chevaliers en guerriers invincibles.
9. Devenir immortel.
10. Invoquer un démon et vendre votre âme en échange d'un pouvoir.
11. Ensorceler une belle femme pour qu'elle vous aime.
12. Explorer les états de conscience supérieurs.
13. Vengeance !
14. Maîtriser la magie et amener un nouvel âge d'or de la sorcellerie.
15. Discrediter l'Église en imitant les actes des saints grâce à la sorcellerie.
16. Faire avancer votre agenda politique grâce à une utilisation discrète de la magie.
17. Céder à vos sens et à vos désirs inhumains.
18. Tuer vos ennemis avec des monstres invoqués.
19. Ouvrir des portails sur d'autres mondes, étendre la parole aux esprits incultes.
20. Devenir Dieu.



Brand, Malfrat du Culte

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

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1d2
Points de Magie	10
Mouvement	8m
Rang d'Action	+9 (+5 avec une armure)

Armure Typique : Cotte de Mailles, cuir
Équipement : Hache de Bataille, Bouclier

Compétences : Athlétisme 51%, Bagarre 31%, Connaissance (Régionale) 59%, Discrétion 22%, Endurance 49%, Évasion 27%, Force Brute 35%, Perception 42%, Persévérance 25%, Pister 42%

Armes		Allonge/ Portée
Type	TAI	
Hache & Bouclier	M	M
Bouclier	L	P

Compétences	Dommages	PA/PV
76%	1d6+1	4/8
76%	1d4	6/12

Mère Chandelle

		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	9	1-3	Jambe Droite	-/5
CON	16	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI	8	7-9	Ventre	-/6
INT	15	10-12	Poitrine	-/7
POU	24	13-15	Bras Droit	-/4
DEX	14	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA	16	19-20	Tête	-/5

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	-1D2
Points de Magie	24
Mouvement	8m
Rang d'Action	+15

Armure Typique : aucune
Équipement : Bâton des Marécages, Chandelle Noire

Sorts de Sorcellerie : Animer (Bois), Animer (Ombre), Contrôler le Temps, Dominer (Loup), Entrave, Fragmenter, Intuition, Invisibilité, Maudire (POU), Métamorphose (Loup), Suffocation, Télépathie, Vision Fantomatique, Vision Mystique

Compétences : Connaissance (Sciences Occultes) 110%, Connaissance (Régionale) 90%, Contrainte Spirituelle 80%, Détection des Esprits 70%, Discrétion 88%, Endurance 72%, Influence 82%, Manipulation 89%, Perception 69%, Persévérance 88%, Pister 71%, Survie 71%, Tradition (Dame des Bois) 78%, Tradition (Dame des Ombres) 114%, Tradition (Seigneur Noyé) 88%

Armes		Allonge/ Portée
Type	TAI	
Bâton	M	L

Compétences	Dommages	PA/PV
43%	1D8	4/8

La plupart des livres qui traitent de magie datent des temps anciens et ont été recopiés plus d'une centaine de fois, parfois pauvrement ou partiellement. Les sorciers passent presque tout leur temps à rassembler des fragments de traditions ou des morceaux de connaissance pour essayer de retrouver la connaissance des anciens. Quelques magiciens sont suffisamment compétents dans le Grand Art pour créer de nouveaux sorts ; d'autres nouveaux grimoires sont inspirés par une possession démoniaque.

La loi séculière fait la distinction entre la "Haute" et la "Basse" sorcellerie. La haute sorcellerie est considérée comme étant l'étude de la vérité cachée derrière le monde, dont l'objectif est une plus grande union avec Dieu. La basse sorcellerie est une magie nuisible, *maleficium*, destinée à faire le mal et à ensorceler les autres. La haute sorcellerie est permise par la loi séculière mais l'autre forme de magie est interdite et considérée comme un crime. L'Église maintient que la seule forme valide de magie haute découle d'un pouvoir Divin et doit être pratiquée en toute humilité – ce qui signifie que la grande majorité de ceux qui affirment pratiquer une magie légale, *theurgia*, pratiquent en fait une magie basse.

L'Ordre ne fait aucune distinction. Un bon sorcier est un sorcier mort.

Sur la Piste du Sorcier

Les sorciers posent un défi différent pour l'Ordre. Les cultes se situent généralement en bordure de société, dans des villages isolés, cachés au sein de communautés ou dans les bidonvilles des grandes cités. Ceux qui se joignent aux cultes sont les désespérés et les dépossédés. Par contraste, la sorcellerie est principalement une poursuite aristocratique – afin de l'étudier, on se doit d'être lettré, être capable de passer de longues heures à travailler en secret et capable de se payer l'attirail occulte nécessaire, tel l'équipement alchimique, les baguettes de métal pur, les huiles et les poussières rares, les cercles protecteurs et un millier d'autres composants rituels.

La plupart des sorciers sont donc des nobles ou des érudits – souvent des prêtres – qui ont le temps et l'argent nécessaires à la pratique de l'art. Pour chaque nécromancien dément errant dans les bois, il existe trois hommes riches amateurs de sciences occultes. (Pire encore, beaucoup de sorciers sont des femmes ; une dame de la noblesse, riche, éduquée et qui s'ennuie peut se tourner vers les sciences occultes au lieu des arts que toute femme digne de ce nom poursuit, telle la couture).

Le protocole standard de l'Ordre en ce qui concerne les sorciers est d'éliminer la menace, sainement et discrètement. La majorité des sorciers dissimulent leurs études, ce qui est un grand avantage pour l'Ordre – moins il y a de personnes qui en savent au sujet de l'Occulte, moins les Hiéromoines doivent tuer de personnes. Le moine qui enquête devrait :

- Localiser le sorcier
- Identifier le sorcier

- Observer le sorcier
- Éliminer le sorcier
- Éliminer toute trace de sorcellerie

Localiser le sorcier est une tâche de longue haleine dans presque tous les cas. L'Ordre ne peut pas se fier tout le temps aux témoins et aux informateurs, car dans les intrigues de la cour, accuser ses rivaux d'être des sorciers malfaisants est une ruse commune pour se débarrasser d'eux. Le fait qu'un homme soit accusé de sorcellerie ne suffit pas à le condamner aux yeux de l'Ordre. Mieux vaut chercher des preuves qui ne peuvent pas être corrompues par la jalousie ou par la mesquinerie : des fluctuations dans les données du Dispositif Hoffman, la découverte d'étranges parties d'animaux déformées dans les égouts, comme si elles avaient été jetées par quelques laboratoires remplis d'horreurs ; un marchand qui vend des objets ésotériques et inhabituels.

Normalement, de tels indices ne mèneront pas directement au sorcier. Le moine peut confirmer qu'une personne au sein d'une riche famille ou d'une cathédrale pratique la sorcellerie mais pas précisément qui.

Ensuite, le Hiéromoine doit **identifier** le sorcier. Nous les considérons comme une infection – les sorciers sont inévitablement marqués par leurs pratiques occultes. Ils doivent être discrets pour accomplir leurs actions sous peine

Précautions Magiques

Les cultes procurent au moins une protection contre les assassins de l'Ordre ; les moines doivent se faufiler à travers des hordes de membres ou les vaincre avant de confronter le maître du culte. Les magiciens solitaires n'ont pas ces couches de protection que représentent les disciples. Le Maître de Jeu devrait donner au sorcier quelques protections pour que les Hiéromoines ne l'éliminent pas avec un simple test de Discrétion et une dague empoisonnée, telles que :

- Des sorts défensifs, comme *Résistance aux Dommages* ou un talisman enchanté avec le sort *Attirer (Danger)*.
- Dissimuler l'identité du sorcier aussi longtemps que possible.
- Donner aux personnages une raison pour laisser le sorcier en vie – peut-être qu'il est employé par un autre maître et que les personnages ont tout d'abord besoin d'identifier cet employeur.
- Le sorcier demeure dans une forteresse ou a plusieurs gardes.
- Le sorcier est une figure publique importante – le tuer tout simplement n'est pas une option.
- Le sorcier ne peut pas être tué à cause d'un pacte passé avec un démon ; les personnages doivent tout d'abord bannir le démon ou retirer cette protection surnaturelle.



de ne rien accomplir du tout à cause de tabous magiques ; ou encore tout simplement avoir assisté à tant de choses surnaturelles que leur âme est souillée à jamais. Pour les Hiéromaines qui manquent de perspicacité en ce qui concerne l'âme humaine, ils ont toujours le moyen de se faufiler et de chercher des indices.

Ils doivent ensuite **observer** le sorcier. Le moine doit apprendre les objectifs du sorcier et découvrir la source de son pouvoir magique. Un sorcier qui étudie la nécromancie pour ressusciter son enfant défunt agira différemment qu'un magicien qui est le conseiller d'un seigneur de guerre barbare. Sans observation, il est impossible d'effacer complètement l'influence néfaste du sorcier. Le moine doit localiser son grimoire et découvrir la manière dont il l'a obtenu – un sorcier peut mener à un autre puis un autre, etc.

L'**élimination** du sorcier doit être effectuée silencieusement, discrètement et avec un minimum de témoins. Mieux vaut empoisonner le vin d'un sorcier ou lui couper la gorge dans une allée que de l'affronter directement. Un accident tragique est toujours le meilleur moyen.

Enfin, les moines doivent **effacer** toute trace de la sorcellerie. Les grimoires et les autres objets occultes doivent être envoyés au Mont Saint-Michel si possible, sinon détruits. Ceux qui ont eu connaissance du sorcier doivent également être convaincus de rester silencieux.

Grimoire, Bâton et Cercle – Les Attributs du Magicien

Même lorsqu'un sorcier tente de dissimuler ses travaux, il est des signes qui ne trompent pas.

Premièrement, le Grimoire. Chaque sorcier possède un grimoire, un livre de magie contenant les sorts qu'il étudie. Les sorciers puissants ont plusieurs grimoires. Sans un tel livre, le sorcier n'est rien ; il doit donc s'efforcer de le protéger et de le dissimuler. Les grimoires sont généralement enfermés dans des caveaux ou gardés par des monstres invoqués. Ils sont soit déguisés sous la forme d'un livre ordinaire soit gravés dans la pierre, soit encore codés dans des tapisseries ou des peintures.



Sorciers et Facteurs

Les sorciers qui ne font pas partie d'un culte ne possèdent pas les Facteurs Subversion, Occultation ou Fanatisme – leurs propres compétences remplacent ces derniers. La Force peut être employée si le sorcier a des gardes ou des subalternes ; le Facteur Surnaturel devrait être consulté pour déterminer le genre de sorts et d'horreurs à sa disposition. En règle générale, utilisez la compétence de sorcellerie la plus élevée du sorcier comme Facteur Surnaturel.



(Un riche sorcier entreprenant construisit un château qui était en fait un grimoire – les formules de ses sorts étaient cachés dans les lignes de ses murs et dans la forme des tours).

Deuxièmement, le **Bâton**. Un sorcier dépend d'outils, traditionnellement un bâton ou une baguette, pour manipuler ses sorts. Sans son bâton, le sorcier est affaibli.

Le troisième et plus dangereux élément : le **Cercle**. La sorcellerie est un chemin sombre et sinueux qui mène inévitablement au trafic avec les esprits et les démons. Un sorcier ayant suffisamment de pouvoir pour appeler les seigneurs de l'Enfer a besoin d'un cercle protecteur sous peine de voir son âme se consumer en un instant. Trouvez le cercle et vous trouverez le sorcier.

Hérésies

Les hérétiques sont des soi-disant Chrétiens dont les croyances sont anathèmes à l'église. Ils suivent l'enseignement d'un hérésiarque ou d'un autre, en dénonçant la suprématie de Rome et la droiture des enseignements orthodoxes. Mais l'Ordre a juré de protéger la Chrétienté de l'hérésie.

Rome envoie régulièrement des messagers au Mont Saint-Michel pour demander à l'Ordre de remplir ses devoirs et d'éliminer les hérésies... mais l'Ordre agit rarement contre les hérétiques. Pourquoi cette paresse ?

Premièrement, l'Ordre sait que la simple hérésie n'est pas la plus grande menace planant sur la Voie Divine. Bien sûr, toute déviation des enseignements de l'Église est un péché, mais un culte de nécromancien qui complotte pour ressusciter les morts en Bavière est un danger beaucoup plus grand qu'une poignée d'esprits libres qui essaie d'atteindre l'union avec Dieu à travers la méditation et le jeûne dans quelque grenier de Paris.

Deuxièmement, l'Ordre n'est pas bien équipé pour supprimer l'hérésie. Avec seulement une poignée de Hiéromaines disponibles dans la Chrétienté, l'Ordre manque de main-d'œuvre pour arrêter et châtier des milliers d'hérétiques. Au mieux, l'Ordre peut assassiner les prêcheurs hérétiques influents ou les nobles qui soutiennent l'hérésie, mais il ne fait que tuer un homme, pas une idée.

Troisièmement, l'Ordre lui-même n'est pas tout à fait orthodoxe. Nombre de ses croyances sont douteuses, sinon hérétiques. D'ailleurs, l'Ordre a été témoin de la fracture et de la division de l'Église une douzaine de fois et il préfère attendre de connaître laquelle des deux croyances en question l'emporte sur l'autre. Une société secrète ne survit pas pendant plus de 1.000 ans sans s'adapter aux changements.

L'Ordre supprime l'hérésie s'il soupçonne les hérétiques d'avoir des alliés surnaturels ou si l'hérésie dissimule – et c'est bien souvent le cas – une influence démoniaque.

Les Hérétiques et l'Église

La réticence comparative de l'Ordre à traiter avec des mouvements hérétiques de grande échelle constitue un des arguments majeurs derrière l'établissement de l'Inquisition. L'Église désire supprimer les hérétiques en arrêtant leurs chefs et en les forçant à renier leurs croyances. Ceci ne peut être accompli qu'avec la coopération des autorités séculières, qui est parfois difficile à obtenir. Dans le cas d'une hérésie profondément enracinée, les dirigeants de la région sont tiraillés entre les demandes de l'Église et les croyances de leurs sujets. Dans de tels cas, le seul recours est de monter une guerre sainte ou une croisade avec de véritables chevaliers Chrétiens.

Supprimer l'Hérésie

Quand il doit traiter avec des hérétiques, l'Ordre infiltre la communauté des croyants et identifie autant de noms que possible avant de les confier à l'évêque local, à la fin de sa mission. Les hérétiques les plus influents – prêcheurs corrompus, philosophes malavisés, nobles riches, chefs militaires et ainsi de suite, c'est à dire les piliers du mouvement – sont généralement les cibles de cette infiltration. Il ne suffit pas d'éliminer tout simplement ces chefs ; l'Ordre doit s'assurer que le mort ne devienne pas un martyr. Les prêcheurs sont discrédités, les philosophies sont détruites ou remplacées grâce à des documents falsifiés et les nobles riches sont remplacés par un héritier catholique.

Hérésies en cette Période

Bogomiles : l'hérésie Bogomile est prédominante en Orient, en particulier en Bulgarie d'où elle est originaire. Les Bogomiles croient que les archanges Satan et Michel étaient les fils de Dieu et que Satan se rebella contre son père divin et créa la Terre, une action pour laquelle il fut envoyé en Enfer. L'humanité fut créée par Dieu mais elle était piégée sur ce monde créé par le diable. Michel prit donc la forme humaine de Jésus et descendit des cieux pour confronter son frère déchu mais les agents de Satan le crucifièrent.

L'Église, et tous ses papes, ses évêques, ses prêtres et ses moines ne sont que les serviteurs de Satan. Les Bogomiles – "*les élus de Dieu*" – ne doivent pas obéir à l'Église ni aux rois corrompus dont l'autorité dérive de l'Église. Ainsi, ils rejettent l'ordre social de cette période. Les Bogomiles n'ont pas de prêtres mais se réunissent au contraire pour participer aux cérémonies.

Cathares : comme les Bogomiles, les Cathares sont des dualistes qui croient que ce monde fut créé par un dieu mauvais, Rex Mundi et que le vrai dieu est un esprit pur, vierge de toute matière. De ce fait, Jésus ne pouvait pas être le fils de Dieu et l'Église, avec son opulence et son emphase sur la mort et le sacrifice de Jésus, est entièrement dévouée au service du mal. Ils croient qu'au bout de plusieurs vies, une âme dévote peut s'échapper de sa prison physique et obtenir l'illumination. Abandonner les plaisirs de ce monde – le sexe en particulier, qui

ne fait qu'emprisonner de plus en plus d'âmes dans leur prison physique – facilite la progression de celle-ci sur le chemin, bien que seuls les parfaits soient ascétiques.

Les personnes illuminées sont appelées les *parfaits* (*perfecti*). Ces âmes parfaites abandonnent toutes leurs possessions ; elles passent leur vie dans la prière et le sacrifice et vivent dans des communautés monastiques soutenues par le reste des croyants. Seuls les *parfaits* peuvent accomplir le *consolamentum*, un rite qui élève le croyant au rang de *parfait*. Normalement, le rituel n'est employé que lorsqu'une âme a atteint la perfection, car la vie d'un ascète est extrêmement difficile ; mais le *consolamentum* est aussi accordé aux croyants qui sont sur le point de mourir, afin qu'ils en reçoivent le bénéfice spirituel pendant une courte période sans craindre d'échouer.

Les Cathares sont très influents dans le Sud de la France et ont de nombreux convertis parmi la noblesse.

Almariciens : récemment apparue à Paris, cette hérésie suit les enseignements du théologien Almaric. Almaric est un panthéiste qui croit que tous les hommes – et bien sûr toutes les choses – constituent le Divin. Les personnes illuminées deviennent conscientes de leur unité avec Dieu et il est possible d'atteindre une telle conscience par la prière et l'effort spirituel, sans avoir recours à l'Église. Pire encore, selon les enseignements Almariciens, ceux qui atteignent cette perfection sont si parfaits qu'ils sont incapables de commettre un péché. S'ils ne font qu'un avec Dieu, alors leurs actes ne peuvent pas être mauvais. Une telle liberté des conséquences ne peut mener qu'à un état de péché et de démence abominable.

Waldensiens : fondé par un marchand du nom de Pierre Waldo de Lyons, ce mouvement commença avec la bénédiction de l'Église. Waldo et ses disciples firent don de toutes leurs possessions afin de vivre dans la pauvreté comme les apôtres. L'Église admira leur sacrifice mais leur dit de ne pas prêcher sans la permission des évêques locaux. Les Waldensiens refusèrent d'obéir à cette restriction et furent déclarés hérétiques. Ils sont anti-Catholiques et affirmèrent que l'Église était corrompue. Certaines personnes disent que les Waldensiens sont plus anciens et qu'ils retracent leurs lignées depuis les temps apostoliques.

Hérésies Noires

Si un culte hérétique ne possède pas d'élément surnaturel, il ne possède évidemment pas de Facteur Surnaturel. Les cultes qui opèrent ouvertement n'ont pas de Facteur Occultation mais ont toujours un facteur Subversion – celui-ci représente la proportion de gens qui suit la religion hérétique dans la région. Les hérésies possèdent toujours les Facteurs Fanatisme et Force.

Obstacles

La dernière catégorie visée par l'Ordre regroupe toutes les personnes qui semblent innocentes des péchés ou de la sorcellerie mais dont l'existence même représente une menace directe envers l'Église ou la Voie Divine. Les obstacles doivent être supprimés pour le bien de la Chrétienté. Chaque obstacle est différent et doit être traité de la manière qui convient.

Malger, Evêque d'Arles : l'évêque corrompu d'Arles est une plaie qui salit la réputation des bons Chrétiens dans le monde connu. Arles est un riche et important évêché mais Malger menace de le sucer telle une tique énorme et grotesque. Il triche, il offre des pots-de-vin, il commet le péché de l'usure, il fornique et vend des offices et des indulgences pour financer ses habitudes abominables. Perché en haut de sa chaire, il prêche l'obéissance, la chasteté et les vertus d'une vie Chrétienne alors qu'il mène une vie odieuse au-delà de toute comparaison. Les citoyens d'Arles en sont venus à détester leur évêque et cette dissension attire les prêcheurs hérétiques comme des mouches.

La famille de Malger a des liens étroits avec l'Empereur Frédéric Barberousse, aussi le Pape ne peut pas le renvoyer. Il doit être retiré de sa position sans provoquer la colère du Saint Empereur Romain ni laisser croire que l'Église y est pour quelque chose dans la mort de Malger.

Edmund Rollins, Libre-penseur : Rollins est un érudit et un écrivain Anglais. A la suite du meurtre de Thomas Beckett, Rollins écrit une série de lettres et de pamphlets sur la relation entre la couronne, l'Église et l'homme du monde. Il croit que les rois n'ont aucun droit divin et que l'Église ne peut avoir de pouvoir sur l'État. Le pouvoir légitime peut uniquement être dérivé de la volonté du peuple. Ses lettres ont circulé dans les autres cercles d'érudits et de l'intelligence en Europe du Nord – et certaines sont même tombées entre les mains des radicaux. Un mouvement est en train de se former, involontairement guidé par Rollins, un mouvement destiné à renverser les rois et les Papes en faveur d'une démocratie athée. Ce nouveau mouvement dépend des conseils philosophiques de Rollins – s'il venait à disparaître, ou était convaincu de renier sa philosophie, les feux de l'anarchie s'apaiseraient.





La compétence Connaissance (Sciences Occultes) regroupe l'étude et la connaissance générale des sciences occultes. Un étudiant dans ce sujet apprend des croyances magiques et des traditions différentes, des noms et des récits au sujet de sorciers célèbres, de longues listes de livres et de grimoires, le nom des anges, des démons et des esprits et des milliers de charmes et rituels.



Connaissance (Sciences Occultes)

Cette information est, au mieux, de troisième main – un personnage qui rencontre un loup-garou pourrait utiliser sa Connaissance (Sciences Occultes) pour se souvenir que de telles créatures sont supposées être vulnérables à l'argent mais ce n'est pas parce qu'une créature similaire a été tuée en Hongrie par une épée d'argent quelques 200 ans auparavant qu'il faut en conclure que cette bête partage la même faiblesse. Un score élevé dans la compétence Connaissance (Sciences Occultes) signifie que le personnage connaît beaucoup de choses inutiles ou incorrectes sur le sujet en plus des informations utiles – les mystiques, les sorciers et les alchimistes déments ne constituent pas vraiment des sources fiables.

Difficultés de la Connaissance (Sciences Occultes)

Tâche	Difficulté
Se souvenir d'un récit populaire ordinaire	Très Facile (+60%)
Bredouillement mystique pour impressionner le peuple	Facile (+40%)
Identifier le but d'un objet rituel	Simple (+20%)
Deviner la nature d'un monstre	Normale (+0%)
Identifier un sort	Ardue (-20%)
Se souvenir de tels grimoires contenant tels sorts	Difficile (-40%)
Se souvenir du nom véritable d'un démon	Très Difficile (-60%)
Créer un nouveau sort	Quasiment Impossible (-80%)

Exemples de Magie Mineure

Athlétisme	Boire une potion à base d'herbes rares et de sang de bœuf.
Chant	Attraper un rossignol et déguster sa langue avec du miel et du vinaigre.
Danse	Laisser vos chaussures de danses au milieu d'un cercle de fées au cours d'une nuit.
Conduite	Graver une rune de sauf-conduit sur le moyeu d'une charrette.
Endurance	Dissimuler un peu de votre force de vie dans un œuf. Assurez-vous que l'œuf ne soit pas écrasé.
Équitation	Murmurer une prière à Épona, la déesse des chevaux, dans l'oreille de votre monture.
Évaluer	Soupeser l'honnêteté du marchand sur sa propre balance, en plaçant une plume sur la balance opposée à celle de son âme.
Évasion	Murmurer un serment dédié au Diable, en échangeant un peu de votre âme contre un peu de sa chance.
Force Brute	Créer une correspondance magique entre vous et le puissant héros Hercule.
Influence	Écrire une malédiction sous forme de tablette et laissez-la dans une église avant de rencontrer votre ennemi ; celui-ci perdra la volonté de vous résister.
Perception	Observer une scène à travers un galet de cristal.
Persévérance	Retourner votre manteau – il vous protégera contre les sorts des fées.
Perspicacité	Placer une goutte de sang humain dans un bassin d'eau et observer les motifs qu'elle décrit ; ceci révélera son état d'esprit.
Premiers Soins	Étaler une salve curative sur l'arme qui inflige une blessure.

Magies Mineures

Bien que l'Ordre ne le permette pas officiellement, il est possible de lancer des sorts mineurs avec la compétence Connaissance (Sciences Occultes). Le bénéfice d'une telle magie inférieure est ténu mais tout avantage occulte est bon à prendre. Afin de lancer une magie inférieure, le personnage doit dépenser un Point de Magie. Il peut ensuite utiliser sa Connaissance (Sciences Occultes) pour augmenter une Compétence de Base ou une Compétence Avancée, à condition que le joueur puisse trouver un rituel magique convainquant. Les Styles de Combat peuvent aussi être augmentés ; les compétences magiques

La Chrétienté et l'Occulte

Les formes orthodoxes de la Chrétienté sont fortement opposées à l'occulte. Cela a un effet sur le plan spirituel – non seulement les Chrétiens repoussent ou convertissent les païens, mais le pouvoir de la Chrétienté renvoie également les esprits. Ceci se présente sous la forme dramatique d'un exorcisme ou sous bien d'autres formes. Si une église est bâtie dans une région boisée qui a depuis longtemps servi de demeure à des esprits de la nature, ces derniers diminuent avec le temps. Les jeteurs de sorts des autres croyances peuvent aussi être pénalisés pour avoir jetés des sorts sur un sol Chrétien.

Toutes les manifestations surnaturelles ne sont pas intimidées ni affectées par la domination Chrétienne sur le monde spirituel. Par exemple, les démons peuvent être contrôlés par des pouvoirs Chrétiens mais ils ne sont pas affaiblis – il suffit d'une erreur pour que les démons s'emparent d'une âme. Les morts s'agitent tout aussi bien dans une tombe sanctifiée. La Chrétienté apportent sont cortège de saints, d'anges et des saints esprits ayant un grand pouvoir.

Composant	Difficulté	Temps de Création	Coût
Poudre Fumigène	Normale (+0%)	1 heure	50 pièces d'argent
Poussière Éclairante	Normale (+0%)	1 heure	30 pièces d'argent
Poudre d'Ivresse	Normale (+0%)	1 heure	30 pièces d'argent
Feu Grégeois	Ardue (-20%)	2 heures	100 pièces d'argent
Potion de Sommeil	Ardue (-20%)	2 heures	50 pièces d'argent
Arnica (Aconitum)	Ardue (-20%)	2 heures	100 pièces d'argent
Vitriol	Ardue (-20%)	1 heure	30 pièces d'argent
Potion de Guérison	Ardue (-20%)	2 heures	50 pièces d'argent
Poudre de Folie	Difficile (-40%)	2 heures	30 pièces d'argent
Poudre Explosive	Difficile (-40%)	4 heures	100 pièces d'argent
Enduit Empoisonné	Ardue (-20%)	2 heures	50 pièces d'argent
Poison Indétectable	Difficile (-40%)	4 heures	200 pièces d'argent
Panacée	Ardue (-20%)	4 heures	100 pièces d'argent
Encens Brûlant	Ardue (-20%)	4 heures	100 pièces d'argent
Poussière de Révélation	Difficile (-40%)	6 heures	500 pièces d'argent
Poussière Étouffante	Difficile (-40%)	6 heures	500 pièces d'argent
Potion Anti-démon	Très Difficile (-60%)	6 heures	1.000 pièces d'argent

(y compris la Ferveur Divine, les diverses compétences de Grimoires et les compétences de Magie Spirituelle) ne peuvent pas être augmentées de cette manière.

Connaissance (Alchimie)

Le but ultime de l'alchimie est de raffiner l'âme du pratiquant pour qu'elle devienne parfaite, un grand travail qui n'entre pas dans le cadre du livre et qu'aucun Hiéromoine ne saurait atteindre. Dans la pratique, un personnage peut utiliser la Connaissance (Alchimie) pour créer diverses armes merveilleuses dans un laboratoire équipé à cet effet.

Sorcellerie

Pour le gens du peuple, une sorcière est une personne qui pratique la sorcellerie. La sorcière peut se présenter sous la forme d'une sage femme procurant des filtres d'amour ou des baumes guérisseurs ou d'une vieille chouette qui lance des malédictions sur le bétail ou sur les récoltes. La plupart de ces accusations sont fausses et l'Ordre se contente de laisser ces sorcières entre les mains de l'Inquisition et des Chasseurs de Sorcières.

La vraie sorcellerie est beaucoup plus dangereuse. Les cultes sorciers ont hantés l'Europe bien avant la fondation de l'Ordre. Les mères transmettent leurs secrets blasphématoires à leurs filles selon une ancienne tradition familiale secrète qui remonte à des centaines de générations. Ces traditions sont devenues en partie confuses mais la connaissance que les sorcières transmettent à leurs héritiers est plus ancienne et plus puissante que n'importe quel grimoire.





La pratique de la sorcellerie combine la Magie Spirituelle et la Sorcellerie. Une sorcière puissante étudie non seulement les livres de magie noire mais communie aussi avec les esprits et les démons. Les traditions magiques font l'hypothèse d'une division entre le monde naturel mondain, là où le sorcier réside, et le monde surnaturel qu'il invoque. D'un autre côté, l'art de la sorcellerie annonce que de telles distinctions n'ont aucun sens et que la sorcière et l'esprit sont tous deux "naturels". Le monde spirituel n'est situé qu'à une enjambée du monde physique.

Cette approche de la magie est plus forte mais elle est risquée. En acceptant complètement le surnaturel, la sorcière gagne un pouvoir beaucoup plus rapidement et plus facilement que le sorcier studieux et prudent mais elle perd aussi son humanité plus vite. Les sorcières âgées ressemblent plus à des esprits qu'à des mortels : une sorcière âgée appartenant à la tradition du Seigneur Noyé peut avoir la forme d'une chose écaillée et amphibie composée de tentacules et d'eau de mer saumâtre ; une qui suit la tradition de la Dame des Ombres devient une ombre vivante, une voix murmurant depuis les recoins sombres d'une caverne ou d'une forêt.

Le Tournant des Saisons

Le pouvoir d'une sorcière croît et décroît avec les saisons, les changements de lune et bien d'autres facteurs. Elle peut être entièrement affaiblie dans un lieu ou à un moment précis mais quand les étoiles sont alignées comme il faut et que son pouvoir est au plus haut, sa capacité magique est grandement augmentée.

Les modificateurs **Croît et Décroît** de chaque tradition décrivent ces changements. Ils s'appliquent aux compétences Tradition, Manipulation et Contrainte Spirituelle de la sorcière.

Magie Spirituelle

Les sorcières utilisent la Magie Spirituelle de *RuneQuest*. La domination spirituelle de la Chrétienté a forcé de nombreux esprits à se cacher ; d'autres ont fui ce monde entièrement. Les sorcières doivent donc aller chercher ces esprits dans leurs refuges ou invoquer des ombres ou des démons endormis. D'autres sorcières ont appris à invoquer des saints Catholiques comme des esprits grâce aux mystères du syncrétisme.

Sorcellerie

Bien qu'elles utilisent les règles de Sorcellerie standards de *RuneQuest*, les sorcières substituent la compétence Tradition à la compétence Grimoire. La compétence Tradition mesure sa maîtrise dans une des traditions secrètes, lesquelles possèdent leurs propres sorts. Une sorcière peut appartenir à plusieurs traditions et maîtriser plusieurs sorts (mais le nombre de sorts qu'elle peut préparer à la fois est limité par son INT).

Traditions

Les sorcières suivent des Traditions différentes, qui sont l'équivalent des grimoires pour les sorciers conventionnels.

Une sorcière peut ne jamais avoir vu un grimoire ni être lettrée mais elle a appris son art sur les genoux de sa mère quand elle était encore enfant et a mémorisé l'équivalent d'un grand livre de sorcellerie. L'origine de ces traditions reste un mystère – l'Ordre émet l'hypothèse que les sorcières les apprennent tout d'abord des esprits ou que les fondateurs des traditions étaient des sorcières qui devinrent elles-mêmes des esprits.

Les traditions les plus réputées sont décrites ici, ainsi que les sorts et les conditions Croît et Décroît qui y sont associés.

La Dame des Ombres : la Dame des Ombres fait partie des patrons noirs de la sorcellerie, seconde seulement derrière le Seigneur de la Nuit. Son domaine est celui des secrets et des malédictions et elle est invoquée pour dissimuler le culte aux yeux des étrangers et pour obtenir une sagesse secrète. La Dame des Ombres demande un prix en échange de tout ce qu'elle révèle.

Sorts de Sorcellerie : Animer (Ombre), Augmenter (POU), Contacter (Peuple de la Nuit), Diminuer (POU), Intuition, Maudire (POU), Projection (Sens), Révélation, (Sens) Fantomatique, Télépathie, Vision Mystique.

Croît et Décroît : Dernier Quartier de Lune (+20%), Automne (+20%), Pas de Lune (+40%), Été (-20%), Lune Montante (-20%), Pleine Lune (-40%).

Le Seigneur Noyé : le Seigneur Noyé demeure dans les profondeurs des océans. Il commande aux vents, aux vagues et à toutes les âmes de ceux qui se sont noyés en mer. Les naufrages représentent son tribut ; ceux qui naviguent sur la mer sans lui faire une offrande risquent sa colère.

Sorts de Sorcellerie : Briser, Renoncer (Air), Contacter (Mélusine), Contrôler le Temps, Dominer (Poisson), Former (Eau), Fragmenter, Fusion, Métamorphose (Humain en Poisson), Suffocation.

Croît et Décroît : En Mer (+20%), Pendant une Tempête (+20%), Loin de la Mer (-20%), A l'Intérieur (-20%).

Chasse Hivernale : la Chasse Hivernale est une tradition dangereuse, associée avec des esprits mortels. Elle est appelée contre ceux qui trahissent les secrets des sorcières ou contre leurs pires ennemis. Plus d'un Hiéromoine a été découvert mort de froid ou réduit en pièces par des loups invisibles.

Sorts de Sorcellerie : Cauchemar, Contacter (Chien de l'Enfer), Contrôler le Temps, Divination, Entrave, Foudroyer, Hâte, Neutralisation de la Magie, Téléportation, Vol.

Croît et Décroît : Hiver (+20%), Pourchassant un ennemi des sorcières (+20%), Été (-20%), Magie employée égoïstement (-20%).

Reine de la Récolte : la tradition de la Reine de la récolte est associée avec les cultes païens, voire même la vénération de Marie, Mère du Christ. Beaucoup de sorts de cette tradition sont bénéfiques... beaucoup mais pas tous.

Sorts de Sorcellerie : Augmenter (CON), Augmenter (FOR), Augmenter (TAI), Bannir, Contrôler le Temps, Dominer

(Vermine), Paralyse, Plaie, Régénération, Restauration, Traiter les Blessures.

Croît et Décroît : Automne (+20%), Plein Jour (+20%), Hiver (-20%), Nuit (-20%).

Seigneur de Pierre : cette tradition mystérieuse vénère certaines pierres anciennes réputées pour contenir des esprits puissants qui demandent des sacrifices de sang réguliers. Certaines sorcières particulièrement puissantes arrivent à communier avec ces esprits.

Sorts de Sorcellerie : Animer (Pierre), Augmenter (POU), Boomerang, Briser, Diminuer (DEX), Dissimuler l'Énergie Vitale, Foudroyer, Résistance aux Dommages, Télékinésie, Télépathie, Vampirisme (CON).

Croît et Décroît : Sous la Terre (+20%), Près des Pierres (+20%), Ciel Ouvert (-20%), Cible ne Touchant pas le Sol (-20%).

La Dame des Bois : la tradition de la Dame des Bois est au plus fort dans les forêts profondes. Parmi toutes les traditions, la Dame des Bois est l'esprit patron qui se manifeste le plus souvent. Elle apparaît pour danser avec ses disciples, bien que les intrus doivent s'assurer de ne pas la regarder directement.

Sorts de Sorcellerie : Animer (Bois), Augmenter (TAI), Contacter (Esprit de la Nature), Contraint Familier, Diminuer (TAI), Dominer (Chevreuil), Dominer (Loup), Entrave, Intuition, Invisibilité, Maudire, Métamorphose (Humain en Chevreuil), Métamorphose (Humain en Loup), Plaie, Télékinésie.

Croît et Décroît : Bois Profonds (+20%), Printemps (+20%), En dehors des Bois (-20%), En présence du Feu (-20%).

Seigneur de la Nuit : le seigneur de la Nuit est la tradition que l'Ordre s'efforce le plus ardemment d'éliminer. Ceux qui servent le Seigneur de la Nuit invoquent les démons et offrent des sacrifices humains en échange de pouvoir.

Sorts de Sorcellerie : Cauchemar, Cercle Protecteur, Contacter (Démon), Contraint Familier, Foudroyer, Fusion, Invoquer (Démon), Neutralisation de la Magie, Paralyse, Résistance Spirituelle.

Croît et Décroît : Dans un Site Chrétien Profané (+20%), De Nuit (+20%), Durant le Jour (-20%), dans un Site Chrétien Sanctifié (-20%).

La Reine de la Lune : la Reine de la Lune est une tradition puissante et étendue. Elle gouverne le domaine de l'émotion, en particulier celui du désir et de la sauvagerie de l'esprit humain. Embrasser la Reine de la Lune est la première étape de l'initiation de nombreuses sorcières dans leur culte.

Sorts de Sorcellerie : Augmenter (CHA), Diminuer (INT), Diminuer (POU), Dominer (Humain), Intuition, Maudire (CHA), Neutralisation de la Magie, (Sens au choix) Fantomatique, Téléportation, Vol.

Croît et Décroît : De Nuit (+20%), Jeteur de sorts et Cible sont de Sexe Opposé (+20%), Pendant le Jour (-20%), Jeteur de Sort et Cible sont de Même Sexe (+20%).

Grimoires

Les grimoires sont des livres de magie étudiés par des sorciers. Durant l'époque précédant l'imprimerie, chaque grimoire est un livre écrit à la main ou une collection de rouleaux de parchemin. Ils ont été transmis d'un sorcier à l'autre depuis l'Antiquité – peu ont en effet le talent ou la folie nécessaire à la création de nouveaux livres. Les sorciers gardent jalousement leurs grimoires et ne permettent qu'aux apprentis dignes de confiance de les recopier.

En tant qu'archives de pouvoir magique, les grimoires ne sont pas des livres ordinaires. Des événements étranges ont lieu en leur présence et ils ont un don pour échapper au danger et pour tomber entre les mauvaises mains. Un Hiéromoine qui met le feu à la bibliothèque d'un sorcier découvre que les livres les plus dangereux ont échappé mystérieusement au feu et sont tombés entre les mains d'un prêtre lettré qui s'est mis aussitôt à étudier la sorcellerie. L'Ordre garde ses grimoires dans des coffres en fer scellés et fermés à double tour, pour de bonnes raisons.

Les grimoires sont plus que des livres de magie – ce sont en partie des journaux magiques et en partie des traités mais plus probablement des divagations décousues. Un personnage qui a le temps d'étudier un grimoire peut également améliorer sa compétence Connaissance (Sciences Occultes) ; certains grimoires contiennent aussi des informations utiles sur d'autres Connaissances.

Les Grimoires décrits ici comptent parmi les plus infâmes livres de connaissance occulte. Les sorts contenus





dans chacun sont indiqués, ainsi que le nombre de Jets d'amélioration gagné à la suite de l'étude du livre. Un personnage doit étudier un livre pendant au moins 1d4 semaines pour obtenir ces Jets d'Amélioration bonus, qui ne peuvent être appliqués qu'aux compétences indiquées. L'apparence habituelle du grimoire est aussi notée.

Premier Livre d'Érudition : ce livre à l'allure innocente fut écrit par un hérétique, Geoffroy de Lourdes, dans l'intention de saper l'influence de l'Église. Le livre se présente comme un guide du monde naturel et des sciences pour ceux qui savent lire mais offre peu d'informations. En fait, c'est un dangereux manuel de malédictions qui mène inexorablement le lecteur sur le chemin de la damnation. Des copies du *Premier Livre d'Érudition* ont circulé dans de nombreuses bibliothèques, voire même dans les monastères de l'église.

Sorts : Animer (Feu), Foudroyer, Vision Mystique, Vision Fantomatique, Projection (Vision), Invoquer (divers démons).

Jets d'Amélioration : Connaissance (Histoire), Connaissance (Nature), Connaissance (Sciences Occultes).

Livre des Ombres : le Livre des Ombres fut écrit au début du siècle par un chasseur de sorcières. Il captura la cheftaine d'un culte de sorcières et la tortura jusqu'à ce qu'elle révèle ses secrets. Le chasseur de sorcières et sa captive disparurent mystérieusement mais une copie du livre des ombres survécut. Le livre est recherché par les cultes de sorcières et leurs ennemis, en dépit des rumeurs affirmant que son contenu est frauduleux.

Sorts : Contraint Familier, Plaie, Contrôler le Temps, Maudire (POU), Métamorphose (Humain en Corbeau), Invoquer (entités diverses).

Jets d'Amélioration : Connaissance (Sciences Occultes), Contrainte Spirituelle.

Grimoire de Saint Cyprien : St. Cyprien d'Antioche était un sorcier païen avant sa conversion au Christianisme. Des années plus tard, vers la fin de sa vie, il écrivit ce grimoire pour aider l'Ordre. Son but avec ce livre étant d'enseigner aux Hiéromoines la manière de vaincre l'ennemi, Cyprien s'efforça donc d'effacer toute trace de sorts offensifs et de rituels noirs. Le grimoire originel était gardé dans un prieuré de Constantinople ; certaines personnes au sein de l'Ordre insistent sur le fait que le livre original contenait des sorts et des formules non publiées dans les copies. Le Grimoire est recouvert de fer et sa couverture contient des compartiments remplis d'objets de rites et de composants de sorts.

Sorts : Augmenter (POU), Bannir, Boomerang, Cercle Protecteur, Entrave, Résistance aux Sorts, Vision Mystique.

Jets d'Amélioration : Connaissance (Sciences Occultes), Persévérance.

Les Mystères de la Caverne : un livre de sorts dérivé des mystères Orphiques de Grèce. Lire Les Mystères de la Caverne correspond à plonger dans les recoins les plus profonds de l'âme. L'initié doit regarder dans l'abysse et faire

face aux esprits au pouvoir terrible et à l'apparence horrible, jusqu'à ce qu'il obtienne le secret de la caverne et retourne à la lumière du jour. Le livre est normalement découvert sous la forme de liasses de parchemin, bien qu'un moine de Lombardie, dans le nord de l'Italie, en relia une copie sous la forme d'un manuscrit.

Sorts : Brillance, Contacter (Esprit), Contacter (Peuple de la Nuit), Révélation, Sentir (minéraux divers).

Jets d'Amélioration : Art (poésie), Connaissance (Sciences Occultes), Survie.

Livre d'Abra-Melin le Mage : livre de magie réputé pour avoir une puissance incroyable, le Livre d'Abra-Melin fut soi-disant dicté à un aventurier Européen par un magicien Égyptien. Bien qu'il existe de nombreuses rumeurs au sujet du livre, aucun Hiéromoine n'a réussi à mettre la main sur une copie et celui-ci peut n'être en fait qu'un mythe. Selon les rumeurs, le premier stade est l'établissement d'un contact pacifique avec un ange gardien, qui protégera ensuite le sorcier au fur et à mesure que ce dernier progresse dans le livre. L'Ordre soupçonne une influence diabolique : si le sorcier croit être protégé, il ne prendra aucune autre protection et sera vulnérable à une possession diabolique.

Sorts : Briser, Contacter (Ange), Contraint Familier, Contrôler le Temps, Former (Métaux), Invisibilité, Métamorphose (Humain en divers animaux), Neutralisation de la Magie, Révélation, Traiter les Blessures, Vol.

Jets d'Amélioration : Connaissance (Sciences Occultes).

Un Certain Cachet

Dans *RuneQuest*, les sorts ont des noms pratiques mais pas pour faire jolie. Ils portent des noms comme *Entrave*, *Animer (Substance)* ou *Bannir* au lieu de titres plus flamboyants tels que *Chaînes Maléfiques de Pluton*, *Réveil Charmé de l'Esprit de la Statue de Pygmalion* ou *Vade Retro Satana !* Les noms pratiques sont plus faciles à comprendre mais ils manquent de style. Le compromis idéal est de garder les noms fonctionnels pour les discussions hors rôle et de donner à chaque sort un nom et une description unique dans le jeu. Deux sorciers malfaisants peuvent tous deux utiliser le sort *Foudroyer* contre les personnages mais le premier magicien lui donne le nom de *Courant Irrésistible de Volonté* et la forme d'un éclair de lumière noire ; le second lui donne le nom de *Glorieuse Flèche d'Apollon* et la forme d'une brillante flèche dorée.

Rendez chaque sort unique. Les sorciers ne se contentent pas de jeter *Entrave* à tour de bras : ils font pousser des vignes autour des jambes des Hiéromoines ; ils ouvrent des sables mouvants sous leurs pieds et envoient un froid glacial geler les membres des personnages.



Le Livre de Vraie Magie : le Livre de Vraie Magie fut créé au neuvième siècle par un concile de magiciens qui croyaient que le millénaire apporterait la destruction du monde. Ils décidèrent de mettre leurs connaissances en commun dans l'espoir d'empêcher le Second Avènement du Christ et ainsi repousser leur propre damnation. Les copies originelles du Livre de Vraie Magie possèdent des couvertures fabriquées dans une sorte de verre bleu indestructible ; les copies ultérieures sont généralement reliées dans une imitation de cuir bleu. Ces copies inférieures ne contiennent pas certains des sorts.

Sorts : Augmenter (CON), Augmenter (FOR), Augmenter (INT), Augmenter (POU), Boomerang, Brillance, Contraint Familier, Diminuer (FOR), Dominer (Esprit), Neutralisation de la Magie, Renforcer les Dommages, Résistance aux Dommages, Vision Mystique, Vol.

Jets d'Amélioration : Connaissance (Sciences Occultes), Manipulation.

Clé de Salomon : ce Grimoire est supposé avoir été écrit par le Roi Salomon lui-même. Il contient une grande variété de sorts pour traiter avec les démons, les esprits et les autres entités surnaturelles. Salomon est réputé pour avoir contraint des démons à l'aider à dresser les pierres de son temple et pour avoir enfermé des djinns dans des bouteilles grâce à son sceau magique. Les copies de cette Clé se présentent toujours sous la forme de rouleaux de parchemin, jamais sous une version reliée.

Sorts : Augmenter (POU), Bannir, Cercle Protecteur, Intuition, Invoquer (douzaines de variations), Maudire (POU), Résistance aux Sorts, Résistance Spirituelle, Révélation, Télékinésie, Vision Mystique.

Jets d'Amélioration : Ingénierie, Influence, Connaissance (Sciences Occultes).

Tablettes Énochéennes : les Tablettes Énochéennes sont attribuées à Énoch, le petit-fils de Caïn et un des plus grands mystiques de l'Antiquité. Les tablettes ont l'apparence de pierres gravées ou de carrés taillés dans l'os, chacune portant une image métaphorique et des inscriptions occultes. Les tablettes n'ont pas d'ordre particulier : le sorcier doit les arranger de diverses manières pour découvrir tous les secrets d'Énoch. Il n'existe pas de jeu de tablettes complet ; l'Ordre possède trois jeux partiels, contenant 19, 55 et 57 tablettes. Le jeu complet est supposé contenir entre 64 et 72 tablettes, bien qu'un magicien Égyptien affirme avoir 256 tablettes. Sans un

jeu complet arrangé dans toutes les permutations possibles, les secrets d'Énoch restent un mystère.

Sorts : Augmenter (INT), Bannir, Briser, Contacter (Ange), Entrave, Invoquer (Entité), Métamorphose (varié), Renoncer (Mal), Résistance aux Sorts, Téléportation.

Jets d'Amélioration : aucun.

Livre de Simon le Magicien : le Livre de Simon le Magicien fut écrit par le plus grand magicien de l'Ancien Temps, qui, selon le peuple, fut vaincu lorsque Saint Pierre démontra la supériorité du pouvoir de Dieu. En secret, l'Ordre s'attribue ce mérite et affirme qu'au cours de cette journée, des assassins Averrunci étaient présents dans le Forum. Quelle que soit la manière dont l'Ordre est entré en sa possession, le Livre de Simon le Magicien est un grimoire puissant. Le livre n'a jamais été copié et se présente sous la forme d'une douzaine de rouleaux de papyrus enveloppés dans un reliquaire. Que les rouleaux aient survécu pendant mille ans tient du miracle.

Sorts : Animer (Brouillard), Animer (Pierre), Attirer (Flèches), Attirer (Sorts), Augmenter (CHA), Augmenter (INT), Brillance, Cauchemar, Contacter (varié), Dominer (Humains), Former (Pierre), Fragmenter, Hâte, Invoquer (varié), Régénération, Renforcer les Dommages, Résistance aux Dommages, Télékinésie, Télépathie, Téléportation, Vol, Vision Mystique.

Jets d'Amélioration : Connaissance (Sciences Occultes) x2, Manipulation x2.

Nouveaux Sorts de Sorcellerie

Ces sorts sont destinés principalement aux Personnages Non-Joueurs de *Deus Vult*. Les aventuriers qui osent jouer avec le pouvoir de la sorcellerie peuvent aussi les apprendre, mais au péril de leur âme.

Durée Spéciale : la Durée du sort est mesurée avec une unité de temps différente de celle des minutes. Par exemple, un sort avec la Durée Spéciale (Journée) durerait, à la base, un nombre de jours égal au POU du jeteur de sort et pourrait s'étendre au-delà grâce à la Manipulation.

Portée Spéciale : la Portée du sort est mesurée avec une unité de mesure différente de la mesure en mètres. La portée de base correspond à l'unité indiquée x POU du sorcier et elle peut aussi être rallongée grâce à la Manipulation.

Vent	Pluie	Froid	Chaleur
Calme	Sec	Moyen	Moyen
Brise Légère	Pluie Légère		
Jolie Brise	Pluie Modérée	Frais	Chaud
Vent Frais	Pluie Forte		
Fort Coup de Vent	Pluie Battante	Froid Intense	Chaleur Intense
Tempête	Mousson		
Ouragan	Déluge	Glacial	Torride



Permanent : ce sort crée un effet permanent. Il ne peut pas être ignoré par le jeteur de sort mais peut être dissipé, ou tout du moins le point focal physique du sort peut être détruit pour mettre fin à ses effets.

Lien Magique : le sort nécessite de créer un lien magique avec le cible. Un lien magique peut être un objet personnel ayant une certaine valeur pour la cible, un vêtement régulièrement porté par la cible ou des liquides corporels.

Briser

Résistance (Évasion)

Ce sort détruit les objets physiques. Pour chaque tranche de 10% contenue dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, le sort crée un effet de démolition égal à +1d6. Si on veut détruire l'objet, l'effet total du sort doit être supérieur ou égal aux Points de Vie de l'Objet + ses Points d'Armure (l'effet du sort fonctionne de la même manière que les Dommages mais il compte comme tout ou rien – soit l'objet est entièrement détruit soit il n'est aucunement affecté par le sort).

Si l'objet est transporté ou porté par un personnage, ce dernier peut effectuer un test d'Évasion pour esquiver le sort.

Si le sorcier passe au moins 6 tours à examiner sa cible afin de trouver sa faiblesse et son niveau de stress, avant de lancer le sort, alors les effets du sort sont maximisés (effet de démolition de 6 par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier).

Cauchemar

Portée Spéciale (Kilomètres), Résistance (Persévérance), Lien Magique

Ce sort affecte la cible durant sa prochaine période de sommeil. Au lieu de passer une nuit paisible, elle fait des cauchemars horribles. L'effet du sort est déterminé par la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, c'est à dire que la cible ne récupère pas de niveaux de Fatigue en se reposant. Chaque tranche de 10% supplémentaire dans la compétence Sorcellerie du personnage donne un niveau de Fatigue supplémentaire à la cible lorsqu'elle se réveille. Si le score de Sorcellerie du Sorcier est égal à 70%, l'effet du sort est de 7 ou plus ; la cible reçoit également un point de dommage à la Tête et à la Poitrine pour chaque tranche de 10% au-dessus de 60%.

Contacter (Entité)

Il existe plusieurs sorts Contacter (Entité), chacun étant associé avec une race surnaturelle ; par exemple, Contacter (Peuple de la Nuit), Contacter (Fantôme) ou une créature spécifique comme Contacter (Satan), Contacter (Azrael). Quand le sort

est lancé, l'entité spécifiée et l'exemple le plus proche de la race en question prend conscience de deux choses : le fait que le sorcier est à sa recherche et la localisation du sorcier. Si l'entité possède un pouvoir supérieur ou égal à 15, elle peut employer le Contact pour communiquer avec le sorcier.

Contraint Familier

Autonome, Résistance (Persévérance)

Ce sort lie un esprit dans le corps d'un animal et le pousse à servir le jeteur de sort. Le sorcier n'a pas besoin de percevoir l'esprit. L'esprit gagne temporairement la compétence Désincarner pendant toute la Durée du sort, ce qui lui permet de posséder le corps d'un animal aussi longtemps qu'il le désire après l'expiration de la Durée du sort (mais il ne peut pas posséder l'animal à nouveau s'il est banni sans que le sort soit une fois de plus lancé).

Tant qu'il est lié à un familier, l'esprit et le sorcier peuvent communiquer télépathiquement. Ils peuvent aussi partager des Points de Magie. L'esprit est habituellement bien disposé envers le sorcier et sert de familier de son plein gré.

Contrôler le Temps

Ce sort permet au personnage de contrôler la météo autour de lui. Chaque tranche de 10% contenue dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier permet à celui-ci de changer le temps d'un rang au-dessus ou d'un rang en-dessous dans la colonne du temps du tableau de la page précédente, en commençant par les conditions météorologiques en cours.

Dissimuler l'Énergie Vitale

Autonome

Ce sort permet au sorcier de placer temporairement une partie de son énergie vitale dans un récipient physique. Il peut y placer un Point de Vie par tranche de 10% dans sa compétence Sorcellerie (Grimoire). Le sorcier peut dissiper le sort à tout instant et regagner les Points de Vie qui lui manquent. Les Points de Vie ainsi restaurés peuvent être appliqués à n'importe quelle localisation de son corps.

Si le sorcier subit une blessure Grave, ou meurt, le sort est capable de lui rendre la vie, à condition que les Points de Vie placés dans le récipient physique soient suffisants pour augmenter les localisations Tête, Poitrine et Ventre au-dessus du seuil de Blessure Grave (la localisation ayant perdu le double de ses Points de Vie de Départ).

Si le récipient est détruit, ou si le sort n'est pas dissipé avant que sa Duré ne prenne fin, les Points de Vie placés dans le Récipient sont irrémédiablement perdus.

Divination

Portée Spéciale (Kilomètres), Lien Magique

Ce sort permet au sorcier de pouvoir traquer la cible d'un lien magique sur une zone étendue. Avant de lancer le sort Divination, le sorcier doit avoir établi un lien magique sur une cible. Le sort pointe dans la direction de la cible et repère sa localisation dans une zone générale. Par exemple, un sorcier qui essaie de trouver un loup-garou en utilisant une touffe de poils comme lien magique peut apprendre que le loup-garou se dissimule dans une région boisée mais serait incapable d'entrevoir avec précision la localisation de la créature.

Enchanter Instrument

Autonome

Au moyen de ce sort, un sorcier peut charger temporairement une baguette, un bâton ou un autre objet magique et le transformer en instrument de sa volonté. Pendant toute la durée du sort, le sorcier peut ajouter le rang critique de sa compétence Sorcellerie (Grimoire) la plus élevée à sa compétence Manipulation.

Foudroyer

Résistance (Évasion)

Simple sort offensif, Foudroyer inflige 1d4 points de dommages par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier. Une armure protège normalement contre les effets du sort. Ce dernier se manifeste sous la forme d'un éclair jaillissant de la main du sorcier pour se diriger vers la cible.

Invisibilité

Concentration, Résistance (Persévérance)

Le jeteur de sort devient invisible aux yeux des personnes visées par ce sort. Celles-ci sont incapables de le voir, bien que leurs autres sens ne soient aucunement affectés. Le sorcier peut attaquer tout en restant invisible, en supposant qu'il peut continuer à se concentrer.

Invoquer (Entité)

Résistance (Persévérance)

Ce sort fait appel à une entité surnaturelle, tel un esprit ancien, un ange ou un démon de l'Enfer. La créature n'est en aucune manière contrainte lorsqu'elle est invoquée, aussi un sorcier avisé prendra ses précautions (*Blocage Spirituel* ou *Cercle Protecteur*) avant de lancer le sort. Ce sort possède plusieurs formes, chacune accordée avec une créature différente. Il est vital de connaître le véritable nom de l'entité désirée quand le sort est jeté – faites une erreur dans le nom et quelque chose d'autre entre dans le monde.

Si l'entité ne désire pas être invoquée, elle peut tenter de résister avec un test de Persévérance. La plupart des entités, en particulier les démons, sont enthousiastes à l'idée d'être invoqués.

Le sort peut invoquer une entité avec un POU inférieur ou égal à l'Ampleur du sort x 3. Quand la Durée du sort se termine, l'entité s'en retourne d'où elle vient à moins qu'elle n'ait réussi à s'ancrer dans le monde d'une quelconque façon. Afin de s'ancrer, l'entité doit soit investir un point de POU dans un objet physique soit posséder une créature. Le point d'ancrage est perdu si l'entité est exorcisée de la créature ou si l'objet est détruit. L'objet servant de point d'ancrage doit être placé dans le cercle servant à l'invocation.

L'entité doit rester à proximité du point d'ancrage la plupart du temps. Elle peut rester éloignée du point d'ancrage pendant un nombre de minutes égal à son POU avant d'être forcée d'y retourner.

Maudire (Caractéristique)

Lien Magique, Résistance (Persévérance)

La victime de ce sort est victime de malchance. La malédiction est connectée à une des caractéristiques du personnage. Une fois par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, dès que la cible échoue à un test de compétence basé sur cette caractéristique, l'échec devient un échec absolu. Cet échec absolu est toujours un échec particulièrement endommageant.

Exemple : Aude est frappée par le sort Maudire (DEX). Elle effectue ensuite un test d'Équitation, auquel elle échoue. Normalement, le test signifie que son cheval rechigne à sauter au-dessus d'une barrière. Cependant, le sort Maudire transforme cet échec en échec absolu désastreux – Aude est projetée de son cheval et tombe sur la tête, recevant ainsi un coup sévère sur le crâne.

Plaie

Résistance (Endurance)

Le sort Plaie draine la vie et la vitalité. Toute personne visée par le sort doit effectuer un test d'Endurance afin de résister à l'effet du sort. Si le test échoue, l'Endurance de la cible est réduite d'un nombre égal à la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier pendant toute la Durée du sort et la cible doit immédiatement effectuer un second test, avec le score réduit, afin d'éviter de tomber malade.

Si le résultat du test est un échec absolu, la Con de la cible est irrémédiablement réduite d'un point par tranche de 10% dans la compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier.

Le sort Plaie est particulièrement efficace contre les plantes et les animaux. Quand il est lancé sur les récoltes, il affecte une zone égale à la portée du sort.



Révélation

Lien Magique

Quand le sort Révélation est lancé, le joueur de sort reçoit un bref aperçu psychique de la cible d'un lien magique. Cette vision peut se présenter sous la forme d'une hallucination ("je le vois... *il est dans une auberge*), un flash de l'état émotionnel de la cible ("il est très en colère"), une image bizarre ou une énigme ("j'ai la nette impression que les corbeaux sont important dans cette situation mais je ne sais pas comment").

Télékinésie

Concentration

Ce sort permet au sorcier de déplacer les objets par la pensée. Les effets du sort Télékinésie sont traités comme une créature immatérielle invisible. La FOR et la DEX effective du sort sont basés sur la FOR et la DEX du joueur de sort.

Pour chaque tranche de 20% contenue dans la Compétence Sorcellerie (Grimoire) du sorcier, celui-ci gagne un multiplicateur pouvant être appliqué à une de ces deux caractéristiques.

Avec un multiplicateur de x1 (Sorcellerie 20% ou moins), sa FOR est égale à la moitié de la FOR du sorcier et sa DEX est égale à la moitié de la DEX du sorcier, car le multiplicateur est divisé entre ces deux caractéristiques. Avec un multiplicateur de x2, les deux caractéristiques du sort sont égales à celles du sorcier ; avec des multiplicateurs plus élevés, le sorcier peut choisir d'appliquer les Ampleurs supplémentaires aux caractéristiques de la façon dont il désire, à condition que toutes deux aient au moins x1. Une Télékinésie de x5 pourrait avoir ainsi : FOR x4, DEX x1 ; FOR x3, DEX x2 ; FOR x2, DEX x3 ; ou FOR x1, DEX x4.

Le nombre de cibles détermine le nombre d'effets télékinétiques produit en une seule fois par le sorcier. Chaque effet peut être employé pour :

- Maintenir une cible déjà empoignée. La cible doit effectuer un test d'opposition contre la Force Brute du sort afin d'éviter l'effet.
- Soulever une cible déjà empoignée.
- Empoigner une cible (nécessite une Action de Combat et un test de Bagarre, en utilisant la FOR et la DEX du sort).
- Frapper une cible avec une force télékinétique nécessite une Action de Combat et un test de Bagarre, en utilisant la FOR et la DEX du sort. Le coup de poing télékinétique inflige 1d6 points de dommages en plus du Bonus aux Dommages du sort.
- Manier une arme (comme pour le coup de poing télékinétique. L'effet peut aussi projeter des petits objets comme des armes à distance).
- Parer une attaque (nécessite une Action de Combat et un test de Bagarre, en utilisant la FOR et la DEX du sort. Le sort est traité comme une arme moyenne dans le cadre de la parade et peut parer des armes de mêlée).

- Manipuler un objet, tel soulever un poids lourd, fermer une porte, souffler une chandelle et ainsi de suite.

Chaque effet télékinétique ne peut être utilisé que sur un seul objet.

Horreurs

Les horreurs sont des "débordements" surnaturels. Quand un pouvoir surnaturel est trop concentré dans une zone, il se manifeste sous des formes inquiétantes et horribles. Le monde naturel devient alors corrompu et perverti par les horreurs.

Les horreurs sont divisées en plusieurs groupes. Le Maître de Jeu devrait réutiliser les mêmes groupes pour des ennemis récurrents. Par exemple, si les personnages tombent nez à nez avec un culte de nécromanciens, le MJ peut employer le groupe Horreur de Sang pour ce culte. Plus tard, dans une autre aventure où ils enquêtent sur un mystère, ils rencontrent à nouveau les effets d'une Horreur de Sang – ce qui signifie que le culte est impliqué dans ce mystère. Utilisez les Horreurs comme des présages occultes et pour établir une atmosphère.

L'entité surnaturelle ou le culte qui génère les horreurs n'en a pas forcément le contrôle car elles sont des effets secondaires occultes. Les cultes qui essaient de rester cachés ne désirent pas la présence d'Horreurs mais celles-ci se manifestent pourtant, au fur et à mesure que le pouvoir du culte grandit.

Une Horreur possède un niveau allant de 1 à 3. Les Horreurs de niveau 3 sont les plus puissantes et les plus dangereuses. Si un culte possède plusieurs Horreurs, il doit avoir autant d'Horreurs de niveau 1 qu'il a d'Horreurs de niveau 2 et autant d'Horreurs de niveau 2 qu'il n'a d'Horreurs de niveau 3 : un culte possédant cinq Horreurs aura des Horreurs de niveau 1, 2 et 3 d'un Groupe et deux horreurs de niveau 1 et 2 d'un autre Groupe, ou trois niveaux 1, une niveau 2 et une niveau 3 d'un Groupe, ou encore toute autre combinaison similaire.

La zone affectée par une Horreur dépend de la force de l'effet magique qui créa l'Horreur en premier lieu. Les Horreurs de niveau 1 recouvrent une zone plus grande que les Horreurs de niveau 2, et les Horreurs de niveau 3 n'affectent que le centre de la manifestation surnaturelle. Par exemple, une Horreur de niveau 1 peut recouvrir une vallée entière, l'Horreur de niveau 2 associée n'affecte que les bois où le culte se réunit et l'Horreur de niveau 3 n'affecte que le cercle d'invocation.

Horreurs de Sang

Sang Cryptique (Niveau 1) : parfois, quand le sang est versé, il prend des formes significatives. Un Hiéromoine blessé peut voir son sang couler sous la forme d'une croix ou une flaque de sang prendre la forme de mots.

Blessure Aggravée (Niveau 1) : toute attaque qui provoque des dommages inflige un point de dommage supplémentaire, à cause d'une plus grande perte de sang.

Sang dans l'Eau (Niveau 1) : à certains moments, les sources d'eau de la région, tels les rivières et les lacs – ou même une cruche d'eau dans une taverne – se changent en sang. Les personnages qui essaient de boire l'eau souillée doivent effectuer un test d'Endurance afin de ne pas vomir l'horrible liquide.

Pluie de Sang (Niveau 2) : parfois, la pluie se transforme en gouttes de sang. Cette pluie collante et horrible donne un malus supplémentaire de -10% à tous les tests de compétences effectués au dehors.

Goût du Sang (Niveau 2) : les animaux et les membres du culte de la région éprouvent un désir surnaturel pour le sang des blessés. Les attaques effectuées sur des personnages déjà blessés par des animaux ou des membres du culte reçoivent un bonus de +10%.

Soif Surnaturelle (Niveau 3) : les personnages éprouvent un besoin étrange de boire du sang. Si l'occasion se présente, les personnages doivent effectuer un test de Persévérance afin d'y résister. Ceux qui échouent à leur test sont poussés à boire le sang...

Horreurs des Morts

Morts Troublés (Niveau 1) : en ce lieu, les morts ne connaissent pas le repos. Les corps bougent quand les personnages détournent les yeux ; les tombes sont ouvertes par les défunts et vous pouvez parfois entendre comme des grattements comme si quelqu'un cherchait à sortir de son cercueil loin sous terre...

Rêves de Morts (Niveau 1) : quiconque s'endort dans la région fait des rêves intenses au sujet des morts récents.

Pouvoir des Morts-vivants (Niveau 1) : toutes les créatures morts-vivantes dans la région gagnent +2 Points de Vie à chaque localisation.

Murmures des Morts (Niveau 2) : les morts parlent. Parfois, les lèvres des corps bougent comme si elles s'efforçaient de prononcer des mots. Les personnages peuvent parler avec les morts mais peuvent ne pas apprécier ce qu'ils disent...

Mains Avides (Niveau 2) : les morts griffent les personnages. Si ces derniers se déplacent sur un champ de bataille ou dans un cimetière, ou encore un lieu recouvert de corps, les morts essaient de les agripper au passage et de les entraîner sous la terre...

Morts-vivants (Niveau 3) : tout adhérent du culte tué dans la zone est ressuscité sous la forme d'un zombie agressif. Tuez-le de nouveau !

Horreurs des Ténèbres

Ténèbres Profondes (Niveau 1) : les ombres sont particulièrement sombres dans cette région. Tous les malus aux tests de Perception dus à l'Obscurité sont augmentés de 20%.

Flammes Fuyantes (Niveau 1) : les sources de lumière ont pour habitude de s'éteindre ou de brûler leur combustible trop vite. Les personnages ne peuvent dépendre de la lumière.

Vision de Nuit (Niveau 1) : tous les adhérents du culte et les monstres gagnent le trait Vision Nocturne.

Ténèbres Glaciales (Niveau 2) : l'Obscurité est particulièrement froide. Les personnages qui ne possèdent

pas de vêtements ou d'équipements adéquats subissent les dommages infligés par le froid.

Ténèbres Mouvantes (Niveau 2) : l'Obscurité se meut, s'écoulant comme une eau noire pour dissimuler ceux qui la vénèrent. Les membres du culte et les autres ennemis gagnent un bonus de +20% à leurs tests de Discrétion.

Ténèbres Éternelles (Niveau 3) : le jour n'existe plus ici. La zone est constamment plongée dans le noir.

Horreurs de la Noyade

Rapides (Niveau 1) : les courants de la région sont particulièrement forts. Tous les tests de Natation subissent un malus de -20%.

Inondation (Niveau 1) : le niveau des eaux est étrangement élevé. Les rivières inondent les berges, bloquant les routes et faisant crouler les ponts. Aucun chemin sec ne mène en sûreté.

Panique dans l'Eau (Niveau 1) : les personnes qui se retrouvent submergées sont saisies d'une panique surnaturelle. Un personnage sous l'eau doit effectuer un test de Persévérance sous peine de suffoquer immédiatement, même s'il a pris une bouffée d'air avant d'être submergé.

Choses dans l'Eau (Niveau 2) : il y a des formes dans l'eau qui essaient d'agripper les personnages et de les entraîner dans les profondeurs.

Mort en Terre Sèche (Niveau 2) : l'eau inonde des endroits qui devraient être secs. Les personnages peuvent apercevoir l'eau remonter le pan d'une colline dans leur direction ou voir une pièce se remplir d'eau sans pouvoir en identifier la source.

Les Noyeurs (Niveau 3) : cette zone compte comme étant sous l'eau dans le cadre de la noyade. Les personnages découvrent qu'ils ne peuvent pas respirer près du centre du pouvoir du culte.

Horreurs des Fantômes

Lumières Spectrales (Niveau 1) : on aperçoit des lumières spectrales flotter dans les champs la nuit. Les personnages qui les suivent à la trace peuvent découvrir des indices importants – ou être menés vers leur mort.

Endroits Froids (Niveau 1) : il existe des zones de froid surnaturel dans certains endroits. Les personnages situés dans un tel lieu subissent des dommages à moins qu'ils n'aient une source de chaleur ou des vêtements protecteurs.

Griffes Invisibles (Niveau 1) : des marques et des blessures étranges apparaissent sur le corps des personnages, comme des marques de chaînes ou de griffes invisibles.

Visions (Niveau 2) : les personnages sont parfois assaillis par des visions concernant la mort de certains esprits troublés. Ces visites épouvantables peuvent avoir lieu à tout moment, même au milieu d'un combat. Un test de Persévérance est nécessaire afin de repousser la vision indésirable.

La Colère des Morts (Niveau 2) : les fantômes sont de plus en plus forts et hostiles. Ils peuvent affecter le monde physique, lancer des projectiles, claquer des portes et attaquer les intrus.

Possessions (Niveau 3) : dans cette Horreur, les fantômes sont suffisamment forts pour posséder ceux qui ne sont pas protégés par la magie.



Horreurs de la Verdure

Excroissance Rampante (Niveau 1) : les plantes de la région poussent extrêmement rapidement. Un rocher nu peut être recouvert par la vigne dans le courant d'une seule journée ; les sentiers changent et deviennent envahis presque instantanément par la verdure.

Forêts sans Piste (Niveau 1) : les tentatives pour Pister et traquer subissent un malus de -20%. Seuls les membres du culte connaissent les sentiers secrets à travers la forêt.

Fertilité Surnaturelle (Niveau 1) : les fruits poussent en abondance et en succulence, les greniers regorgent du produit des récoltes et les gens ont un éclat... verdâtre.

Symbiose (Niveau 2) : les membres du culte et les populations vivant au milieu de l'Horreur ont des traits quelque peu végétaux. Ils gagnent 1 PA du fait des feuilles et de l'écorce qui poussent sur leur peau.

Plantes mortelles (Niveau 2) : les plantes dans cette Horreur sont empoisonnées et ont des piquants aiguisés comme des lames de rasoir ou une toute autre forme d'attaque.

Vie de la Vie (Niveau 3) : les personnes situées au sein de l'Horreur sont ressuscitées comme une partie de la forêt : sous la forme de visage dans l'écorce d'un arbre ou comme des plantes rampantes horribles.

Horreurs de l'Enfer

Une odeur de Soufre (Niveau 1) : toute la zone dégage une odeur de soufre.

Les Flammes Dansantes (Niveau 1) : les feux brûlent plus intensément ici et les personnages peuvent parfois entendre des cris dans les flammes. Toutes les attaques basées sur le feu infligent un point de dommages supplémentaire.

Il N'a Aucun Pouvoir Ici (Niveau 1) : toutes les tentatives pour utiliser la Ferveur Divine ou la Connaissance (Théologie Chrétienne) afin de lancer des sorts divins subissent un malus de -20%.

Damnation Immédiate (Niveau 2) : toute personne qui meurt dans cette zone est condamnée à l'Enfer, quel que soit l'état de son âme.

Lieu Impie (Niveau 2) : toute personne lançant un sort divin ou entrant en contact avec une relique Chrétienne subit 1d4 points de dommages.

Vitre Dieu est Mort (Niveau 3) : les sorts Divins ne peuvent pas être lancés dans cette zone sans ; l'obtention d'une réussite critique à un test de Connaissance (Théologie Chrétienne).

Horreurs de la Maladie

Mouches Bourdonnantes (Niveau 1) : d'épais nuages de mouches recouvrent la région, rassemblés en hordes si grandes qu'elles bloquent la lumière du soleil. Les personnages qui essaient d'effectuer *quelque chose* dans un tel nuage subit un malus de -10% à toutes ses actions.

Maladie (Niveau 1) : la région a succombé à la maladie. Les personnages doivent effectuer un test d'Endurance chaque jour afin d'éviter de tomber malades. Ceux qui échouent subissent un malus de -10% à toutes leurs compétences.

Vérole et Furoncles (Niveau 1) : toutes les personnes qui résident au sein de cette Horreur, ou qui y passent trop de temps, développent des furoncles hideux et des lésions sur la

peau, ce qui réduit leur CHA de 3. Les personnages doivent effectuer un test d'Endurance chaque jour afin d'éviter de développer eux-mêmes ces symptômes.

Dévotion Fiévreuse (Niveau 2) : les adhérents du culte et les autres serviteurs du surnaturel gagnent un bonus de +20% à leurs Endurance et à leur Persévérance tant qu'ils sont infectés par la maladie. De plus, les autres personnes qui ne servent pas le culte mais qui sont infectés commencent à expérimenter des rêves enfiévrés sur les rituels du culte : les esprits faibles risquent de rejoindre les rangs du culte.

Contagion (Niveau 2) : les personnages sont désormais porteurs de la maladie. Ils ne peuvent être guéris de la maladie tant qu'ils restent dans la zone de l'Horreur. Après avoir quitté la zone affligée, ils peuvent récupérer de la maladie assez rapidement mais ils restent porteurs pendant 1d6 semaines.

Épidémie Mortelle (Niveau 3) : la maladie est désormais mortelle. Les personnages qui entrent dans cette région souffrent de la *fièvre* (voir le *Livre de Règles* de *RuneQuest*, page 56) et perdent un point de CON par jour jusqu'à ce qu'ils réussissent trois tests d'Endurance à la suite. Un seul test d'Endurance est permis par jour.

Horreurs de Rats

Des Milliers de Rats ! (Niveau 1) : cette région est infestée de rats. Des milliers de rats. Des milliers de milliers de rats.

Rats dans les Murs (Niveau 1) : les rats ont rongé les murs et s'y sont infiltrés en creusant des tunnels un peu partout. Les personnages ne peuvent échapper aux rats nulle part.

Les observateurs (Niveau 1) : les adhérents du culte peuvent voir au travers des yeux des rats.

Rats Carnivores (Niveau 2) : les rats sont affamés et aiment la chair humaine.

Rats de Taille Inhabituelle (Niveau 2) : les rats sont de la taille de petits chiens. Des petits chiens vicieux.

Esprit de Rat (Niveau 3) : tous les rats sont connectés par un esprit collectif. Si un individu apprend une chose, tous les autres la connaissent.

Objets Magiques

Les moines de l'Ordre rencontrent souvent des armes et des objets enchantés. De tels objets doivent être envoyés à l'Ordre afin qu'on en dispose le mieux possible – aucun vrai Chrétien ne mettrait sa foi dans les prodiges de la sorcellerie ou dans les tromperies des esprits païens.

Mineurs

Symbole Maudit : un symbole maudit est une petite pièce de plomb ou un morceau de parchemin contenant une rune maléfique. Le porteur d'un symbole maudit est irrémédiablement damné – il subit les effets du sort Maudire (voir page 133) tant qu'il possède l'objet maudit. La méthode habituelle est de glisser le symbole dans la poche de la victime et de le cacher dans l'équipement grâce à un test de Passe-passe. Tel les mauvais sous, les symboles maudits ont le don pour revenir – la seule façon de s'en débarrasser est de sacrifier un point de POU permanent ou de forcer le membre du culte à le reprendre. Sinon, le symbole continuera de revenir en possession du personnage.

Dague Sacrificielle : une dague sacrificielle est un outil rituel puissant. Toute personne tuée dans un rituel avec la dague donne un nombre de Points de Magie égal à son POU au porteur de la lame.

Réserve de Pouvoir : une réserve de pouvoir se présente sous la forme d'un objet – un talisman, un cristal, une pierre droite, une arme enchantée – ou d'une créature pouvant entreposer des Points de Magie. Le porteur de la réserve de pouvoir peut entreposer ou retirer jusqu'à trois Points de Magie comme une Action de Combat. Une réserve de pouvoir peut conservée jusqu'à 18 Points de Magie.

Amulette de Protection : les amulettes de protection défendent contre des effets hostiles, tels les sorts ou le poison. Le porteur de l'amulette peut obtenir une réussite automatique à un test de Persévérance, d'Endurance ou d'Évasion.

Conséquents

Cape d'Invisibilité : le porteur de cette cape est invisible mais elle possède un désavantage – plus vous la portez, plus elle draine votre force. Pour chaque minute qu'il revêt la cape, le porteur gagne un niveau de fatigue.

Grande Amulette : ce type d'amulette permet à son porteur d'obtenir une réussite automatique à trois tests de Persévérance, d'Endurance ou d'Évasion.

Multiplicateur de Pouvoir : ces multiplicateurs s'ajoutent à la capacité du porteur à employer la magie. Un multiplicateur de pouvoir donne un bonus de +20% à sa compétence de Sorcellerie (Grimoire).

Pierre de Divination : les pierres de divination se présentent sous la forme de miroirs en cristal ou de bassin ayant une surface réfléchissante permettant à une personne de lancer le sort Révélation au coût d'un Point de Magie.

Baguette du Magicien : cette baguette rituelle permet au porteur d'appliquer gratuitement une Manipulation à un sort de Sorcellerie, en plus des bénéfices normaux d'une baguette.

Majeurs

Chaudron des Morts : le chaudron des morts est un ancien artefact Celte. Tout corps plongé dans le chaudron est ressuscité sous la forme d'un zombie sous le contrôle du maître du chaudron. Le chaudron peut également raviver les personnes atteintes d'une blessure mortelle ; celles-ci reviennent à la vie mais ne peuvent plus parler.

Grimoire Vivant : les livres de magie sont toujours dangereux mais un grimoire vivant est doué de malice. Ce livre contient l'esprit du sorcier à l'origine de sa création. Le fantôme peut altérer le texte du grimoire et donner une connaissance et des sorts différents. Les personnes qui utilisent le grimoire vivant risquent d'être possédées par le sorcier.





Les Hiéromoines de l'Ordre suivent la tradition de Saint George et de Saint Michel terrassant le dragon sous leur pied. En privé, beaucoup de moines se comparent plutôt à Beowulf, le chasseur de monstres des légendes. Il y a moins de monstres dans le monde qu'il n'y en avait autrefois mais il existe encore des créatures dans les forêts profondes qui sont affamées de chair humaine et les racines des montagnes sont rongées par des choses qui ne peuvent être que les suppôts de Satan.

L'Ordre a juré de pourchasser et de tuer de tels monstres.

Deus Vult fait la distinction entre les serviteurs – des créatures qui ont une puissance plus ou moins égale à celle d'un personnage et qui apparaissent habituellement dans les aventures en tant que suppôts des sorciers, des cultes ou des monstres – et les monstres, des créatures qui peuvent facilement écraser les personnages durant un combat.

Vaincre un monstre prend généralement une aventure complète. Afin de tuer un de ces puissants adversaires, les personnages doivent d'abord rassembler des indices concernant la nature de leur ennemi et découvrir ses points faibles. Un monstre peut être immunisé contre toutes les armes à l'exception d'une épée bénite ou avoir pris refuge dans une caverne cachée qu'ils vont devoir tout d'abord localiser.

Piste de...

Dans ce chapitre, chaque monstre possède une section intitulée Piste, donnant des indices et des idées de scénario associés avec le monstre. Utilisez les suggestions données dans cette section pour créer des aventures et des mystères pour vos joueurs.

Serviteurs

Les serviteurs sont des créatures inférieures ou des races différentes qui partagent la Terre avec l'humanité. Les serviteurs vivants furent créés au Sixième Jour, en même temps que les animaux. D'autres, engendrés par Satan pour parodier la création de Dieu, sont des ombres de choses vivantes ou des esprits non créés mais au contraire issus de matières inférieures.

Goules

Horreurs cannibales dégénérées, les goules habitent dans des cavernes et au plus profond des forêts. De nuit, elles peuvent être prises pour humaines si elles sont quelque peu éloignées mais de près, leur allure lupine, leur puanteur de mort et leurs bouches serties de dents pointues révèlent leur nature animale. Les goules préfèrent la chair humaine par-dessus tout et des tribus de goules n'hésitent pas à attaquer des colonies humaines pour se repaître. Les royaumes de la grande goule furent anéantis par les armées d'Alexandre et les rares tribus rescapées furent repoussées dans les contrées sauvages par les légions de Rome.

Aujourd'hui, il n'existe plus de grandes populations de goules, tout juste quelques meutes isolées en trop petit nombre pour pouvoir attaquer ouvertement. Elles rôdent à la limite des terres colonisées, attaquant à l'occasion les voyageurs isolés ou déterrants les tombeaux à la recherche de viande fraîche. Des meutes de goules font parfois alliance avec des cultes ou des sorciers en échange de chair humaine. Il est possible,

en ayant recours à des rites cannibales répugnants, de devenir une goule. Les goules affirment qu'elles sont mortes-vivantes, que seules les blessures ou les maladies peuvent les tuer, pas le passage du temps ; mais ceci ne peut être qu'un mensonge destiné à pousser les imprudents à consommer de la viande impure.

En Europe, la plupart des goules furent christianisées au quatrième et au cinquième siècle, mais ce n'est qu'une parodie hérétique de la vraie foi. Elles croient que le Christ devint une goule en suivant l'instruction de Lazare et qu'il "revint à la vie" pour dévorer de la chair humaine. Leurs sacrements du corps et du sang du Christ sont effroyablement littéraux.

Au combat, les goules emploient une tactique de meute – une ou deux goules font face au défenseur et le distraient tandis que les autres l'encerclent et attaquent les flancs et l'arrière. Au possible, elles n'attaquent jamais sans qu'elles aient l'avantage du nombre. Les goules sont terrifiées par le feu.

Piste de la Goule :

- Les goules peuvent servir des nécromanciens, en particulier ceux qui sont prêts à se contenter de squelettes au lieu de zombies.
- L'Ordre envoie les personnages capturer une goule particulièrement âgée, pouvant connaître des secrets vieux de plusieurs siècles.
- Il existe plusieurs cités souterraines en Cappadoce, située en Turquie qui pourraient bien être des repères où des goules se sont réfugiées pour fuir la colère d'Alexandre.

Gobelins

Les Gobelins sont de petites et vilaines créatures pas plus grandes qu'un enfant de quatre ans. Ils adoptent toutes sortes de formes : trapus et gras, minces aux longs membres se déplaçant comme des araignées, etc. Les Gobelins peuvent être des pestes pleines de malice, renversant le lait, ouvrant des loquets et rongant des trous dans les livres, ou encore être des petites brutes vicieuses, torturant les animaux de fermes ou volant les bébés. On les rencontre normalement en nids composés de plusieurs douzaine d'individus, habitant les grands arbres ou les mansardes des grandes maisons, ou encore sur les toits des églises ; parfois, un Gobelin solitaire peut avoir été forcé à quitter sa tribu et à errer seul.

L'intelligence des Gobelins est le sujet d'un débat chez les érudits de l'Ordre. La plupart des Gobelins se comportent comme des primates ; ils mettent le nez dans les affaires qui ne les concernent pas et attaquent quand on les provoque. Quelques Gobelins peu communs ont toutefois réussi à maîtriser la sorcellerie et possèdent une intelligence élevée – si ce n'est malicieuse et abominable.

Bien qu'en général, les Gobelins ne représentent pas plus une menace envers les humains qu'une bande de chats sauvages, l'Ordre enquête pourtant sur les apparitions de Gobelins. Ces



Goule

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+6	18	1-3	Jambe Droite	2/6
CON	2D6+6	13	4-6	Jambe Gauche	2/6
TAI	2D6+6	13	7-9	Ventre	2/7
INT	3D6	11	10-12	Poitrine	2/8
POU	3D6	11	13-15	Bras Droit	2/5
DEX	3D6+3	14	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA	2D6	8	19-20	Tête	2/6

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+1D4
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+13

Armure Typique : Peau Ridée, 2 Points d'Armure

Traits : Armes Naturelles Redoutables, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 50%, Discrétion 60%, Endurance 70%, Évasion 40%, Force Brute 40%, Perception 60%, Persévérance 50%, Pister 40%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Morsure	P	T	40%	1D8+1D4	Comme pour la Tête
Griffes	P	P	70%	1D6+1D4	Comme pour la Jambe

Gobelin

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

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	-1D4
Points de Magie	11
Mouvement	6m
Rang d'Action	+12

Armure Typique : Loques, 0 Points

Traits : Élusif, Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 50%, Discrétion 80%, Évasion 60%, Mécanismes 60%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Petite Lance	T	P	40%	1D6+1-1D4	2/5
Petit Arc			50%	1D4	2/4
Dent de Gobelin	T	T	30%	1D6	Comme pour la Tête



petites pestes sont capables de sentir la sorcellerie et la présence de Gobelins est signe que des mauvaises choses se préparent.

Piste des Gobelins :

- Les Gobelins pourraient être des membres déformés du peuple de la nuit. Comme les spartiates d'antan, le peuple de la nuit laisse peut-être les enfants déformés sur le sol pour mourir.
- Sinon, peut-être que les Gobelins sont des humains déformés par la magie. Trop de sorcellerie peut avoir des effets bizarres sur les nouveau-nés.
- Une infestation de Gobelins dans une cité pose un problème unique aux Hiéromaines – doivent-ils tuer tous les témoins quand il ne s'agit que d'une petite colonie de pestes ?

Magie des Gobelins : les Gobelins ayant une INT de 10 ou plus et un POU de 15 ou plus peuvent lancer des sorts gobelins. Ils possèdent 1d4+1 sorts qui sont, habituellement : *Fusion, Invisibilité, Maudire, Plaie, (Sens) Fantomatique.*

Insaisissable : si un personnage effectue une attaque contre un Gobelins et manque son coup, il ne peut pas accomplir d'autres attaques contre le Gobelins durant ce tour.

Chiens de l'Enfer

Les humains ne sont pas les seuls à pouvoir être possédés par des démons de l'enfer. Les mauvais esprits peuvent aussi habiter le corps des animaux. Les Chiens de l'enfer sont des chiens ou des loups possédés : ils sont minces et agressifs, leurs yeux reflètent les feux de l'enfer quelle que soit leur position et de leur mâchoire coule une bave brûlante. Selon l'esprit qui l'habite, un chien de l'enfer peut être un monstre sauvage ou être doué de la parole.

Bien que l'absence d'âme entrave la possession démoniaque – sans une âme, le démon ne peut pas matérialiser tous ses pouvoirs surnaturels dans le monde matériel – les chiens de l'enfer possèdent une force et une vitesse surnaturelles et ont une résistance envers les armes qui ne sont pas proprement bénites. Chaque chien de l'enfer possède également un talent démoniaque qui varie de bête en bête.

Les animaux hôtes pouvant être possédés comprennent : des chevaux (cauchemars), des corbeaux, des nuées d'insectes et des porcs.

Piste du Chien de l'Enfer :

- Un chien de l'enfer peut s'avérer être le résultat d'une invocation démoniaque qui a mal tourné – au lieu d'être lié dans un cercle de protection, le démon bondit dans le corps d'un animal. Dans ce cas, les personnages pourchassent le diaboliste afin de trouver le démon.
- Tuer le chien de l'Enfer aboutira à la libération du démon – et si cette horreur est capable de posséder des victimes, le Hiéromoine qui tue la bête pourrait bien devenir le prochain hôte.

Impies : les chiens de l'enfer ne subissent que la moitié des dommages causés par des armes non bénites.

Pouvoir Démoniaque : lancez 1d6 pour déterminer le pouvoir démoniaque du chien de l'enfer :

1. **Excellent Traqueur :** le chien de l'enfer trouve toujours sa proie. Il ne peut échouer à ses tests de Pister et est infatigable quand il s'agit de poursuivre sa proie.
2. **Rôdeur du Rêve :** le chien de l'enfer peut traquer un personnage jusque dans ses rêves.
3. **Venimeux :** la morsure du chien de l'enfer est empoisonnée. Toute personne mordue par la créature subit les effets du



Chien de l'Enfer

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+6	17	1-2	Patte Postérieure Droite	2/6
CON	3D6+9	20	3-4	Patte Postérieure Gauche	2/6
TAI	2D6+3	10	5-7	Arrière-Train	2/7
INT	2d6	7	8-10	Poitrail	2/8
POU	3D6	11	11-13	Patte Antérieure Droite	2/6
DEX	3D6+3	14	14-16	Patte Antérieure Gauche	2/6
CHA	—	—	17c20	Tête	2/6

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1d2
Points de Magie	11
Mouvement	10m
Rang d'Action	+11

Armure Typique : Peau et Fourrure (2 PA)

Traits : Vision Nocturne, Impie, Pouvoir Démoniaque

Compétences : Athlétisme 100%, Discrétion 75%, Endurance 75%, Évasion 65%, Perception 80%, Persévérance 75%, Pister 90%, Survie 40%

Armes		Allonge/ Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Morsure	M	T			70%	1D10	Comme pour la Tête
Griffes	M	M			40%	1D4	Comme pour la Jambe

Genius Loci

	Dés	Moyenne
FOR	—	—
CON	—	—
TAI	—	—
INT	—	—
POU	2D6	7
DEX	3D6	11
CHA	3D6	11

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	1D6
Points de Magie	11
Mouvement	18m
Rang d'Action	+9

Armure Typique : aucune

Traits : Sens de la Vie, Sens de la Magie, Habite Structure

Compétences : Connaissance (Régionale) 80%, Perception 50%, Combat Spectral 60%

Habite Structure : l'esprit peut se créer un corps à partir des pierres de sa demeure. Une manifestation sous cette forme lui coûte un Point de Magie par minute et le corps ainsi créé a une TAI et une CON équivalentes au POU de l'esprit, une FOR égale à deux fois son CHA et une DEX égale à son INT.



Venin Aigu (voir *Livre de Règles de RuneQuest*, page 57)

4. **Souffle de Feu** : voir *Livre de Règles de RuneQuest* page 161. Le souffle de feu du chien de l'enfer inflige 2d6 points de dommages.
5. **Vol** : le chien de l'enfer est capable de voler.
6. **Hurllement de l'Enfer** : le chien peut hurler pour appeler 1d3 chiens à son aide.

Esprits Mineurs

Les esprits de cette magnitude sont presque imperceptibles aux humains ; ils se manifestent uniquement quand ils reçoivent la force de la vénération – ou de la peur – des Humains ou dans de rares occasions.

Genius Loci

Un Genius loci est l'esprit gardien d'un lieu. Ce genre d'esprit est associé avec des structures magnifiques importantes ou des ruines imposantes. Certaines cathédrales, certains cimetières et certaines ruines Romaines possèdent des génii particulièrement puissants. Ces esprits peuvent apparaître sous deux formes : ils peuvent ressembler à des habitants ordinaires des lieux ou animer les pierres pour former un corps ou un visage. Les Genius loci sont généralement inoffensifs mais peuvent se mettre facilement en colère si leur lieu de repos est endommagé ou profané. Certains sorciers réveillent délibérément les genius loci de leur refuge afin de créer un défenseur surnaturel.

Piste des Genius Loci:

- Les livres d'histoire et de recherche peuvent révéler la présence d'un Genius Loci plus sûrement qu'un Dispositif Hoffman ou que la Sorcellerie. Effectuer des recherches s'avère payant.
- L'activité de l'esprit peut être confondue avec celle d'un simple lieu hanté.

Ombre

Tout comme les fantômes, les ombres sont des esprits des morts, mais contrairement aux fantômes, elles n'ont ni conscience ni volonté ; une ombre est piégée dans la mort et répète les mêmes actions encore et encore. L'ombre d'un prêtre peut apparaître dans sa chaire et prêcher à sa congrégation ; celle d'un légionnaire Romain peut patrouiller la même route empruntée quelques 1.000 ans auparavant. Tels des acteurs répétant la même pièce, elles récitent leurs lignes à l'infini.

Dans certaines circonstances, les ombres peuvent se révéler des alliées utiles. Une personne proche peut les nourrir de Points de Magie et les forcer à se manifester temporairement. Durant ces manifestations, les ombres se comportent comme elles l'ont toujours fait : causer l'apparition de l'ombre d'un barbare conjure effectivement un guerrier, en supposant que les personnages puissent convaincre le barbare défunt qu'ils sont de son côté. Certains cultes utilisent les ombres d'anciens membres comme gardes.

Piste de l'Ombre:

- Le fait de tuer des ombres est une tâche inutile car les esprits peuvent revenir. Les personnages doivent leur donner le dernier repos ou les exorciser.
- Les ombres se nourrissent d'une autre source de magie qui leur permet de se manifester. Retirer la source de leur pouvoir met fin aux manifestations.

Écho de Vie : une ombre peut se manifester dans le monde matériel si une personne proche dépense un Point de Magie pour lui permettre d'apparaître (ou dans de rares conjonctions du plan spirituel et du plan physique). L'Ombre reste sous cette forme pendant une minute par point de POU et peut interagir avec les êtres vivants.

Spectre

Les spectres sont les versions malveillantes des ombres – ce sont des échos des morts qui se nourrissent des émotions négatives, en particulier celle de la peur. Ils sont consumés par l'amertume et la haine, à cause de la nature violente de leur propre mort. Les spectres gravitent autour des champs de bataille, des régions en proie aux épidémies et des lieux de mauvais augures.

Les spectres sont capables d'affecter quelque peu le monde physique en jouant avec les nerfs des mortels et en créant des illusions mineures. Ils utilisent ces pouvoirs pour provoquer des émotions chez leurs victimes ; la peur ou la colère d'une victime nourrit le spectre en lui donnant plus d'énergie et en lui permettant de tordre un peu plus la réalité. Pour finir, le spectre devient suffisamment fort pour se manifester et tuer sa proie.

Piste du Spectre :

- Les donjons de l'Ordre sont gardés par plus d'un spectre enchaîné.
- La présence d'un spectre dans un endroit apparemment paisible peut entraîner une enquête – pourquoi un esprit associé avec l'amertume et la haine se met-il à hanter un monastère ?

Vampire Émotionnel : les spectres se nourrissent des émotions des personnes proches. Un personnage qui montre de la colère ou de la peur près d'un spectre perd un Point de Magie en faveur du Spectre. Ce dernier peut drainer jusqu'à cinq fois son nombre de Points de Magie de départ. Un personnage qui essaie de bloquer une émotion forte peut effectuer un test de Persévérance pour ce faire.

Hanter : les spectres peuvent créer des illusions et des effets surnaturels, tels que des visions et des sons fantomatiques, ouvrir ou claquer des portes et ainsi de suite. Chacun de ces effets coûte un Point de Magie au spectre.

Manifestation : dès qu'un spectre a atteint le double de son total de Points de Magie de départ, il peut se manifester dans



Ombre

	Dés	Moyenne
FOR	—	—
CON	—	—
TAI	—	—
DEX	—	—
INT	2D6	7
POU	3D6	11
CHA	3D6	11

Actions de Combat 2

Dommages Spirituels 1D6

Points de Magie 11

Mouvement 8m

Rang d'Action +9

Armure Typique : aucune

Traits : Écho de Vie

Compétences : Combat Spectral 60%, Discrétion 50%, Endurance 50%,

Spectre

	Dés	Moyenne
FOR	—	—
CON	—	—
TAI	—	—
DEX	—	—
INT	2D6	7
POU	3D6	11
CHA	3D6	11

Actions de Combat 2

Dommages Spirituels 1D6

Points de Magie 11

Mouvement 18m

Rang d'Action +9

Armure Typique : aucune

Traits : Sens de la Vie, Vampire Émotionnel, Hanter, Manifestation

Compétences : Combat Spectral 60%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	M	T	60%	1D8	Comme pour la forme spectrale

Mélusine

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6	11	1-3	Jambe Droite	3/5
CON	3D6	11	4-6	Jambe Gauche	3/5
TAI	2D6+6	13	7-9	Ventre	3/6
INT	2D6+6	13	10-12	Poitrine	3/7
POU	4D6	14	13-15	Bras Droit	3/4
DEX	4D6	14	16-18	Bras Gauche	3/4
CHA	4D6	14	19-20	Tête	3/5
Actions de Combat		3		Armure Typique : Peau Écaillée, 3 points	
Modificateur de Dommages		+0			
Points de Magie		14		Traits : Illusions, Queues Écaillées	
Mouvement		8m, 12m en nageant		Sorts : Renoncer (Air), Intuition, Vision Fantomatique, Suffocation	
Rang d'Action		+14		Compétences : Athlétisme 60%, Endurance 60%, Force Brute 40%, Influence 90%, Manipulation 40%, Natation 120%, Perception 50%, Persévérance 60%, Sorcellerie 60%, Survie 70%	

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague	P	P	50%	1D4+1	6/8
Queue de Mélusine	M	TL	70%	1D6	Comme pour la Jambe

le monde physique. Les spectres qui réussissent à se manifester subissent les dommages minimum de toutes les attaques.

Mélusines

Les Mélusines sont une race de créatures laides et abominables résidant dans les rivières et dans les lacs. Sous leurs formes naturelles, ce sont des monstres écaillés possédant des gueules pleines de crocs acérés, des yeux bulbeux et deux longues queues. Les Mélusines sont des créatures trompeuses, capables de prendre la forme d'une belle jeune fille pour leurrer les imprudents dans des pièges : le jeune fermier observe une jeune fille s'ébrouant dans les eaux et finit par succomber à ses charmes ; la mélusine l'entraîne ensuite sous l'eau pour le noyer et le dévorer.

Ces créatures sont encore plus rusées et se déguisent en prêtres, en nobles ou en individus spécifiques afin de semer le chaos et la confusion. Leurs supercheries sont limitées par le besoin de se baigner – si une mélusine ne s'immerge pas dans l'eau au moins une fois par jour, elle commence à se dessécher (perdant un point de CON par jour où elle ne peut le faire). Selon les récits, elles sont les descendants des personnes qui ne purent monter à bord de l'Arche de Noé, et donc, pour survivre au déluge, elles devinrent des créatures des eaux. Elles prennent un malin plaisir à briser les serments, peut-être pour se moquer de l'alliance entre Dieu et l'humanité et utilisent leur pouvoir d'illusion pour créer la discorde et détruire la confiance.

Les mélusines considèrent certains lacs et rivières comme sacrés et quiconque fait intrusion dans ces eaux est condamné à mort. Les sages de l'Ordre croient qu'il existe des colonies de mélusines ou des temples érigés dans les eaux profondes mais aucun nageur ne peut plonger suffisamment profond pour découvrir la vérité.

Toutes les mélusines rencontrées par l'Ordre sont des femelles. Sans doute que les mâles restent dans les colonies, incapable de se rendre à la surface parce qu'ils n'ont pas le pouvoir de l'illusion ou peut-être que leur race ne comprend aucun mâle et dépend des humains pour se propager.

Piste de la Mélusine:

- Les Mélusines sont réputées pour faire alliance avec des cultes de sorcières ; certaines sorcières peuvent même être des mélusines.
- Les Mélusines n'osent pas se rendre dans l'océan – de quoi ont-elles peur dans ces profondeurs ?
- Toutes les Mélusines ne sont pas des meurtrières, du moins c'est ce qu'elles affirment ; que se passerait-il si un groupe de Mélusines faisait irruption dans une grande cité pour demander asile ?

Illusions : une Mélusine peut changer de forme pour paraître humaine. C'est un sort d'illusion avec une Ampleur égale à la moitié du POU de la Mélusine.



Queues Écaillées : la Mélusine peut employer ses queues au combat. Si elle attaque avec les deux, elle ne peut pas se déplacer pendant ce tour. Ses attaques de queue font usage des manœuvres suivantes : Frappe l'Adversaire, Désarme l'Adversaire, Emmêle, Empoigne ou Fait Trébucher l'Adversaire.

Peuple de la Nuit

Cette race porte une centaine de noms. Dans certains pays, on les appelle des Kobolds ou dvergar et dans d'autres gnomes, domovoi ou huldufolk (le peuple caché). Les récits s'accordent sur le fait que le peuple de la nuit vit dans de grands royaumes situés loin sous la terre. La taille de leurs pays est étonnante – certains récits présentent des royaumes qui s'étendent des montagnes de Norvège à la Méditerranée et on dit du Roi du Peuple de la Nuit qu'il commande plus de chevaliers que tous ceux de la chrétienté réunis.

Les récits racontent aussi que le peuple de la nuit est de petite taille mais cela est inexact – il existe des individus de petite taille, des grands individus et des individus qui pourraient même passer pour des humains. La seule chose qu'ils ont tous en commun est leur peau couleur noir de jais. Le peuple de la nuit est dépourvu de couleur excepté le noir profond. Leurs vêtements, leurs armes, voire même leur sang, est de couleur noire. Même quand ils parlent, leur voix basse semble lourde.

Le Peuple de la Nuit est divisé en castes ou en familles, bien que leur nature exacte reste un mystère pour l'Ordre. Qu'est-ce qui fait qu'un individu est un commerçant et un autre un érudit, nul ne le sait, mais les érudits se ressemblent les uns les autres,

tous comme les commerçants d'ailleurs. C'est comme si, pour ce peuple, la forme suivait la fonction. Trois castes de ce peuple sont décrites ici – forgeron, guerrier et sorcier-prêtre.

Le Peuple de la Nuit est un peuple plutôt païen, bien qu'il existe quelques Chrétiens parmi eux. Ils croient en une variété de divinités horribles, plus apaisées que vénérées durant leurs rites. Ils ont peu de contacts avec les habitants de la surface qu'ils considèrent comme des barbares illettrés. Ils visitent parfois la surface pour négocier ou pour voler des enfants destinés à leurs rites religieux, ou encore pour poursuivre quelque objectif indéchiffrable. Dans la majorité, ils ignorent l'humanité, ce qui est une chance. Si le peuple de la nuit venait à déferler de ses forteresses, les armées de la chrétienté seraient renversées. La seule défense contre ce peuple réside dans les cieux : ils ne supportent pas la lumière du soleil. Un individu pris au piège à la surface durant la journée est affaibli ; s'il était forcé d'aller au contact direct avec la lumière du jour, il brûlerait comme des brindilles ou se transformerait en pierre.

Piste du Peuple de la Nuit:

- Le peuple de la nuit est à l'origine des récits qui traitent de fées et de nains. Pourquoi volent-ils des enfants humains ?
- L'Ordre est contacté par un seigneur de ce peuple, demandant de l'aide contre un démon qui a usurpé son trône. Les personnages sont-ils assez courageux pour s'aventurer au plus profond de la Terre ?
- La Voie divine demande l'éradication de toutes les forces surnaturelles – comment vaincre un adversaire plus nombreux que l'humanité ?

Peuple de la Nuit : Artisan

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6	11	1-3	Jambe Droite	5/4
CON	3D6	11	4-6	Jambe Gauche	5/4
TAI	2D6	7	7-9	Ventre	5/5
INT	2D6+6	13	10-12	Poitrine	5/6
POU	3D6+3	14	13-15	Bras Droit	5/3
DEX	3D6+3	14	16-18	Bras Gauche	5/3
CHA	3D6	11	19-20	Tête	5/4

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+0
Points de Magie	14
Mouvement	6m
Rang d'Action	+14 (+7 avec une armure)

Armure Typique : Chaîne du Peuple de la Nuit, 5 points

Traits : vision dans le Noir, Peuple de la Nuit.

Compétences : Artisanat (Armure) 80%, Discrétion 70%, Enchanter Arme 60%, Évasion 40%, Ingénierie 60%.

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Épée	M	L	50%	1D8	6/8

Peuple de la Nuit : Sentinelle

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+6	17	1-3	Jambe Droite	5/6
CON	3D6+3	14	4-6	Jambe Gauche	5/6
TAI	2D6+6	13	7-9	Ventre	5/7
INT	2D6	7	10-12	Poitrine	5/8
POU	2D6	7	13-15	Bras Droit	5/5
DEX	3D6+3	14	16-18	Bras Gauche	5/5
CHA	3D6	11	19-20	Tête	5/6

Actions de Combat

2

Modificateur de Dommages

+1D2

Points de Magie

7

Mouvement

8m

Rang d'Action

+11 (+4 avec une armure)

Armure Typique : Chaîne du Peuple de la Nuit, 5 points

Traits : Vision dans le Noir, Peuple de la Nuit.

Compétences : Athlétisme 60%, Endurance 60%, Perception 40%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Bec de Corbin	L	L	70%	1D8+2	6/10

Peuple de la Nuit : Prêtre

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
STR	2D6	7	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	2D6	7	4-6	Jambe Gauche	-/4
SIZ	2D6+6	11	7-9	Ventre	-/5
INT	4D6+6	19	10-12	Poitrine	-/6
POW	5D6	17	13-15	Bras Droit	-/3
DEX	2D6	7	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	2D6	7	19-20	Tête	-/4

Actions de Combat

3

Modificateur de Dommages

-1D2

Points de Magie

17

Mouvement

8m

Rang d'Action

+13

Armure Typique : aucune

Traits : Vision dans le Noir, Peuple de la Nuit.

Sorts : Maudire (POU), Diminuer (TAI), Augmenter (TAI), Former (Pierre), Brilliance, Neutralisation de la Magie, Résistance Spirituelle, Fragmenter

Compétences : Influence 50%, Connaissance (Sciences Occultes) 40%, Manipulation 50%, Sorcellerie (Peuple de la Nuit) 60%

Armes

Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Dague	P	P	40%	1D4+1	4/8

Peuple de la Nuit : tous les individus du Peuple de la Nuit gagnent un bonus de +25% à leurs tests de Discrétion effectués la nuit. En surface durant le jour, ils gagnent automatiquement deux niveaux de fatigue. Un individu en contact direct avec la lumière du soleil subit 1 point de dommage par tour à chaque localisation exposée.

Enchanter Arme : l'artisan du peuple de la nuit connaît la fabrication secrète des armes magiques. Il peut temporairement enchanter sa lame et gagner ainsi un bonus de +10% à son attaque et un bonus de +2 à ses dommages pendant un tour, au prix d'un Point de Magie. Il peut aussi créer des objets magiques au prix de quelques points de POU.

Loups-Garous

Les personnes affectées par la malédiction du loup-garou sont en effet maudites, car lorsque la pleine lune apparaît, elles se transforment en monstres enragés qui se repaissent des êtres qui leur sont chers. Les loups-garous sont possédés par des esprits démoniaques mineurs. Le baptême Chrétien empêche l'âme d'être déplacée de cette manière mais les hérétiques païens et ceux qui ont été excommuniés sont vulnérables à cette possession. Tous les païens ou les excommuniés ne sont pas des loups-garous mais toute exposition à la malédiction augmente le risque de possession. Un homme qui porte une ceinture en peau de loup qui boit l'eau tiré de l'empreinte d'un loup et qui sommeille au dehors les nuits de pleine lune, invite par ses actions les esprits lupins à envahir son corps.



Lycanthropie

La Lycanthropie est contrôlée par la compétence Métamorphose (CON+POU). Un personnage atteint de lycanthropie doit effectuer un test de Métamorphose afin de changer sa forme. Les tentatives de Métamorphose gagnent un bonus de +25% la nuit et un bonus de +100% les nuits de pleine lune.

Les lycanthropes ont des désirs bestiaux féroces. Un loup-garou doit effectuer un test de Persévérance pour éviter de pourchasser les créatures plus faibles ou pour résister au besoin de dévorer les chairs. Les tests de Persévérance subissent un malus de -25% la nuit et un malus de -100% les nuits de pleine lune.

Morsure du Loup-Garou

Un personnage mordu par un loup-garou peut être atteint de lycanthropie. (Les personnages ayant un Score de Pêcheur supérieur ou égal à 100% peuvent également être vulnérables à la lycanthropie). Dans ce cas, il doit effectuer un test d'Endurance après le combat pour savoir s'il a été bel et bien infecté. Si c'est le cas, il se transforme automatiquement à la prochaine pleine lune, à moins qu'il n'ait trouvé un remède.

Guérir la Lycanthropie

Un personnage qui n'a pas encore subi un changement peut être guéri en consommant de l'Arnica (voir page 55).

Une personne qui s'est déjà transformée en loup-garou peut être guérie avec un exorcisme. L'esprit possède un score de Persévérance égal au score de Métamorphose du personnage.

Le démon qui habite le loup-garou ne peut pas contrôler complètement la victime mais il lui donne une force et une vitesse surhumaine, toutes deux accompagnée d'un très grand appétit et d'émotions féroces. Selon le démon qui les habite, les loups-garous deviennent des loups géants ou des hommes-loups. Ils peuvent également propager leur malédiction en mordant les gens et cette morsure peut aussi infecter les bons Chrétiens.

Les loups-garons sont forcés à se *métamorphoser* les jours de pleine lune. Les autres nuits, ils peuvent se changer selon leur gré. Seuls les loups les plus forts arrivent à changer durant le jour. Les loups-garous peuvent seulement être blessés par des armes en argent.

Piste du Loup-Garou:

- Infliger la lycanthropie à un personnage non-joueur est un bon moyen de mettre au défi une personne qui a dévié du chemin de la foi.

Loup-Garou

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6/+12	11/23	1-3	Jambe Droite	-/5 / 2/7
CON	3D6/+6	11/17	4-6	Jambe Gauche	-/5 / 2/7
TAI	2D6+6/+3	13/16	7-9	Ventre	-/6 / 2/8
INT	2D6+6/-6	13/7	10-12	Poitrine	-/7 / 2/9
POU	3D6/+0	11/11	13-15	Bras Droit	-/4 / 2/6
DEX	3D6/+0	11/11	16-18	Bras Gauche	-/4 / 2/6
CHA	3D6/-6	11/5	19-20	Tête	-/5 / 2/7

Actions de Combat	2/2
Modificateur de Dommages	+0/+1D6
Points de Magie	11

Armure Typique : Fourrure, 2 points

Traits : Armes Naturelles Redoutables, Contagieux, Immunité aux Dommages (Argent)

Mouvement	8m/12m
Rang d'Action	+12/+9

Compétences: Athlétisme 30%/70%, Force Brute 40%/80%, Perception 25%/50%, Pister 30%/80%, Survie 40%/60%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	L	M	80%	1D6	Comme pour les membres
Morsure	M	P	60%	1D10	Comme pour la Tête

Homme Sauvage

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6+3	14	1-3	Jambe Droite	1/6
CON	3D6+3	14	4-6	Jambe Gauche	1/6
TAI	3D6+3	14	7-9	Ventre	1/7
INT	2D6	7	10-12	Poitrine	1/8
POU	3D6	11	13-15	Bras Droit	1/5
DEX	3D6	11	16-18	Bras Gauche	1/5
CHA	3D6	11	19-20	Tête	1/6

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+1D2
Points de Magie	11
Mouvement	8m
Rang d'Action	+9 (+7 avec une armure)

Armure Typique : Fourrures, 1 Point

Traits : aucun

Compétences : Athlétisme 60%, Bagarre 60%, Discrétion 60%, Force Brute 70%, Perspicacité 40%, Pister 40%, Survie 60%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Lance de Pierre	M	L	50%	1D8+1	3/5



- Les loups-Garous sont aussi un bon moyen pour forcer les joueurs à faire un choix. Les lycanthropes peuvent être tout à fait innocents durant le jour et des machines à tuer durant la nuit.

Immunité aux Dommages : les armes en argent infligent des dommages minimum aux loups-garous qui sont sous leur forme humaine. Par contre, sous leur forme lupine, les loups-garous ne reçoivent aucun dommage d'armes qui ne sont pas en argent.

Contagieux : toute personne mordue par un loup-garou a une chance de contracter la lycanthropie.

Armes Naturelles Redoutables

Métamorphose : les premières caractéristiques représentent le loup-garou sous sa forme humaine ; les secondes représentent les modificateurs de la forme lupine.

Homme Sauvage

Les hommes sauvages sont des anciens habitants de l'Europe. Ils étaient ici avant les ancêtres de nos ancêtres et sont les Pré-Adamites, ceux qui furent créés par Dieu avant que celui-ci ne crée l'homme à Son image. Considérez-les comme une ébauche grossière de l'Humanité.

Les hommes sauvages ont une apparence humaine mais sont plus grands, plus laids et plus forts que les gens normaux. Ils

sont généralement paisibles mais la croissance de la population humaine fait que leurs terrains de chasse ont été réduits ; les hommes sauvages sont des chasseurs et des guerriers féroces quand ils sont affamés. Ces brutes sauvages attaquent parfois les voyageurs ou les camps humains mais la plupart se sont retirés dans le nord, vers les contrées désertiques, ou ont pris refuge dans des montagnes inaccessibles.

Ils sont habituellement païens mais quelques-uns ont assez de sagesse et de raison pour se convertir au Christianisme. Il existe de petites communautés d'hommes sauvages dans les Alpes, qui ont été converties par des moines italiens. Mais en dépit de cette conversion, l'Ordre a déclaré les hommes sauvages comme étant contraire à la Voie Divine et les Hiéromoines ont reçu la mission d'éradiquer ces monstres partout où ils se trouvent.

Homme-Ver

Les hommes-ver sont des horreurs rares nées du corps de sorciers ou de sorcières – si le corps d'un sorcier est enterré au lieu d'être proprement brûlé, il est dévoré par les vers. Les vers grossissent et absorbent une petite partie de l'âme damnée et de la sorcellerie du magicien. Le sorcier défunt instruit ainsi les vers qui le dévorent jusqu'à ce qu'un écho cauchemardesque du sorcier émerge du tombeau sous la forme d'un corps constitué de milliers de vers gras et aveugles.

Ces monstres rampants ne possèdent pas l'intelligence du sorcier qui les a engendrés mais ils se souviennent de certains

Homme-Ver

	Dés	Moyenne	1D20	Localisation	PA/PV
FOR	3D6	11	1-3	Jambe Droite	-/4
CON	3D6	11	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI	2D6+6	13	7-9	Ventre	-/5
INT	2D6	7	10-12	Poitrine	-/6
POU	4D6	14	13-15	Bras Droit	-/3
DEX	2D6	7	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA	1D6	3	19-20	Tête	-/4
Actions de Combat		2	Armure Typique : aucune		
Modificateur de Dommages		+0			
Points de Magie		14	Traits : Engloutissement, Guérison Rapide, Spongieux		
Mouvement		6m	Sorts : Maudire (INT), Dominer (Humain), Paralysie, Vampirisme (CON)		
Rang d'Action		+7	Compétences : Bagarre 40%, Déguisement 40%, Endurance 70%, Manipulation 30%, Persévérance 90%, Sorcellerie 60%		
Armes					
Type	TAI	Allonge/			
Empoignade	M	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Engloutissement		P	30%	1D3	Comme pour le Bras
		T	100%	Spécial	Spécial

de ses sorts et peuvent s'avérer être des ennemis dangereux. En dépit de cela, l'Ordre a ordonné à ses Hiéromoines de ne pas détruire les hommes-vers au premier abord. Au lieu de cela, un ou plusieurs vers doivent être capturés et placés dans des jarres en verre avant que la colonie ne soit incinérée. Ces vers devront être envoyés au monastère pour que l'esprit du sorcier puisse être questionné et sa connaissance préservée pour des références futures.

Piste des hommes-vers :

- Un homme ver permet de ramener un sorcier ennemi vaincu pour un deuxième affrontement.
- Les personnages qui prennent des Têtes d'Airain entendent à l'occasion comme des glissements dans l'armature d'airain...

Spongieux : les armes qui Empalent n'infligent aucun dommage aux hommes-vers et toutes les autres attaques ne leur infligent que des dommages minimum.

Guérison Rapide : Les hommes-ver régénèrent, par tour, un Point de Vie à toutes leurs localisations.

Engloutissement : si un homme-ver réussit à empoigner un adversaire, il peut employer une Action de combat pour l'engloutir. Les vers enveloppent la victime et infligent, par tour, 1d4 points de dommages à chaque localisation. Une armure ne protège pas contre une attaque d'Engloutissement. L'homme-ver ne peut pas effectuer d'autres actions quand il engloutit un adversaire et le seul moyen de stopper une telle attaque est de tuer l'homme-ver ou d'échapper à la nuée, soit en plongeant sous l'eau soit en utilisant le feu pour repousser les vers.

Fabriquer des Monstres

Les ennemis mineurs peuvent être vaincus rien qu'à la force du bras – un Hiéromoine peut se frayer un chemin à travers une horde de zombies ou vaincre les membres d'un culte avec une bonne vieille épée, des années d'entraînement intense et des poches remplies d'explosifs et d'armes chimiques anachroniques. Les monstres sont une toute autre histoire. L'anéantissement d'un monstre nécessite des Hiéromoines qu'ils apprennent tout d'abord les forces et les faiblesses de leur ennemi, c'est à dire qu'ils comprennent le monstre avant de le vaincre.

Sans effectuer de telles préparations, les personnages n'ont aucune chance de vaincre le monstre.

Concept

Le premier stade est la conception du monstre. Les Horreurs ne restent pas isolées – elles affectent tous ceux qui les entourent. Même un ancien monstre tentaculaire demeurant au fond d'un puits et qui n'en a pas émergé depuis plus de 100 ans peut se retrouver au cœur des intrigues et du mystère. Qui a construit le puits ? Qui a connaissance du monstre ? Qu'est-ce qui arrive à ceux qui boivent l'eau du puits ?

Le monstre devrait être un reflet des personnages, ou avoir une connexion avec eux. Un Hiéromoine défini par sa foi en la bonté de Dieu devrait être mis au défi par un monstre qui cause une souffrance et une misère intolérables – comment Dieu peut-il permettre à une telle chose d'exister ? Le monstre peut même engager le moine dans un débat théologique, en affirmant que Dieu est un mensonge et que la souffrance est tout ce qui existe dans un univers sans dieux. Un personnage qui craint que l'Ordre ne soit corrompu et autoritaire peut combattre un monstre qui domine ses subalternes, en les transformant en esclaves contre leur volonté. Le monstre symbolise le côté sombre de l'Ordre dans le jeu et le fait de tuer des monstres pousse des personnages à embrasser ou à rejeter les règles de l'Ordre – utilisez la menace du monstre pour mettre votre personnage face à une crise.

Bien souvent, le concept du monstre sera lié à ses traits. Les traits représentent des pouvoirs uniques du monstre que les personnages doivent apprendre à vaincre. Pensez à la manière dont ils peuvent découvrir ces traits – si un dragon a été vaincu par un chevalier héroïque quelques décennies plus tôt, alors le récit de ce chevalier peut contenir un indice vital au sujet de la faiblesse du dragon. Les personnages peuvent apprendre ces traits en combattant les monstres ; ils n'ont pas assez de chance pour vaincre la bête au cours de la première rencontre mais s'ils survivent, ils pourront mettre en œuvre ce qu'ils ont découvert au cours du prochain combat.

Caractéristiques

Les monstres possèdent des caractéristiques supérieures à celles des mortels. En moyenne, un monstre devrait avoir 40D6 à distribuer entre ses caractéristiques ; les bêtes plus puissantes en possèdent plus.

Monstres de Niveau Expérimenté : 30–40D6

Monstres de Niveau Vétéran : 40–50D6

Monstres de Niveau Maître : 50–60D6

Monstres de Niveau Héroïque : 70+ D6

Armure

Les monstres ont au moins 3 Points d'Armure à chaque localisation ; certains traits donnent plus d'armure ou plus de protection. Les monstres possédant une armure exceptionnelle devraient avoir une faiblesse que les joueurs peuvent exploiter pour passer au travers de l'armure.

Attaques et Dommages

Un monstre solitaire doit être capable d'anéantir un groupe entier d'aventuriers. Les Actions de Combat jouent un rôle vital dans le combat de *RuneQuest* et ici, les aventuriers ont l'avantage du fait de leur grand nombre. Si le monstre ne possède que trois Actions de Combat et qu'il fait face à cinq aventuriers, chacun ayant deux ou trois actions, alors les joueurs accompliront trois fois plus d'attaques que le monstre lui-même. Donnez-lui quelques parades et/ou des attaques



secondaires, ou bien donnez-lui des capacités de mouvement pour éviter d'être coincé et attaqué par tous les joueurs.

Traits des Monstres

Chacun des traits du monstre lui donne un grand talent mais aussi un désavantage qui non seulement surmonte son talent mais l'affaiblit aussi sévèrement. La plupart des traits suggèrent également des faiblesses – choisissez-en un parmi la liste ci-dessous. Si une créature possède plusieurs traits, elle n'a pas besoin d'avoir un nombre de désavantages correspondant, bien qu'évidemment, moins elle présente de faiblesses, plus elle est forte.

Adorateurs : le monstre a un certain nombre d'adorateurs, desquels il peut tirer un pouvoir. Il peut drainer des Points de Magie de ces adorateurs, basé sur un taux d'échange de deux pour un. Les adorateurs doivent activement et volontairement vénérer le monstre pour qu'il puisse utiliser leurs réserves psychiques.

Convulsion Mortelle : quand la créature subit une Blessure Grave, elle se convulse sous l'agonie. Dans cet état, elle gagne une Action de Combat supplémentaire et réussit automatiquement à ses tests d'Endurance ou de Persévérance. Après 2d6 tours, la créature meurt de ses blessures.

Crache le Feu : le monstre peut cracher le feu, comme le trait standard Souffle de Feu (voir *Livre de Règles de RuneQuest II*, à la page 161). Sinon, la créature peut cracher autant de fois qu'elle le désire mais subit le désavantage *Éparpillé* ou *Mesures Protectrices*.

Cuirasse : la peau du monstre est aussi épaisse et robuste qu'une armure de plaques et elle peut résister à n'importe quelle attaque. Le monstre a 6 Points d'Armure ou plus. *Faiblesses :* *Défense Conditionnelle* ou *Point Faible*.

Démoniaque : le monstre est un démon, un esprit maléfique de l'au-delà. Les démons ne peuvent pas normalement exister dans le monde mortel – ils doivent être invoqués par un sorcier ou y entrer à travers un portail de l'Enfer. Afin de rester dans cette réalité, le démon doit soit rester dans un cercle d'invocation ou trouver un point d'ancrage. Sans cercle ni point d'ancrage, le démon sera renvoyé en enfer au bout d'un nombre de tours égal à son POU. Un point d'ancrage peut être un objet ou une créature. Si l'ancrage est une créature, celle-ci est dite possédée par le démon. Détruire le point d'ancrage est le meilleur moyen de bannir le démon. Un Dispositif Hoffman peut être employé pour localiser les ancrages.

Insaisissable : la créature est incroyablement agile, gagnant un bonus de +100% à son Évasion, ce qui augmente grandement son Mouvement et son Rang d'Action. Elle se déplace plus rapidement que la vue, à moins que les personnages ne puissent la discerner grâce à un *Révéléateur*. Sinon, cette capacité est *Épuisante*.

Guérison Rapide : le monstre guérit à une vitesse incroyable, régénérant un ou plusieurs Points de Vie par tour. Seule une attaque effectuée contre la vulnérabilité de la créature l'endommage de manière permanente. Sinon, elle possède un *Point Faible* qui ne régénère pas.

Invisible : le monstre ne peut pas être vu. Le seul moyen de le vaincre est de connaître son *Révéléateur* ou bien encore, cette invisibilité fait partie de sa *Défense Conditionnelle*.

Invulnérable : la créature ne peut pas être endommagée par un quelconque moyen – elle est complètement immunisée contre tous les dommages. Peut-être qu'elle se faufile en dehors de cette réalité ou qu'elle est tout simplement indestructible. *Faiblesses :* *Épuisant* ou *Vulnérabilité*.

Pointe de Vitesse : le monstre est capable de charger soudainement et avec une grande force. Ce trait double son Mouvement ainsi que les bénéfices de la charge (augmentant son Modificateur de Dommages de deux rangs s'il est bipède ou de quatre rangs s'il a plus de deux jambes). Rappelez-vous que placer une lance contre une charge utilise le bonus de dommages de l'*assaillant*. Placer une lance contre une charge en utilisant ce trait Empale automatiquement si l'attaque réussit.

Poison : le monstre possède une attaque empoisonnée. Toute personne mordue ou piquée par le monstre est empoisonnée. Si les personnages obtiennent un échantillon du poison, ils pourront utiliser la compétence Médecine ou Connaissance (Alchimie) pour fabriquer ou identifier un contrepoison.

Possession : le monstre peut posséder les victimes avec sa compétence Désincarner ou la Possession Cachée. Voir *Livre de Règles de RuneQuest*, à la page 142.

Provoque la Peur : le monstre est incroyablement terrifiant. Les personnages qui rencontrent la bête doivent effectuer un test de Persévérance afin d'éviter de s'enfuir de terreur ; ils peuvent résister à cette peur surnaturelle en dépendant un Point d'Héroïsme.

Sorcellerie : le monstre est capable de lancer des sorts de Sorcellerie. Il peut avoir besoin d'un grimoire, dans ce cas-là, il protège tout particulièrement son livre de magie.

Territorial : la créature est plus puissante au sein de son propre domaine. Tant qu'elle se situe dans son refuge ou dans son territoire, la créature gagne un bonus à toutes ses attaques et à toutes ses défenses. Les personnages devront l'attirer à l'extérieur.

Désavantages

Ailes Vulnérables (créatures volantes uniquement) : le monstre est ailé et les membranes de ses ailes sont des cibles plus fragiles que les autres parties de son corps. Les ailes ne reçoivent pas les bénéfices des autres traits défensifs.

Fabriquer de Nouvelles Armes

Les personnages peuvent bricoler avec des armes existantes pour en fabriquer de nouvelles ou concevoir des armes pour traiter avec des ennemis spécifiques. Par exemple, des personnages qui se battent contre un vampire désireront une arbalète plus lourde tirant des pieux au lieu de carreaux, ou un composant alchimique produisant une lumière similaire à celle du soleil. Créer une nouvelle arme dans un but précis requiert des personnages qu'ils aient découvert la faiblesse du monstre. Ils peuvent ensuite employer la compétence appropriée pour fabriquer la nouvelle arme :

Type de l'Arme	Compétence	Augmentée de
Alchimique	Connaissance (Alchimie)	Connaissance (Sciences Occultes), Survie
Mécanique	Mécanismes	Artisanat, Ingénierie
Relique	Ferveur Divine	Connaissance (Sciences Occultes)

Le Maître de Jeu a le dernier mot en ce qui concerne la difficulté de la fabrication d'une arme nouvelle mais elle devrait être modifiée par le nombre d'informations que les personnages ont pu réunir sur leur adversaire.

Conditionnelle : la capacité du monstre n'est pas toujours active – elle doit effectuer une action afin de l'activer : un rituel magique, boire dans un bassin sacré, se nourrir, visiter son refuge ou peut-être que son pouvoir ne fonctionne que dans certains endroits. Une horreur morte-vivante peut n'être invisible que dans l'ombre ; un monstre de la forêt peut ne régénérer que dans les bois.

Épuisant(e) : le monstre ne peut maintenir ce pouvoir que pendant un temps limité. Chaque fois que le monstre utilise ce talent au combat, il doit effectuer un test d'Endurance ou gagner un niveau de fatigue. Les personnages peuvent venir à bout du monstre en l'épuisant.

Impie : le monstre est blessé par la foi. Il doit effectuer un test de Persévérance pour pénétrer sur un sol sanctifié et subir 1d4 points de dommages s'il entre en contact avec des objets ou des reliques sacrées.

Leurre : le monstre est tout particulièrement attiré vers un type de proie et peut être attiré dans un piège en utilisant la proie comme appât.

Manifestation d'un Péch  : le monstre est l'incarnation d'un péché particulier, telle l'avarice ou la colère. En remédiant au péché, les personnages peuvent affaiblir et bannir le monstre.

Mesures Protectrices : les personnages développent une contre-mesure spécifique contre les attaques ou les défenses de la créature. Ils peuvent employer leurs compétences pour développer l'antidote d'un poison, un bouclier pour parer le souffle de feu ou une armure agrémentée de pointes pour parer une attaque de constriction.

Point Faible : la créature possède un point faible. Attaquer cette localisation blesse le monstre. Les attaques frappent le point faible au hasard sur un résultat de 20 ; les personnages peuvent également utiliser la manœuvre de combat Choisir la Localisation pour l'atteindre.

Protecteur : le monstre est poussé à protéger un objet ou un lieu ; les personnages peuvent utiliser cette contrainte contre le monstre.

Révéléteur : un signe révélateur annonce l'approche du monstre. Ce signe est subtil – une odeur de soufre, un abaissement de la température, une sensation de nausée – mais il suffit pour alerter les personnages de son approche.

Vulnérabilité : la créature est vulnérable à une forme d'attaque particulière, telle que le feu, l'acide, les armes bénites ou la magie.

Vulnérable à Soi-même : la créature est vulnérable à ses propres attaques spéciales. Les personnages ont besoin de pousser le monstre à s'en prendre à lui-même.

La Bête de Gubbio

“Frère Loup, toi qui a fait tant de ravages sur la terre, détruisant et tuant les créatures de Dieu sans sa permission ; oui, non seulement tu as détruit des animaux mais tu as aussi osé dévorer des hommes créés à l'image de Dieu ; pour cela, tu dois être pendu telle un voleur ou un meurtrier. Tous les hommes se dressent contre toi, les chiens te pourchassent et tous les habitants de cette cité sont tes ennemis”.

Le loup monstrueux connu sous le nom de Bête de Gubbio terrorise la ville italienne du même nom. Au début, la bête s'en prenait au bétail mais maintenant, elle attaque les humains. Elle est devenue si grande et si forte qu'elle n'a plus besoin de pourchasser sa proie – elle s'assoit simplement en dehors des portes de la ville dans l'attente de son prochain repas. Elle est devenue complaisante car les armes normales ne peuvent la blesser, mais elle reste dangereuse et rusée si elle y est forcée.

La bête développa son goût pour la chair humaine en dévorant les corps des morts ; Gubbio est régulièrement en proie aux guerres entre les cités-états de l'Italie du Nord et la bête se nourrit de la viande des morts tombés sur le champ de bataille. Elle est l'incarnation de l'avarice et de la belligérance de la cité.

Invulnérabilité : la Bête peut seulement être blessée par des armes bénites. Tout le monde dans la ville connaît son invulnérabilité mais personne ne sait qu'elle est vulnérable



Bête de Gubbio (Expérimenté)		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	35	1-3	Patte Arrière Droite	4/12
CON	30	4-6	Patte Arrière Gauche	4/12
TAI	30	7-9	Ventre	4/13
INT	7	10-12	Poitrail	4/14
POU	15	13-15	Patte Avant Droite	4/12
DEX	15	16-18	Patte Avant Gauche	4/12
CHA	15	19-20	Tête	4/12

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+2D6
Points de Magie	15
Mouvement	12m
Rang d'Action	+11

Armure Typique : Fourrure Épaisse (4 points)

Traits : Armes Naturelles Redoutables, Intelligence des Corps, Invulnérabilité,

Compétences : Athlétisme 80%, Connaissance (Régionale) 120%, Endurance 80%, Force Brute 90%, Perception 40%, Persévérance 60%, Pister 100%, Survie 60%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	L	M	120%	1D6	Comme pour les membres
Morsure	L	P	80%	1D12	Comme pour la Tête

aux lames sanctifiées. Un brave chevalier demanda à l'évêque de bénir sa lame mais l'évêque de Guggio est corrompu et n'a aucune foi. La bénédiction de l'arme fut sans effet et le chevalier fut dévoré par le loup. Si les personnages apprennent cette histoire et observent l'évêque, ils pourront en conclure qu'aucune arme bénite n'a été utilisée contre la Bête.

Intelligence des Corps : la Bête de Gubbio se nourrit des morts et apprend leurs secrets. Elle utilise ce talent pour éviter

les embuscades et pour traquer les proies les plus succulentes. La Bête connaît tout ce que ses victimes savent mais les personnages peuvent employer ce talent à leur avantage – s'ils peuvent évoquer la mémoire des victimes, ils peuvent temporairement désorienter le loup : les clameurs des morts bourdonnent dans son esprit. Évoquer la mémoire demande une mise en scène – par exemple, en piégeant le loup dans la maison d'une de ses récentes victimes.





Nabérius (Vétéran)		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	22	1-3	Patte Droite	6/8
CON	15	4-6	Patte Gauche	6/8
TAI	21	7-9	Ventre	6/9
INT	26	10-12	Poitrail	6/10
POU	45	13-15	Aile Droite	6/7
DEX	20	16-18	Aile Gauche	6/7
CHA	44	19-20	Tête	6/9

Actions de Combat 4
Modificateur de Dommages +1D8
Points de Magie 45

Armure Typique : Plumes de démons (6 points)

Mouvement Marche 8m
Vol 20m
Rang d'Action +23

Traits : Armes Naturelles Redoutables, Bec Embrochant, Bénédiction de Nabérius, Démoniaque, Impie, Pierre de Touche de Nabérius, Sorcellerie, Vulnérabilité (bolas)
Sorts : Augmenter (CHA), Diminuer (TAI), Foudroyer, Intuition, Plaie, Résistance aux Dommages, Résistance à la Magie, Vision Mystique
Compétences : Acrobatie 70%, Combat Spirituel 110%, Désincarner 90%, Éloquence 188%, Endurance 50%, Évasion 50%, Influence 188%, Manipulation 80%, Perception 120%, Persévérance 120%, Perspicacité 90%, Sorcellerie 90%

Armes

Type	TAI	Allonge/ Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	L	M	80%	1D6	Comme pour la Patte
Coup d'Aile	L	M	60%	1D4	Comme pour l'Aile
Bec Embrochant	L	L	50%	2D6	Comme pour la Tête

Nabérius, Démon du Sage Conseil

“Le vingt-quatrième esprit est Nabérius, un vaillant Marquis qui se présente sous la forme d’une Grue Noire, virevoltant autour du Cercle et quand il prend la parole, il prononce les mots avec une voix rauque. Il enseigne les Arts et les Sciences aux hommes et en particulier l’Art de la Rhétorique. Il restaure les dignités et les honneurs perdus. Il gouverne 19 légions d’esprits.”

Le démon Nabérius est réputé chez les diabolistes, car il est connu comme le Démon du Sage Conseil. La formule d’invocation de Nabérius est bien connue et l’Ordre à renvoyé maintes fois le démon. Nabérius a développé une certaine rancune envers l’Ordre à la suite de ses défaites face aux Hiéromaines et se fait maintenant un point d’honneur d’avertir tous ceux qui l’invoquent au sujet d’assassins bénits.

Le démon a bien gagné son surnom – Nabérius est en effet sage et peut instruire les sorciers dans plusieurs domaines de connaissance. Il peut octroyer une influence surnaturelle et rendre ceux qu’il bénit éloquents et séduisants. Les personnes qui invoquent Nabérius le font parce qu’ils sont tombés en disgrâce ou sont méprisés ; son talent leur permet de réclamer leur place dans la société mais ce don a un prix – Nabérius peut parler à travers les bouches de ceux qui portent sa bénédiction, ce qui lui permet de les employer comme canaux pour sa sorcellerie.





Nabérius se manifeste sous la forme d'une grue noire de taille prodigieuse ; le démon garde cette forme même au combat. Il peut diminuer sa taille pour ressembler à celle d'une grue normale et se déguise souvent sous la forme d'une créature ordinaire pour échapper à ses ennemis.

Démoniaque : Nabérius doit tout d'abord être invoqué par un sorcier avant de s'ancrer dans le monde. Le démon préfère s'ancrer à des objets aussi ordinaires et discrets que des œufs.

Impie : Nabérius doit effectuer un test de Persévérance s'il veut entrer sur un sol sanctifié. Il subit 1d4 points de dommages s'il entre en contact avec des reliques ou des objets sacrés.

Bénédiction de Nabérius : cette bénédiction de rhétorique donne un bonus de +100% aux tests d'Influence et d'Éloquence. Nabérius doit dépenser un point de POU pour que la bénédiction ait lieu. Tant qu'elle est en place, il peut lancer des sorts de sorcellerie à travers l'individu béni, en utilisant les Points de Magie de l'individu pour alimenter ses sorts. La bénédiction compte comme un sort d'Ampleur 5 et peut être dissipée avec une contre-magie appropriée.

Les personnes bénites par Nabérius deviennent incroyablement charismatiques et charmantes. Elles murmurent avec une voix grave mais leurs paroles sont si éloquentes et perspicaces qu'on ne peut s'empêcher d'être séduit. Le démon peut parler à travers la personne bénite sans que celle-ci s'en aperçoive ; le démon utilise parfois ce talent pour manipuler les événements.

Pierre de Touche de Nabérius : Nabérius peut vomir une pierre gluante qui révèle des secrets. Le démon dépense 1 point de POU afin de créer la pierre de touche, lequel est perdu jusqu'à ce qu'il la ravale. Toute personne tenant la pierre dans sa main gagne un bonus de +50% à ses tests de Perception et de Perspicacité. La pierre peut aussi être employée pour déterminer la pureté des métaux précieux.

Sorcellerie : le démon est passé adepte dans l'utilisation de la magie.

Bec Embrochant : au combat, Nabérius peut utiliser son attaque spéciale Bec Embrochant. Une attaque réussie accomplit toujours les manœuvres Empale et Frappe à travers l'armure, quel que soit le jet de défense.

Vulnérable : tous les chasseurs savent que les longues pattes de la grue sont vulnérables à une attaque de Bolas. Piéger la grue de cette manière empêche Nabérius de voler.

Balash

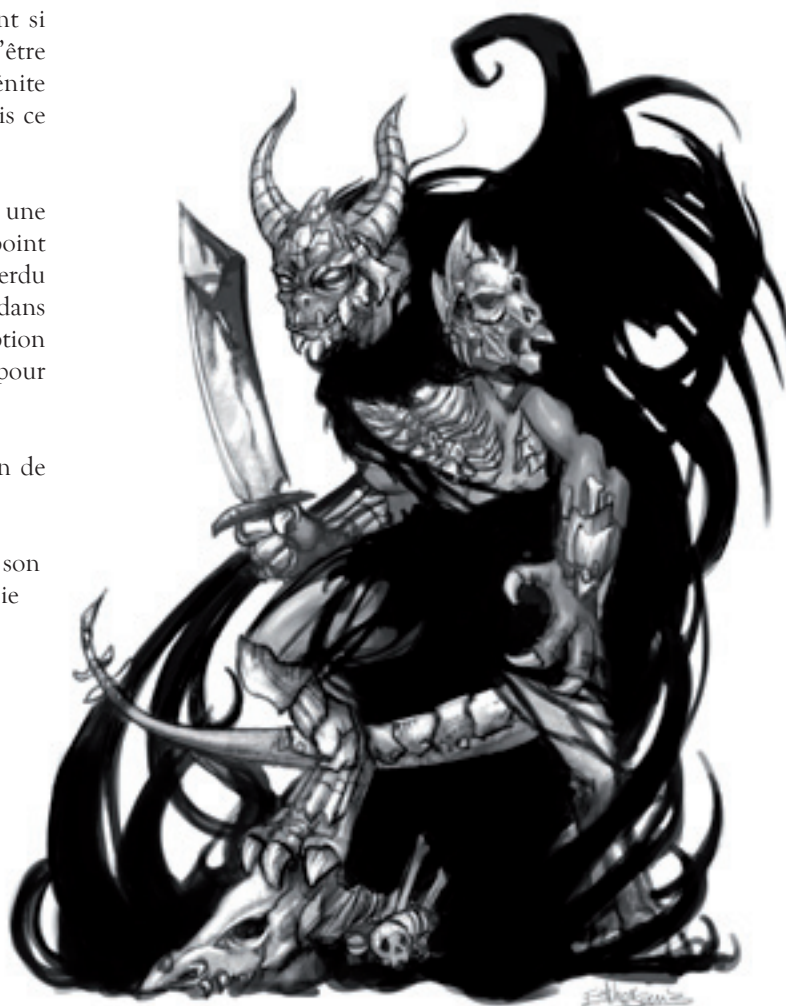
Le démon Balash est connu des cultes de sorcières, en particulier ceux qui suivent la tradition du Seigneur des Ombres. Il se manifeste sous la forme d'un géant cornu, revêtu des os de ses victimes et armé d'un

énorme couperet. Balash n'est qu'un petit baron des enfers et en tant que tel, est une brute simplette qui n'a pas la subtilité et la ruse des démons supérieurs. Il compense ce manque par une grande puissance physique et une destruction totale. Cette brute est parfois invoquée pour les plaisirs sexuels des sorcières audacieuses mais Balash est réputé pour dévorer entièrement ses partenaires dans les moments de passion. Néanmoins, le démon a engendré un certain nombre de créatures mi-démons.

Démoniaque : Balash doit tout d'abord être invoqué par un sorcier avant de s'ancrer dans le monde. Le démon préfère s'ancrer à un couperet spécialement conçu qu'il utilise alors comme arme, afin de garder un œil sur le point d'ancrage et d'éviter les surprises fâcheuses.

Impie : Balash doit effectuer un test de Persévérance pour entrer sur un sol sanctifié. Il subit 1d4 points de dommages s'il entre en contact avec des reliques ou des objets sacrés.

Provoque la Peur : les personnages qui tombent nez à nez avec Balash doivent effectuer un test de Persévérance afin d'éviter de s'enfuir sous les effets de la terreur ; ils peuvent résister à cette terreur en dépensant un Point d'Héroïsme.





Balash (Expérimenté)		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	35	1-3	Jambe Droite	9/12
CON	28	4-6	Jambe Gauche	9/12
TAI	28	7-9	Ventre	9/13
INT	11	10-12	Poitrine	9/14
POU	14	13-15	Bras Droit	9/11
DEX	11	16-18	Bras Gauche	9/11
CHA	7	19-20	Tête	9/12

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+2D6
Points de Magie	14

Armure Typique : Armure d'Os (12 points)

Traits : Armes Naturelles Redoutables, Armure d'Os, Démoniaque, Couperet de Balash, Impie, Provoque la Peur

Mouvement	9m
Rang d'Action	+13

Compétences : Athlétisme 86%, Combat spirituel 50%, Endurance 76%, Force Brute 120%, Perception 50%, Persévérance 58%

Armes		Allonge/			
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Griffes	L	M	75%	1D8	Comme pour le Bras
Éventrement	M	P	40%	2D6	Comme pour la Tête
Couperet	É	TL	100%	2D8+2	8/16
Coup de Hachoir	É	TL	80%	4D8+4	8/16

Tiews (Vétéran)		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	30	1-3	Jambe Droite	4/14
CON	30	4-6	Jambe Gauche	4/14
TAI	40	7-9	Ventre	4/15
INT	12	10-12	Poitrine	4/16
POU	30 (23)	13-15	Bras Droit	4/13
DEX	15	16-18	Bras Gauche	4/13
CHA	25	19-20	Tête	4/14

Actions de Combat	3
Modificateur de Dommages	+2D6
Points de Magie	30 (23)

Armure Typique : Armure Spirituelle (4 points)

Traits : Esprit, Adorateurs, Manifestation, Jugement de Tiews, Lance de Tiews

Mouvement	8m
-----------	----

Sorts Divins : Observer, Berserk, Bénédiction, Fracas de Tonnerre, dispersion de la Magie, Lance de Vérité

Rang d'Action	+14
---------------	-----

Compétences : Connaissance (Loi) 60%, Connaissance (Théologie Païenne) 150%, Éloquence 60%, Pacte (soi-même) 100%, Perspicacité 100%

Armes		Allonge/			
Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Lance	L	TL	100%	2D8+2	8/10



Armure d'Os : l'Armure d'Os de Balash est virtuellement invulnérable mais elle a deux faiblesses. Premièrement, Balash est poussé à ajouter les os de ses victimes à l'armure. S'il venait à tuer un individu saint ou à trouver les os d'un saint, il serait poussé à ajouter leurs os à son armure, créant ainsi un point faible dépourvu de protection du fait que l'essence du démon ne saurait s'attacher à des os saints. Deuxièmement, le heaume d'os ne possède pas de vision périphérique ; les personnages conscients de ce fait gagnent un bonus de +50% aux tests de Discrétion effectués contre Balash.

Couperet de Balash : Balash manie un énorme couperet au combat. Cette arme est extrêmement dangereuse. Balash se plaît tout particulièrement à fendre en deux les victimes sans défense. S'il croit avoir une victime à sa merci, il utilise son attaque spéciale Coup de Hachoir. Si la victime sans défense échappe à cette attaque, alors Balash enfonce son couperet dans le sol par accident et perd l'arme.

Tiews, Dieu de la Justice

Les dieux des Normands et des tribus germaniques sont maintenant tombés dans l'oubli. Le dernier des rois païens s'est converti au Christianisme plus de deux siècles auparavant et bien que des cultes survivent en secret, leur pouvoir est brisé. Les dieux ont disparu tout comme leurs adorateurs. Cette entité est un esprit qui fut autrefois vénéré comme un dieu par les païens, le Dieu de la Justice à la main unique, le dieu qui enchaîna le loup Fenris, le dieu du jugement et de la punition divine.

Tiews se manifeste sous la forme d'un homme revêtu d'une armure. Il a perdu sa main gauche mais manipule une épée étincelante dans l'autre. Ses yeux sont sévères et froids, aussi impitoyables que la morsure de l'hiver. Il possède le pouvoir divin du jugement – il punit ceux qui ont commis des crimes.

Sans des adorateurs pour l'invoquer, le dieu sommeille. Un culte païen a à nouveau invoqué Tiews, en partie par respect mais plus pour châtier le seigneur Chrétien de la région. L'esprit est affaibli mais il reste extrêmement dangereux – en effet, il est plus dangereux qu'autrefois car le faux dieu est devenu fou. Tiews est désormais un tyran qui châtie cruellement et injustement ceux qu'il considère comme coupables de crimes.

Le Jugement de Tiews : le Jugement de Tiews prend la forme de malédictions cruelles. Un noble qui maltraite ses paysans en faveur de la chasse dans les bois se verra infligé de



Lycanthropie et sera pourchassé comme un loup ; un homme déloyal qui trahit ses serments découvrira qu'un de ses os se brisera chaque fois qu'il manquera à sa parole. Afin de délivrer son jugement, le dieu doit bénir une rune, qu'il envoie ensuite à la cible du jugement.

La seule façon de se débarrasser de la malédiction est de bannir Tiews, ou de faire amende honorable en retournant la rune au dieu et en lui jurant allégeance pour l'éternité.

Les personnages enquêtant sur le mystère du culte païen peuvent suivre ses runes pour trouver l'esprit... ou se retrouver eux-mêmes la cible de telles runes.

Honneur Païen : Tiews suit les anciennes traditions des Normands et des barbares. Les personnages ayant un score de compétence Culture raisonnable sauront comment agir afin de gagner son respect. Il honore la force, le maintien des serments et le courage, mais pas la soumission, la charité ni la foi aveugle.

Adorateurs : Tiews possède un culte d'adorateurs. Plus il a d'adorateurs, plus son pouvoir grandit.

Manifestation : Tiews est un esprit mais il peut se manifester sous une forme physique s'il reçoit suffisamment de pouvoir. La Manifestation nécessite un nombre de Points de Magie égal au total de la FOR, de la TAI et de la CON qu'il désire s'attribuer ; il doit aussi dépenser 1/10^{ème} de ce total afin de la maintenir. Tiews possède toujours une DEX de 15. La description de Tiews présente une manifestation de 100 points.



Adalbéron (Maître)

FOR	—
CON	—
TAI	10
INT	30
POU	40
DEX	—
CHA	25

Actions de Combat	6
Dommages Spirituels	2D8
Points de Magie	40
Mouvement	12m

Rang d'Action	+28
---------------	-----

Armure Typique : aucune

Traits : Esprit, Sorcellerie, Protecteur, Possession

Sorcellerie : de nombreux sorts, y compris Augmenter (POU), Fragmenter, Intuition, Maudire (INT), Résistance aux Sorts, (Sens) Fantomatique, Vampirisme (POU)

Compétences : Combat spirituel 130%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 90%, Courtoisie 80%, Désincarner 70%, Influence 110%, Manipulation 70%, Perspicacité 120%, Persévérance 100%, Sorcellerie (Grimoire Noir) 120%

Lance de Tiews : la lance de l'esprit est une arme magique puissante. Elle inflige le double des dommages normaux et revient magiquement dans la main du dieu après avoir été lancée.

L'Ombre de l'Archevêque Adalbéron

Pour autant que l'on sache, l'archevêque Adalbéron était un homme bon et pieux. Il portait le titre d'archevêque du siège de Reims, situé dans le Nord de la France et était chancelier des derniers rois Carolingiens Lothaire et son fils Louis V. Après la mort de Louis V en 987, Adalbéron fut le partisan le plus influent du passage de la couronne aux mains de Hughes Capet, annonçant ainsi le début de la dynastie Capétienne. Adalbéron mourut en l'an 989.

Les archives de l'Ordre racontent une toute autre histoire. Adalbéron était l'ami et le patron du moine Gerbert d'Aurillac, plus tard nommé Pape Sylvestre II. Gerbert était un membre de l'Ordre, attaché à la commanderie de Reims, active à l'époque sous le déguisement de l'école de la cathédrale. Gerbert complota avec Adalbéron pour mettre Hughes Capet sur le trône, car ce dernier était un allié de l'Ordre.

Vers la fin de sa vie, Adalbéron devint de plus en plus paranoïaque et nerveux envers Gerbert et commencer à se demander si le Hiéromoine n'utilisait pas la sorcellerie pour le manipuler. Cette allégation était sans fondement et n'étaient que les désillusions séniles d'un vieil homme mais Adalbéron déroba sottement un grimoire de magie noire du prieuré afin de s'entourer d'un sort de protection. Il réussit à invoquer des forces noires de l'au-delà et ce n'est qu'avec une grande chance et une grande détermination que les Hiéromaines de Reims purent enrayer la propagation des forces maléfiques. Gerbert lui-même empoisonna l'archevêque avec un poison lent pour que la mort de son ami passe pour naturelle.



Maintenant, 200 ans plus tard, l'Archevêque damné s'est échappé de l'enfer et erre à nouveau dans la cité de Reims. La fantôme en sait tout autant sur l'Ordre que n'importe quelle personne vivante et était un sorcier puissant de son vivant. Ce que le fantôme désire est un mystère qui doit être résolu !

Source de Pouvoir : le fantôme de l'archevêque est lié à la grande cathédrale de Notre-Dame de Reims, qui se dresse sur le lieu même où Clovis fut couronné premier roi de France. La cathédrale était traditionnellement le siège des rois Francs. Maintenant, Adalbéron tire sa force spirituelle des pierres et utilise les vestiges de son office pour corrompre ce lieu saint au service du mal.

Sorcellerie : bien qu'Adalbéron ait appris la sorcellerie tard dans sa vie, il étudia sous la tutelle des archimages de l'enfer après sa mort. Le fantôme est un sorcier adepte. Son grimoire repose entre les bras de son cadavre, enterré dans la crypte de la cathédrale.

Possession : Adalbéron est ancré dans la cathédrale elle-même, aussi son esprit n'a pas besoin de posséder une personne, même s'il en a le pouvoir.

Protecteur : Adalbéron s'est manifesté devant l'archevêque actuel, Guillaume de Blois et l'a convaincu qu'il est en fait un saint esprit descendu des cieux pour apporter son enseignement et son aide. De Blois est l'un des plus puissants nobles Français et aussi l'oncle du roi Philippe Auguste, qu'il

couronna à Reims en 1179. L'archevêque Guillaume est la clé du mystère d'Adalbéron.

L'Ogre Hérétique

Tout ce qui erre sur la Terre n'a pas été créé par Dieu. Le Divin peut avoir créé l'homme à base d'argile mais ce monstre est né dans une cuve dans quelque tour de sorcellerie. Cependant, il est aussi possible que l'Ogre ait une petite portion d'intelligence Humaine ou encore que la créature ne fut pas créée mais qu'elle était autrefois un homme qui fut transformé dans cette forme horripilante. L'ogre hérétique mesure le double de la hauteur d'un homme et est bâti comme un bœuf. Il a un visage d'une laideur à faire peur, trois yeux malicieux et des dents jaunes aiguës comme des dagues. Sa peau a une couleur verdâtre et est pleine de crevasses. En dépit de cette épouvantable apparence, il arrive à se faire passer pour un homme – un homme immense et grotesque – durant les nuits sombres. Si on lui demande son nom, il répond par "Isaac Laquedem".

L'hérétique se souvient peu de son passé. Il sait qu'il est le produit de la magie mais ses premiers souvenirs ne sont qu'un tourbillon d'images : feu, cris, moines aux habits noirs, explosions, livres en flammes et une femme victime d'assassins. C'était il y a plus d'un siècle ; aujourd'hui, il parcourt l'Europe comme un juif errant, cherchant un sens et un but à sa vie. Il désire savoir s'il possède ou non une âme immortelle ; si oui,

L'Ogre Hérétique (Expérimenté)		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	25	1-2	Jambe Droite	2/11
CON	30	3-4	Jambe Gauche	2/11
TAI	22	5-8	Ventre	5/12
INT	11	9-13	Poitrine	5/13
POU	16	14-15	Bras Droit	5/10
DEX	13	16-17	Bras Gauche	2/10
CHA	7	18-19	Tête	2/11
		20	Troisième Œil	-/6
Actions de Combat		3	Armure Typique : Armure dépareillée de mailles et de cuir	
Modificateur de Dommages		+1D10		
Points de Magie		16	Traits : Guérison Rapide, Troisième Œil	
Mouvement		8m		
Rang d'Action		+12 (+7 avec une armure)	Compétences : Athlétisme 90%, Connaissance (Théologie Chrétienne) 120%, Déguisement 70%, Endurance 90%, Évasion 40%, Force Brute 120%, Perception 60%, Persévérance 70%, Perspicacité 50%, Survie 90%	
Armes		Allonge/		
Type	TAI	Portée	Compétences	PA/PV
Griffes	M	M	68%	1D6 Comme pour le Bras
Masse d'Arme	TL	L	98%	1D12 6/12
Rayon Oculaire			66%	1D6

quelle est sa nature ? Est-il damné pour l'éternité ou bien est-il aussi absout par le sacrifice du Christ ? Ou bien n'est-il pas humain du tout et dans ce cas le Pêché Original d'Adam n'a aucune emprise sur lui ?

Dans sa quête de réponses, l'ogre hérétique s'est allié avec des douzaines de cultes et de prêcheurs hérétiques. Il a écouté les Esprits libres et a peiné aux côtés de ceux qui servent les perfecti Cathares ; il a vénéré des esprits et des dieux oubliés ; il s'est rendu dans l'Est et en Afrique ; il a été baptisé dans l'eau dans la Myrrh, dans le sang et dans le feu... et au travers de tout cela, il n'a rien trouvé qui puisse émouvoir son cœur noir et déformé ou – s'il en a une – son âme.

L'ogre hérétique a rencontré l'Ordre une douzaine de fois au cours du cercle dernier. A chaque rencontre, les Hiéromaines réussirent à détruire le culte mais l'hérétique s'échappa, généralement après avoir tué au moins un moine. Il a appris à haïr l'Ordre tandis que les Maîtres débattent sur la façon de le capturer et de le confier au Maître des Chaînes.

Guérison Rapide : l'ogre hérétique guérit, par tour, un Point de Vie à toutes ses localisations, à l'exception des dommages



causés par l'acide, qui guérissent au même rythme que celui des humains. En dépensant un Point de Magie, il peut guérir, par tour, trois points à une localisation.

Troisième Œil : le troisième œil de l'ogre hérétique a des pouvoirs surnaturels. La créature peut apercevoir les énergies et les esprits magiques comme s'il possédait le sort Vision Mystique. L'hérétique peut aussi projeter un rayon de son troisième œil. Toute chose touchée par le rayon prend feu et celui-ci peut aussi affecter les esprits. Pour utiliser le rayon, l'hérétique doit dépenser un Point de Magie ; toute chose atteinte par le rayon doit réussir un test d'Évasion sous peine de subir 1d6 points de dommages par le feu, lesquels ignorent l'armure.

Le Troisième Œil peut être attaqué séparément des autres localisations.

Le Ver de Linton

Bête féroce résidant dans les collines du comté de Roxburghshire en Angleterre, le Ver émerge de son repaire pour se nourrir des malchanceux et des imprudents. Selon les récits, il apparut en premier pour dévorer tous ceux qui ne se rendaient pas à l'église mais maintenant il semble attaquer sans faire de discrimination. La créature se déplace très rapidement en dépit de sa taille et elle s'est déjà débarrassée d'une douzaine de chevaliers qui ont essayé de la tuer. Le Ver grandit au fil des jours et à moins qu'on ne l'arrête, il finira par s'enrouler autour du monde et dévorera tout.

Le Ver n'est cependant pas un dragon : il ne peut pas voler ni cracher le feu. C'est un ver aveugle énorme doué d'une taille et d'une force prodigieuses. Sa chair a une couleur rouge brique et est parsemée d'éclats de pierres noires luisantes. Malgré sa longueur, le corps du ver est étroit, c'est pourquoi son repaire est difficile à trouver – l'entrée de son repaire ressemble à n'importe quel trou de lapin.

Repaire Caché : le repaire du Ver est extrêmement difficile à trouver et cette action nécessite un test Très Difficile (~60%) de Pister ou de Connaissance (Régionale).

Chemin Visqueux : le Ver laisse un chemin visqueux derrière lui. Cette bave s'évapore rapidement mais un personnage possédant la compétence Alchimie peut créer un composant capable de révéler les traces laissées par le Ver, permettant ainsi aux personnages de le suivre.

Sens de la Terre : le Ver n'a pas d'yeux ; il perçoit ce qui l'entoure grâce aux vibrations du sol. De ce fait, le Ver préfère attaquer les ennemis dangereux la nuit, là où il a l'avantage. Un adversaire volant ou aux pieds légers peut s'approcher du ver à pas furtifs, car un tel mouvement ne crée pas de vibrations.



Dévore d'une Bouchée : le Ver préfère ne faire qu'une bouchée de ses proies. Il peut avaler de cette manière toute créature ayant une TAI inférieure ou égale à 40. Les créatures avalées subissent un malus de -80% à toutes leurs actions et doivent réussir trois tests de Force Brute d'affilée afin d'échapper au gosier du Ver. Elles subissent aussi 1d3 points de dommages à toutes leurs localisations par tour passé dans le ver.

Si le Ver rencontre une créature d'une TAI supérieure à 40, il pause pendant un tour et utilise ensuite son attaque de Constriction.

Constriction : le Ver peut s'enrouler autour d'un ennemi et le comprimer pour le tuer. S'il réussit à empoigner sa victime,

celle-ci doit effectuer un test d'opposition de Force Brute contre la Constriction du Ver afin d'éviter de subir les dommages indiqués. Un personnage comprimé de cette façon ne peut rien faire d'autre que d'essayer d'échapper à la constriction avec un test de Force Brute, de Bagarre ou d'Athlétisme.

Convulsion Mortelle : si le Ver est tué, il entre dans une convulsion mortelle : il effectue une attaque de queue causant 1d6 points de dommages contre toute personne située à un nombre de mètres égal à la TAI du Ver. Toute personne située à un nombre de mètres égal à la moitié de la TAI du Ver peut au lieu de cela être comprimée.

Le Ver (Vétéran)		1D20	Localisation	PA/PV
FOR	40	1-3	Queue	4/24
CON	40	4-6	Premier Segment	4/24
TAI	80	7-9	Second Segment	4/24
INT	3	10-12	Troisième Segment	4/24
POU	15	13-15	Quatrième Segment	4/24
DEX	15	16-18	Cinquième Segment	4/24
CHA	3	19-20	Tête	4/24

Actions de Combat	2
Modificateur de Dommages	+3D10
Points de Magie	15

Armure Typique : Peau de Ver (4 points)

Traits : Armes Naturelles Redoutables, Chemin Visqueux, Constriction, Convulsion Mortelle, Dévore d'une Bouchée, Repaire Caché, Sens de la Terre

Mouvement	12m
Rang d'Action	+9

Compétences : Endurance 100%, Force Brute 200%, Perception 60%, Persévérance 40%

Armes

Type	TAI	Portée	Compétences	Dommages	PA/PV
Morsure	L	L	85%	1D8	Comme pour la Tête
Coup de Queue	L	TL	75%	1D4	Comme pour la Queue
Dévore d'une Bouchée			55%	Spécial	
Constriction			55%	0	



Les secrets de l'Ordre

La section "joueurs" de ce livre est écrite selon ce que l'Ordre désire ses initiés de croire. Certains extraits sont exacts, d'autres sont des divagations et d'autres encore sont des mensonges intentionnés. L'Ordre est loin d'être le défenseur héroïque de la foi tel qu'il est présenté à ses membres ; au cours de leur campagne Deus Vult, les joueurs mettront peut-être à jour certains des secrets de ce chapitre.



! et ?

Le nom du jeu est Deus Vult, qui signifie *Dieu le Veut* ! C'est un cri d'exclamation et de dévotion, le cri du peuple répondant à l'appel de la Première Croisade du Pape Urbain II. Le point d'exclamation placé après le titre en fait une forte expression de foi. L'Ordre croit qu'il est l'instrument de Dieu et qu'aucune de ses actions ne peut être une erreur. *Deus Vult ! Dieu le veut !*

Au cours d'une campagne, le MJ devrait modifier petit à petit cette exclamation avec un point d'interrogation. Les personnages exécutent-ils la volonté de Dieu ? Peuvent-ils vraiment avoir confiance en l'Ordre?

Damnation de l'Ordre ?

Historiquement, plusieurs des lieux choisis comme prieurés secrets de l'Ordre furent attaqués vers la fin du 12^{ème} siècle et au début du 13^{ème} siècle. En 1193, la forteresse du Mount Saint-Michael fut capturée. En 1214, le Mont Saint-Michel fut assiégé et capturé par les forces du roi Philippe Auguste de France. L'Abbaye de Fontfroide était associée avec l'Inquisition durant la croisade Albigeoise menée contre les Cathares. Ces événements peuvent dissimuler une campagne organisée contre l'Ordre, orchestrée sans doute à Rome.

Le Pape a-t-il voulu éliminer l'Ordre rebelle ? Ou est-ce que les Maîtres sont entrés dans la clandestinité, comme les Chevaliers Templiers un siècle après, à la suite d'une attaque similaire ? Ou est-ce le travail d'un autre ennemi de l'Ordre, tel l'archevêque démoniaque de Reims ? Ou peut-être est-ce un nouvel ennemi que les personnages n'ont pas encore rencontré ?

Le Prieur des Cryptes

Le Prieur des Cryptes avait un devoir secret, celui d'assurer que tous les Hiéromoines étaient loyaux envers l'Ordre. Si un moine était soupçonné de dissension ou d'hérésie, le Prieur des Cryptes menait une enquête... et si ces allégations étaient prouvées, alors une autre crypte était ouverte dans les catacombes situées sous le Mont Saint-Michel. Le Prieur des Cryptes et ses gardiens représentent l'inquisition interne de l'Ordre. Les personnes qu'ils condamnent sont enterrées vivantes dans les cryptes pendant des mois tandis que le Prieur les questionne sur leurs actions et leurs associations. Si le traître coopère, il a alors la chance de confesser ses péchés avant d'être exécuté. Les malchanceux sont gardés indéfiniment en vie avec des techniques alchimiques ou sont implantés dans des Têtes d'Airain.

Le Prieur des Cryptes doit être vigilant et se méfier des traîtres. Il est courant d'implanter des espions au sein des groupes de Hiéromoines. Il existe même des œilletons dans les confessionnaux de la Chapelle du Mont St-Michel, qui relaient les murmures aux oreilles du Prieur des Cryptes.

L'Ordre de l'Orient

La perte des Prieurés en Orient est un sujet plus inquiétant pour les maîtres que les moines ne réalisent. La division de l'Ordre est bien plus qu'une simple dispute déclenchée par le Schisme entre les Églises d'Orient et d'Occident – l'Ordre s'est toujours efforcé de se maintenir au-dessus de ces disputes mesquines concernant la politique interne et la hiérarchie de l'Église. La perte des Prieurés d'Orient est quelque peu différente : soit les Maîtres de l'Orient ont délibérément trahi l'Ordre soit ils ont été corrompu de l'intérieur. Le prieuré Byzantin était en seconde position derrière le Mont Saint-Michel en ce qui concerne les connaissances occultes et magiques et sa perte est un coup sérieux envers l'Ordre. Pire encore, sans l'Ordre pour éliminer les épidémies de forces démoniaques, l'Orient est sans aucun doute rempli de cultes, de sorciers et d'espions Sarrasins.

Qui est responsable de la destruction de l'Ordre de l'Orient ? Dans le labyrinthe d'intrigues de Byzance, les suspects se comptent par centaines. L'Empereur de Byzance a-t-il découvert et éliminé l'Ordre, de peur qu'il n'ait été trop loyal envers Rome ? Byzance est menacée par les Musulmans et les Turques – des assassins auraient-ils trouvé l'Ordre ? Mais comment ces deux factions auraient-elles pu éliminer deux commanderies et un prieuré en un seul coup, sans que personne n'en sache rien ? Qu'est-il arrivé aux moines de patrouille ? Où sont-ils ?

Et quel prieuré sera la prochaine victime ?

La Nature du Mal

Le point de vue de l'Ordre au sujet du surnaturel est quelque peu étroit. Tous les sorciers doivent mourir, quelle que soit la façon dont ils emploient leurs pouvoirs. Les monstres doivent périr, même ceux qui sont eux-mêmes victimes d'une malédiction. Les hérétiques doivent être détruits, quelles que soient leurs croyances. Bien que la plupart des ennemis rencontrés par l'Ordre soient abominables et malicieux, certaines entités surnaturelles ne méritent pas la mort.

Pire encore, les commandements de l'Ordre dictent que toute personne ayant seulement entraperçu quelque chose de surnaturel doit aussi mourir afin de préserver la Voie Divine. Cette prohibition s'applique également à ceux qui essaient de changer la société – si l'Ordre avait été encore actif au temps de Galilée, il aurait été découvert mort dans une allée à Padoue au lieu d'avoir publié son œuvre sur l'héliocentrisme.



Dieu existe-t-il ?

Une question bien pesante dans cet humble encart ! Il existe sans nul doute des forces à l'œuvre dans *Deus Vult* et la plupart des personnages croient en effet en Dieu.

Deus Vult laisse la nature ultime de l'univers entre les mains du MJ. Plusieurs possibilités sont présentées ci-dessous :

- Dieu existe et la Bible est presque entièrement exacte ; Jésus est le fils de Dieu et la Sainte Église Apostolique est son serviteur sur la Terre. Seuls les bons Chrétiens (et plus particulièrement les juifs croyants) peuvent lancer des sorts Divins ; L'Islam est une perversion du véritable évangile et les saints hommes islamiques sont des sorciers. L'Ordre a vraiment obtenu la sanction divine.
- Dieu existe mais il ne favorise aucune religion parmi celle des Livres. Les saints hommes Juifs, Chrétiens et musulmans peuvent lancer des sorts avec une force égale. Cependant, il n'y a qu'un seul Dieu – les divinités païennes sont toutes des démons ou des esprits. Leurs adorateurs ne peuvent pas utiliser de Magie Divine.
- Il existe une haute puissance dans l'univers mais toute personne ayant une foi suffisante peut lancer des sorts Divins. Même un membre d'un culte païen peut employer une magie divine. Le Dieu Chrétien est la plus puissante de toutes les créatures surnaturelles mais il existe d'autres entités pouvant faire le don de sorts de Magie Divine.
- Il existe un esprit extrêmement puissant et égoïste qui affirme être Dieu mais il fait partie de la même catégorie d'êtres que les démons et les esprits. Il n'existe pas de plan universel ni de but supérieur.
- Dieu n'existe pas et la Magie Divine n'a rien à voir avec une puissance supérieure – elle provient uniquement de la foi du pratiquant et est en quelque sorte un pouvoir psionique.

L'Église Catholique souscrit à la première – ou, dans le cas de mystiques avancés et à l'esprit ouvert – à la seconde. Certains mystiques et certains hérétiques peuvent affirmer que la troisième, la quatrième et la cinquième interprétation sont correctes.

Le massacre des innocents est sans doute le pire crime commis par l'Ordre et est souvent la première instruction qu'un nouveau Hiéromoine essaie de refuser. Selon le protocole standard de l'Ordre, un moine expérimenté doit accompagner le jeune apprenti dans ses premières missions, afin de s'assurer qu'il ne faillisse pas à son devoir sanglant. Une fois que le moine a tué un innocent, son âme appartient à l'Ordre pour toujours.

Ex Malum Bono

Tout mal engendre le bien. Il est un Prieur secret et un Prieuré secret. Haut perché dans les Alpes du Sud de la France se dresse un monastère caché, appelé le prieuré de St. Jérôme ; le maître des lieux se fait appeler le Maître des Chaînes. Ici, l'Ordre garde ses armes vivantes. Parfois, un monstre est capturé au lieu d'être détruit ; de telles bêtes sont enchaînées dans le prieuré pour servir l'Ordre. Dans les donjons du monastère, l'Ordre détient un assortiment de monstres et d'horreurs : loups-garous sous scellés d'argent, vampires affamés jusqu'à ce qu'ils mendient pour une goutte de sang, des hommes possédés dont les pouvoirs spirituels en font des atouts utiles et des choses encore plus étranges. Ici, l'Ordre garde également les personnes dont les talents sont utiles mais qui n'ont pas la discipline d'étudier au Mont Saint-Michel : meurtriers, berserker, assassins, sorciers maudits, diabolistes, sorcières et ainsi de suite.

Le prieur entraîne un ordre spécial de moines, appelé les Gardiens. Les Gardiens reçoivent un enseignement sur la manière de garder leurs prisonniers en utilisant une variété de méthodes : on injectera à un voleur indigne de confiance un poison dont l'antidote sera uniquement connu du Gardien. Un vampire peut être poussé à servir un Gardien grâce à une Ferveur Divine suffisamment élevée, un crucifix robuste et la connaissance du lieu où le cercueil du monstre est caché.

Les gardiens et leurs charges ne sont employés que lorsque les enquêtes n'ont rien donné et que l'Ordre a besoin de tout nettoyer et de tuer tout le monde. Peu de monstres font la discrimination. Tuez-les tous ; Dieu reconnaîtra les siens.

La Voie Divine

Le but ultime de l'Ordre n'est pas de combattre l'hérésie ni de supprimer le surnaturel. Tous deux ne sont que des faits de circonstance, comparés à la perfection que représente la Voie Divine.

La Voie Divine est antérieure à la Chrétienté. L'Ordre l'exprime comme la "Volonté de Dieu" mais il l'avait déjà poursuivi au temps de l'Empire Romain et à cette époque, elle était déjà ancienne. Le plan avait été conçu des centaines d'années avant que l'Ordre ne s'établisse sous sa forme actuelle.



L'élément le plus important du plan est "le contrôle". L'Ordre a besoin de placer l'humanité dans un état où la population peut être contrôlée et guidée. L'ordre féodal qui voit les nobles se battre, les paysans travailler et les prêtres prier n'est qu'une approximation de ce but – l'Ordre a besoin d'obtenir le contrôle total de la pensée. L'innovation est restreinte aux développements que l'Ordre peut contrôler ; le changement est ralenti ; les déviants et le surnaturel sont supprimés.

L'Ordre ne peut pas accomplir seul ce contrôle ; l'Église est la seule institution en Europe qui ait autant de pouvoir. La Voie Divine autorise-t-elle ainsi une théocratie ? L'Ordre doit-il confier les clés du futur de l'humanité à une organisation de plus en plus corrompue et fracturée ?

Le but ultime de la Voie Divine est "l'illumination de l'humanité". Qu'est-ce que cela implique ? La réponse variera avec chaque campagne Deus Vult. Voici quelques possibilités :

- L'Ordre date d'avant la Tour de Babel. Des milliers d'années plus tôt, les Babyloniens travaillèrent avec toutes les tribus de l'humanité à la construction d'une grande tour s'élevant jusqu'aux cieux, jusqu'à ce qu'un Dieu jaloux les maudissent en leur faisant parler des langues différentes et en interrompant ainsi le travail. Ce récit est une métaphore, la "confusion des langues" représente la division de l'humanité en différentes nations et croyances, que l'Ordre s'efforce de défaire. Et la tour ? La tour est la volonté combinée de l'humanité... une arme si puissante que Dieu Lui-même la craint. Tout doute ou toute déviation de cette volonté unique rend la tour inutile ; toute l'humanité doit devenir un seul et même esprit glorieux.
- La Voie Divine fut soulignée dans les Livres Sibyllins, un recueil de prophétie et de solutions conservé autrefois par le Sénat Romain. Les prophéties mentionnent une catastrophe à venir, une épidémie impie qui anéantira les neuf dixièmes de l'humanité et qui laissera les survivants en proie aux démons et à toutes sortes d'horreurs. La Voie Divine est un plan conçu pour survivre à cet holocauste – l'Ordre est en train d'établir des refuges et des sanctums dans toute la Chrétienté en préparation de cet affrontement final. Si la vérité était connue, la panique réduirait le travail de l'Ordre à néant.
- Les Dieux et les esprits tirent leur pouvoir de la vénération. Le Dieu d'Abraham, de Moïse et de Jésus est aussi un esprit parmi tant d'autres, même s'il est le sujet d'une grande vénération et compte le plus d'adorateurs. En dépit de ce pouvoir, Dieu reste un esprit... son commandement, "Tu n'auras pas d'autres dieux devant ma face" est une tentative pour s'emparer de la vénération. La Voie Divine

est destiné à regrouper l'humanité sous une foi unique. Si Dieu reçoit l'adoration de toute l'humanité, alors il deviendra véritablement divin. Le ciel n'existe pas encore mais l'Ordre a l'intention de le bâtir en couronnant Dieu en tant que Seigneur des Seigneurs et Roi des Rois.

Réputations

Sans que les Hiéromaines – ni les joueurs – en aient conscience, chaque membre de l'Ordre est évalué dans deux aspects : l'impiété et l'impureté. L'impiété mesure l'état de péché du personnage ; l'impureté représente ses échecs au sein de l'Ordre. Si une de ces réputations atteint 5, alors l'Ordre se voit forcé d'éliminer le personnage.

Les deux réputations sont comprises entre 1 et 5. La réputation d'un personnage est déterminée par le pire acte qu'il a commis (évidemment, l'impureté ne s'applique qu'aux actions dont l'Ordre a connaissance, tandis que l'impiété s'applique à tous les actes, y compris les actes secrets, aussi longtemps que le personnage croit en sa propre nature pécheresse). Les fautes répétées à une réputation inférieure peuvent placer un personnage au rang supérieur (des fautes multiples au niveau 2 peuvent pousser un personnage au niveau 3).



Les Ordalies

Les Ordalies consistent en deux cérémonies secrètes utilisées par l'Ordre pour confirmer la dévotion des moines volages. Les deux Ordalies ont lieu sur le rocher du Mont St-Michel. Un Hiéromoine qui a manqué au devoir de l'Ordre peut demander à subir une Ordalie afin de s'amender.

L'Ordalie des Chevaux fait référence aux marées qui protègent le monastère et qui se déplacent plus rapidement que des chevaux au galop. Le personnage est amené dans les tunnels situés sous le monastère et placé dans une cellule en pierre au pied d'un escalier en colimaçon. Un système de valves et de canaux connecte la cellule avec les marées et celle-ci commence à se remplir d'eau de mer. La porte de la cellule ne s'ouvre que de l'extérieur : il s'agit de trois leviers devant être poussés au même moment. Trois moines restent pour juger le moine et si l'un d'entre eux a des doutes sur la sincérité du prisonnier, il peut choisir de ne pas activer le levier et de le laisser se noyer. Un moine ne peut survivre à l'Ordalie des Chevaux qu'en gagnant la confiance des trois moines qui le surveillent.

L'Ordalie des Ombres est similaire à celle des Chevaux, mais au lieu des vivants, ce sont les morts qui le jugent...



Impureté – L'Œil des Maîtres

1. (Échecs) : le Hiéromoine n'a pas réussi à remplir sa mission, ne s'est pas attendu à manquer d'équipement ou a échoué d'une autre façon.

2. (Suspect) : le Hiéromoine désobéit, rate une mission importante ou ne semble pas être dévoué à l'Ordre. Le mauvais usage des armes merveilleuses est considéré comme une faute à ce niveau.

3. (Indigne de Confiance) : l'Ordre a la preuve que le Hiéromoine a délibérément ignoré des ordres ou a choisi de ne pas compléter sa mission. Épargner des témoins ou perdre une relique est considéré comme une faute de ce niveau.

4. (Sous Enquête) : le Hiéromoine est surveillé par des agents du Prieur des Cryptes. Soit un ou deux moines dans la commanderie en question ont reçu l'ordre d'espionner la cible, soit il est suivi par des espions ou des assassins ; l'Ordre peut aussi ordonner au moine qui failli de passer un test de loyauté.

5. (Ennemi de l'Ordre) : le Hiéromoine est considéré comme un ennemi de l'Ordre. Il devra être éliminé ou capturé aussi vite que possible. Que l'anathème soit sur lui !

Effets de l'Impureté

Les personnages impurs ont des difficultés à progresser au sein de l'Ordre ; un personnage qui est indigne de confiance

Grâce Extraordinaire et Impiété

L'Ordre enseigne que tous ses membres bénéficient de la bénédiction de la Grâce Extraordinaire – aucune des actions effectuées au cours d'une mission n'est un péché. Les bénéfices actuels de la Grâce Extraordinaire dépendent de votre campagne. Si les enseignements de l'Ordre sont corrects, alors les personnages ne peuvent pas gagner de niveau d'Impiété tant que leurs actes pécheurs sont *directement* liés à la mission de l'Ordre. Si l'Ordre est malavisé, alors la Grâce Extraordinaire n'existe pas. Endrerciliqui el utem quat utatisim voloreetum vel

ou pire ne peut pas progresser. Les personnages indignes n'ont pas non plus le droit de prendre des reliques avec des Points d'Atout.

Regagner de la Pureté

Un personnage peut regagner de la pureté en accomplissant des actes héroïques au service de l'Ordre, en espionnant les autres Hiéromoines ou en accomplissant l'Ordalie des Chevaux ou des Ombres. L'Ordalie des Chevaux restaure un niveau de Pureté ; l'Ordalie des Ombres en restaure trois. Chaque Ordalie ne peut être employée qu'une seule fois.



Impiété – Péchés et Grâce

1. (**Irrespectueux**) : le personnage n'est pas un saint personnifié mais il n'a pas commis de péchés significatifs. Il peut par contre avoir des pensées impures.

2. (**Pécheur**) : le personnage a volé, assailli un innocent, donné de faux témoignages ou commis tout autre crime. Une connaissance pratique de la sorcellerie sans la permission de l'Ordre est considérée comme un péché de ce niveau.

3. (**Blasphématoire**) : le moine a tué, défendu une croyance hérétique, fornicqué, blasphémé contre le Divin ou corrompu un innocent. Pratiquer la sorcellerie sans la permission de l'Ordre est un péché mortel.

4. (**Péché Mortel**) : le moine a commis un péché si grand que son âme est en péril. Pour être qualifié de péché mortel, le personnage doit commettre un acte si grave en pleine connaissance des conséquences – par exemple, le meurtre prémédité est un péché encore plus grand que l'autodéfense. L'association avec des démons et l'adhésion à des croyances hérétiques sont considérés comme des péchés de ce niveau.

5. (**Impie**) : le personnage est irrémédiablement corrompu. Un acte impie de ce niveau comprend : le meurtre en masse,

vendre son âme, s'associer avec des forces noires ou devenir un membre d'un culte. Ces actes sont anathèmes et il doit être éliminé par l'Ordre !

Effets de l'Impiété

Un personnage blasphématoire réduit son score de Ferveur Divine de moitié ; un personnage impie perd toute sa Ferveur Divine (ou peut changer le Pacte (Dieu) de la Ferveur Divine en Pacte (Démon)).

Regagner de la Piété

L'acte de confession et de rachat restaure un niveau de piété. Le confesseur peut choisir de demander à ce que le personnage se repente de ses mauvaises actions au travers d'actes de pénitence ou d'actes de contrition et de charité.

Jurer un serment religieux, telle la promesse de libérer une cité de l'emprise des Sarrasins ou de tuer un démon, peut également restaurer de la piété. Le serment doit être important et difficile. Un personnage peut également faire un vœu de pauvreté, de chasteté ou d'observation religieuse (en promettant de participer à la messe tous les jours). Briser un tel vœu donne deux niveaux d'impiété.





Jérusalem

En l'an 1189 de notre seigneur, Jérusalem est tombée aux mains des armées de Saladin. Les soldats de la Troisième Croisade marchent vers l'Orient, en direction de Byzance et de la Terre Sainte. Dans la Chrétienté, les croyants sont la proie des hérétiques et des cultes. Les monstres et les démons rôdent dans les ténèbres.



Les aventuriers se dressent contre les ténèbres. Ils sont les instruments de Dieu, les défenseurs de la Chrétienté. *Deus Vult* !

Dans *Deus Vult*, le rôle du Maître de Jeu est de :

- Créer des missions pour mettre les aventuriers au défi.
- Placer les joueurs face à des énigmes diaboliques, des ennemis horribles et des dilemmes moraux.
- Jouer le rôle de divers personnages non-joueurs tels que des membres de cultes, des nobles, des prêtres et des gens du peuple.

Ce n'est pas le rôle du Maître de Jeu de faire la différence entre ce qui est bien et ce qui est mauvais. Les joueurs peuvent y apporter leurs propres jugements.

Le Monde de Deus Vult

Deus Vult est un décor médiéval-fantastique d'Europe, où il y a des dragons dans les montagnes et des Gobelins dans les forêts. Malgré l'existence du surnaturel, l'histoire se déroule de la même manière que dans le monde réel – l'Ordre et l'Église suppriment la plupart des activités surnaturelles. Cela signifie que l'on peut prendre n'importe quel événement historique – la croisade Albigeoise contre les Cathares, la mort de l'Empereur Barberousse, les Maures en Espagne – et lui donner une explication magique.

L'utilisation de l'histoire réelle permet aux joueurs de pouvoir se repérer. Un complot secret visant à tuer le Grand Prophète du Temple de Zog dans un décor médiéval fantastique est bien bon mais un complot secret pour assassiner le Pape fait tout d'un coup référence à une centaine d'années de l'Histoire. Les joueurs reconnaissent instantanément le décor et le Maître de Jeu a accès à une riche source d'informations – ouvrez tout simplement un livre d'histoire et vous découvrirez de nombreuses missions pour l'Ordre.

En même temps, l'existence du surnaturel alterne l'histoire et vous n'avez donc pas besoin de garder les faits exactement tels quels.

L'Ordre

L'Ordre est au cœur de toute campagne de *Deus Vult*, au moins dans un premier temps. Les prieurés et les commanderies de l'Ordre font des bases d'opération idéales ; les Maîtres et les Hiéromoines représentent les personnages non-joueurs. Plus particulièrement, l'Ordre fournit une structure aux parties qui se déroulent dans *Deus Vult* – dans chaque aventure, les personnages reçoivent une mission. Ils ne parcourent pas l'Europe à la recherche d'argent et d'expérience – ils ont un travail à accomplir et ce travail est de tuer les monstres.

Il existe plusieurs moyens de présenter l'Ordre. Vous pouvez lui choisir un thème consistant, changer de mission en mission ou tout au long de la campagne ou bien encore, vous pouvez

passer de la plus légère catégorie à la plus sombre au fur et à mesure de la campagne.

James Bond Médiéval vs Film Noir Médiéval

Deus Vult est à la base un jeu d'espionnage médiéval. Au lieu de messages codés, de Walther PPK et de Guerre Froide, vous avez des écritures secrètes, des arbalètes, des croyances rivales et des hérésies mais la structure de base est la même – des agents secrets, des missions désespérées, des gadgets, des loyautés incertaines et des trahisons. L'Ordre est l'équivalent de la CIA ou du Service des Renseignements (MI5) ; Les cultes hérétiques sont des cellules terroristes ou des syndicats du crime tandis que les Byzantins sont des alliés douteux et que les Musulmans représentent le côté adverse.

Une approche consiste à jouer le jeu comme un James Bond Médiéval. Les armes merveilleuses de l'Ordre sont des gadgets d'espions. Les Maîtres peuvent désirer des moines qu'ils soient bons et humbles mais tant que la mission est accomplie, leurs fautes seront pardonnées. Les membres des cultes et les hérétiques sont irrémédiablement mauvais, l'Ordre est principalement bon, en dehors des excentriques occasionnels et des mauvaises graines, et il existe toutes sortes de complots élaborés impliquant l'explosion de cathédrales, de rituels démoniaques et de nonnes élégantes.

L'autre côté de cette approche est de s'inspirer d'un décor d'espionnage et d'intrigues ; ici, les loyautés sont incertaines, les Hiéromoines remplaçables et l'Ordre est une organisation mystérieuse et sinistre où rien n'est ce qu'il paraît. Les agents doubles et les complots sont partout. Les missions des personnages sont extrêmement dangereuses et souvent contradictoires et poser trop de questions est considéré comme un manque de loyauté.

Chasseurs de Monstres vs Horreur

L'Ordre représente un groupe de chasseurs de monstres et en effet les monstres sont nombreux. Une chasse au monstre peut tirer son inspiration de *Beowulf*, de *Dracula*, de *Buffy contre les Vampires* et des films d'horreur de la *Hammer*, avec des ennemis inhumains faisant figures de monstres réguliers ou de monstres de la semaine. Chaque monstre devrait représenter plus qu'un combat de longue haleine ; les personnages devraient découvrir les faiblesses et les forces du monstre et trouver un moyen de le contrer. Choisissez au possible des affrontements dramatiques et des opérations organisées.

Un jeu horrifique met l'emphasis sur le bizarre et le terrible. Ici, les monstres sont des créatures hideuses qui portent atteinte à la santé mentale, des abominations dévoreuses d'âmes et des ennemis quasiment invisibles. Les cultes pratiquent le sacrifice humain, les forêts sont remplies d'ombres et la lune perd des gouttes de sang. Les personnages sont constamment à l'affût et pour chaque arme merveilleuse et relique en possession

de l'Ordre, l'ennemi a quelque chose de pire. Les joueurs devraient être inquiets de partir en mission et les morts ne font que s'empiler après chacune d'entre elles. Et pourtant, il y a toujours plus de moines à envoyer vers leur mort glorieuse au service d'un Dieu indifférent.

Cadre de l'Aventure vs Complot

L'Ordre peut être employé comme un cadre d'intrigues, une raison de réunir les personnages et de les envoyer en mission avec une sélection de gadgets intéressants. Dans une campagne épisodique, ceci est idéal et fonctionne très bien pour des groupes dont les joueurs sont irréguliers. ("Le joueur d'Éric n'est pas ici ce soir donc Frère Éric ne prend pas part à cette mission"). L'Ordre passe ainsi au second plan.

Une approche différente consiste à mettre l'emphasis sur la nature "complot" du jeu. Laissez les joueurs plonger dans la politique de l'Ordre et les histoires secrètes. Laissez-les trouver le symbole de l'Ordre dans des ruines d'un ancien temple Babylonien vieux de plus de 1.000 ans ou sur le sceau d'une lettre envoyée par Hassan i Sabbah, le fondateur du culte assassin de Syrie. Quel est l'objectif de l'Ordre ? Quelle est sa relation réelle avec l'Église ? Qu'est-ce que la Voie Divine ? Vous devriez semer des indices et des énigmes dans les jeux d'intrigues à l'avance, en laissant aux personnages le soin de les découvrir.

Par Tous les Moyens

L'Ordre pense que son objectif prime sur la notion de moralité. Les Hiéromoines ont la permission d'accomplir ce qui est nécessaire pour compléter leurs missions. Tant que la menace surnaturelle est éradiquée et que le peuple reste dans l'ignorance de ce qui a transpiré, l'Ordre considère la mission comme un succès.

Anges Vengeurs vs Mauvaises Personnes

D'un autre côté, l'Ordre est une force du bien. Que l'on partage ou non sa dévotion fanatique envers Dieu, il se bat contre les démons, les cultes maléfiques et les sorciers corrompus. Sans lui, la Chrétienté serait la proie des monstres. L'Ordre est une mince ligne de défense protégeant le monde contre le chaos et l'horreur. L'objectif de la Voie Divine sauvera le monde – s'il peut être mené à bien.

Cependant, ses moyens sont souvent horribles, ses croyances hérétiques et bizarres et ses motivations tout au mieux douteuses. Nul ne peut nier que l'éradication d'un nid de goules est une bonne chose mais faut-il anéantir un village entier parce qu'un paysan a aperçu une goule ? La connaissance scientifique de l'Ordre pourrait être à l'origine

de l'avènement de la Renaissance quelques 300 ans plus tôt que prévu ou même démarrer une révolution industrielle. Mais au lieu de cela, il supprime les érudits et le changement social. Pour la plupart des joueurs, de telles actions semblent horribles et malveillantes. Est-ce que l'ordre est aussi mauvais que les ennemis qu'il combat ? Et si c'est le cas, que peuvent-ils donc y faire ?

Cadre de la Mission

Nombre de parties de *Deus Vult* suivent un modèle distinct. Utilisez-le comme un cadre pour la majorité des missions.

L'Appel

Les personnages reçoivent la nouvelle d'une menace potentielle. Soit ils ont été informés par un supérieur de l'Ordre, soit ils l'ont découverte alors qu'ils parcouraient les routes de la Chrétienté. Ceci peut n'être qu'une vague rumeur ("on dit de ce prêtre qu'il réside à Avignon – allez voir si la rumeur est vraie et éliminez l'hérétique si nécessaire") ou un objectif défini ("récupérez le grimoire d'Apollon dans la Cathédrale de Chartres. Remplacez-le par cette copie. Attendez qu'une personne retire le livre, découvrez la personne pour laquelle elle travaille et éliminez les").

Préparation

Les personnages choisissent leurs équipements et se préparent pour leur mission – quelles identités vont-ils employer, quelle approche prendra leur enquête, quelles recherches effectueront-ils au Mont St-Michel, etc... .

Étiquette

Les personnages se rendent sur les lieux de la menace et commencent leur enquête. Ils devraient pouvoir suivre des indices menant jusqu'à l'affrontement final et des indices un peu moins évidents qui leur donnent une idée sur le moyen de vaincre la menace. Par exemple, les indices faciles pourraient les mener à une église abandonnée dans les bois, remplie d'hérétiques ; les moins évidents font référence au saint autrefois vénéré dans cette église et la façon dont ils peuvent invoquer son pouvoir pour les aider lors de l'affrontement final. Les joueurs devraient toujours être capables d'arriver à la dernière scène ; qu'ils triomphent ou non dépend de leur capacité à enquêter et à interpréter les indices.

L'Horreur

L'enquête des personnages les amène en conflit avec quelque adversaire horifique. Dans *Deus Vult*, tous les ennemis n'ont pas besoin d'être surnaturels : une mission peut impliquer des hérétiques ordinaires ou des nobles corrompus, sans qu'il y ait une trace de surnaturel. Cependant, quoi qu'il arrive, la mission devrait comprendre des combats terrifiants. Les personnages sont tout seuls ou forcés de dépendre sur des alliés indignes de confiance ; et s'ils échouent, les conséquences pourraient s'avérer désastreuses.



Sources d'Inspiration

Jeux :

Assassin's Creed, Ubisoft (Console) : des Templiers et des assassins en Terre Sainte à la recherche d'artefacts magiques, avec beaucoup de liberté de mouvement et des gadgets invraisemblables.

Azrael's Tear (À la recherche du Graal), Mindscape (PC) : vos chances de trouver ce jeu sont ténues – il est vieux de plus de dix ans et ne fut pas très populaire au moment de sa sortie, ce qui est malheureux car c'est un jeu atmosphérique d'une grande beauté. Dans un futur proche, des voleurs spécialisés essaient de dérober le Saint Graal dans une forteresse de Templiers souterraines. La forteresse est conçue à partir de pierres du Graal, un matériau extraterrestre qui ressuscite sans cesse les morts. Les gardiens originels sont encore en vie mais ont été changés de manière hideuse après des siècles passés dans le donjon.

Ars Magica, Atlas Games (Jeu de Rôle) : bien que le livre de règles soit trop centré sur la magie et le décor pour être utile au MJ, certains des suppléments constituent de bons guides concernant le côté surnaturel du Moyen-Âge.

Appel de Cthulhu, Chaosium : le jeu de rôle classique comptant toujours parmi les meilleurs. Tous les MJ devraient lire au moins le livre de règles de *l'Appel de Cthulhu*.

Dogs in the Vineyard, Lumpley Games : bien que le décor soit différent – des cow-boys Mormons au lieu d'assassins Catholiques – le concept de base est très similaire à celui de *Deus Vult* et vous pouvez trouver des informations utiles dans les conseils au MJ et les règles de création de la ville.

Romans :

Le Nom de la Rose (Umberto Eco) : si le livre possédait seulement une ou deux armes merveilleuses et un peu plus d'invocations démoniaques, vous pourriez estampiller *Deus Vult* sur la couverture.

Le Pendule de Foucault (Umberto Eco) : un livre sur une théorie de complot. Trois éditeurs s'ennuyant décidèrent de recréer l'histoire secrète du monde. Si vous ne devez lire qu'un seul livre parmi la liste, celui-ci est celui qu'il vous faut lire.

Baudalino (Umberto Eco) : un menteur raconte sa vie durant le sac de Byzance. Baudalino affirme être le fils adopté de Frédéric Barberousse et d'avoir visiter le pays de Prester John. Ce ne sont que des mensonges mais ils sont bien divertissants. Le ton du livre est un peu trop fantastique pour *Deus Vult* mais c'est une lecture plus divertissante que la plupart des guides sur la théologie médiévale.

Films :

L'Exorciste : si vous pouvez voir ce film et capturer la présence malveillante oppressante et le sens de l'inconvenance, alors votre partie est celle à laquelle je veux jouer.

Royaume des Cieux : Ignorez le scénario, regardez les belles images.

Œuvres non-fictionnelles

The Perfect Heresy (Stephen O Shea) : excellent aperçu de l'hérésie Cathare et des croisades qui ont suivi.

The Medieval Underworld (Andrew McCall) : ce livre traite du côté sombre de la société médiévale, des bandits aux voleurs en passant par les sorcières et les hérétiques. Chaque chapitre contient une demi-douzaine d'idées pour créer des aventures.

Life in a Medieval City (Joseph & Frances Gies) : excellente tranche de vie se concentrant sur la façon dont les gens vivaient, travaillaient et pensaient.

The Medieval World View (William Cook & Ronald Herzman) : un décortiquage des croyances et des opinions durant la période médiévale.

The Crusades (Geoffrey Hindley) : un bon guide sur les origines, les méthodes et le destin ultime des Croisés.

Vaincre l'Ennemi

L'enquête mène à une confrontation avec l'ennemi. Ajoutez un rebondissement ou une complication de dernière minute dans la bataille finale. Empilez des obstacles inattendus devant les joueurs et forcez-les à trouver une solution aussi inattendue. Si les joueurs ont un plan, faites-le marcher mais forcez-les à l'adapter. S'ils n'ont pas de plan, ils auront bien des ennuis...

Cendres Amères

Finalement, les personnages ont besoin de dissimuler leurs activités. Ceci peut aller jusqu'au meurtre sanglant des témoins mais ils devront fournir une explication sur l'activité surnaturelle (*"Ce n'était pas un démon... mais, euh... un gaz des marais"*) ou bien ils seront forcés d'avoir recours à des solutions inconfortables (*"le baron corrompu est prêt à tout oublier en échange d'un pot-de-vin ; son honorable neveu va poser trop de questions"*).

Les fins heureuses sont anathèmes dans une partie de Deus Vult ; les missions se terminent avec le sentiment que le désastre n'a été que temporairement évité. La campagne contre le mal de l'Ordre est une longue défaite menant lentement à l'Apocalypse.

Campagnes

Deus Vult fonctionne mieux en tant que campagne épisodique incorporant de longues périodes de temps de repos entre aventures. Ne jouer pas tous les jours de la vie d'un personnage – chaque session devrait être remplie d'excitation et d'intrigue. Supposez qu'entre deux missions, les personnages prient, s'entraînent ou voyagent.

Agents de l'Ordre

Dans Deus Vult, la plus simple des structures de campagne est la mission : l'Ordre dit aux joueurs ce qu'ils doivent faire et ceux-ci s'exécutent. Pour garder de la fraîcheur au jeu, déplacez les joueurs de commanderie en commanderie tout au long de la campagne, laissez-les interagir avec les différents maîtres et découvrir de nouveaux lieux d'aventure. Une partie située dans la forteresse du Mont St-Michel en Normandie sera très différente d'une partie située à Constantinople ou en Afrique du Nord.

Une Commanderie Bien à Vous

La structure de la campagne donne aux joueurs la chance de vraiment s'investir dans le jeu. Les personnages sont envoyés pour établir ou reconstruire une commanderie ou un prieuré

dans une contrée lointaine (la Terre Sainte est idéale). Ils ont besoin de dissimuler leurs activités, d'enquêter sur les événements occultes et diriger la commanderie. Ils peuvent être impliqués avec la politique locale, découvrir l'histoire secrète de la région ou même devenir des figures dans la politique de l'Ordre.

La Marée de l'Histoire

Dans cette variante, le temps de repos entre les aventures est augmenté à plusieurs mois voire même plusieurs années. Les personnages vieillissent naturellement durant la campagne et les personnes chanceuses pourront même mourir de vieillesse. L'avantage d'un tel jeu est qu'il est possible d'utiliser le cours réel de l'histoire. Une campagne qui commence en 1189 et qui dure environ 40 ans peut couvrir la période de la Troisième Croisade, la conquête de la Normandie, le sac de Constantinople, la fondation des Dominicains et sans doute le bouleversement de l'Ordre durant le siège et la destruction du Mont St-Michel par les flammes en 1204.

Renégats

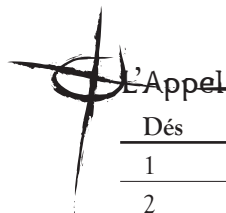
Certaines campagnes bifurqueront dans ce sens sans aucune intervention de la part du MJ. Les personnages deviennent des renégats fuyant l'Ordre ou essayant de le réformer de l'intérieur. Si les personnages quittent l'Ordre, alors ce dernier devient un ennemi majeur dans le jeu ; les Hiéromaines renégats peuvent faire alliance avec l'Inquisition ou toute autre organisation ou encore fonder leur propre groupe pour combattre les monstres. Si vous désirez changer pour une histoire alternative, alors la connaissance secrète de l'Ordre peut être révélée au monde ; la technologie et la magie au sein de la chrétienté se développent d'une manière radicalement opposée sous la tutelle des personnages.

La Fin du Monde

Dans cette campagne, les prophéties et les écritures sont correctes : la fin du monde est proche, elle est pour *maintenant*. La campagne démarre normalement puis tourne rapidement en une apocalypse de proportion biblique : les morts se relèvent, les démons parcourent la terre, les chats et les chiens vivent ensemble, un dragon à sept têtes et à dix queues fait tomber un tiers des étoiles du ciel. Les prieurés de l'Ordre deviennent des forteresses assiégées par les horreurs et les personnages doivent survivre jusqu'au combat final avec Satan lui-même.

Générateur de Missions

Lancez 1D20 sur chacune des tables pour obtenir une mission Deus Vult au hasard.



Dés	Comment les personnages sont-ils impliqués
1	L'Ordre entend des rumeurs d'hérésies et ordonne une enquête
2	Il se produit une série de meurtres inexplicables.
3	Un des moines de l'Ordre n'est pas revenu de sa mission.
4	Le clergé local demande l'aide de l'Ordre.
5	On découvre une référence cryptique dans un tome ancien qui vaut la peine qu'on enquête.
6	Un prophète de l'Ordre est en proie à des rêves divinatoires.
7	Un membre d'un culte prisonnier révèle la localisation d'une autre branche de son culte.
8	Un membre de la famille de l'un des aventuriers est assassiné ou disparaît.
9	Les paysans d'une ville murmurent au sujet de choses étranges se déroulant la nuit dans les bois.
10	Un enfant de la ville est considéré comme possédé.
11	Des corps mutilés descendent en amont de la rivière.
12	On aperçoit d'étranges lumières dans les collines la nuit
13	Une inspection routinière effectuée par un agent de l'Ordre révèle que le vieux site du culte a été profané.
14	Les personnages sont en ville pour acheter des provisions pour l'Ordre (par exemple) quand ils découvrent les signes d'une activité occulte.
15	Une sainte relique ou un grimoire occulte vient à manquer et doit être récupéré.
16	Un des espions de l'Ordre envoie un rapport sur des activités occultes.
17	Les Dispositifs Hoffman de l'Ordre et l'équipement de divination détectent une activité occulte importante dans une région.
18	Un marchand de passage rapporte des rumeurs sur des événements étranges.
19	Les personnages sont attaqués par des ennemis surnaturels.
20	Une des commanderies de l'Ordre est attaquée et renversée.

La Menace Actuelle

Dés	L'ennemi que les personnages doivent combattre est un...
1	Prêcher hérétique qui pervertit les croyants.
2	Groupe hérétique qui utilise les arts noirs de la sorcellerie.
3	Évêque corrompu qui a choisi de suivre un chemin hérétique.
4	Démon qui se fait passer pour un hérétique et qui guide les bons croyants sur la voie de la corruption.
5	Démon qui possède un récipient Humain.
6	Culte païen vénérant un esprit de la nature.
7	Culte Païen vénérant un dieu ancien dieu.
8	Culte de Sorcières.
9	Sorcier solitaire.
10	Nécromancien.
11	Sorcier diaboliste.
12	Noble corrompu qui s'est tourné vers la sorcellerie.
13	Ancien mal qui s'est réveillé.
14	Monstre solitaire.
15	Syndicat criminel sans aucun pouvoir surnaturel.
16	Bandit.
17	Tueur en série dérangé.
18	Nid de Monstre
19	Ordre de moines renégats.
20	Lancez deux fois les dés.

La Dimension Morale

Dés	Quel est le dilemme moral auquel les personnages ont à faire face ?
1-2	Tuer des témoins innocents vs laisser l'existence du surnaturel se répandre dans le monde.
3-4	Dévotion aveugle envers l'Église vs un manque de certitude.
5-6	Sacrifier une vie vs risquer de faire échouer la mission.
7-8	Utiliser une magie interdite vs risquer de faire échouer la mission.
9-10	Mettre des innocents en danger vs risquer de faire échouer la mission.
11-12	Soutenir un Statu Quo corrompu vs anarchie potentielle.
13-14	Soutenir un Statu Quo corrompu vs risquer de faire échouer la mission.
15-16	Conserver la connaissance vs risquer de répandre une connaissance blasphématoire.
17-18	Sauver l'innocent vs exposer l'Ordre.
19-20	Obéir à l'Ordre vs accomplir ce qu'il faut.

Où ?

Dés	La mission si situe autour...
1-2	D'un village isolé.
3-4	De bois sauvages, loin de la civilisation.
5-6	De collines recouvertes par la verdure.
7-8	Du château d'un noble.
9-10	D'une cathédrale ou d'une église importante.
11-12	D'une petite ville.
13-14	D'une grande cité.
15-16	D'un navire en mer.
17-18	D'un labyrinthe souterrain.
19-20	D'une ruine.

Principaux PNJs

Dés	Les personnages interagissent avec...
1	Un prêtre ou un évêque arrogant.
2	Des paysans effrayés.
3	Un chevalier en croisade.
4	Un fantôme.
5	Une bande de bandits.
6	Un groupe d'acteurs.
7	Un noble riche.
8	Un criminel.
9	Un chasseur de sorcières.
10	Un ménestrel errant.
11	Un abbé.
12	Un enfant rebelle.
13	Un marchand de passage.
14	Un collecteur d'impôts.
15	Un dément.
16	Un étranger.
17	Un érudit.
18	Un prophète ou un prêcheur.
19	Un prisonnier condamné.
20	Un homme mourant.



Complications

Dés	Il se passe quelque chose...
1	La région est en proie à une épidémie.
2	C'est un cas d'erreur d'identité.
3	Les personnages reçoivent des ordres contradictoires de la part de l'Ordre.
4	Des enfants curieux essaient d'interférer avec la mission.
5	Les personnages doivent assassiner quelqu'un.
6	Les personnages sont tenus pour responsable d'une activité surnaturelle.
7	Les autorités locales ne font pas confiance aux personnages ou les craignent.
8	Un chasseur de sorcières est dans la région.
9	Une entité ou un second groupe surnaturel se trouve dans la région.
10	Un esprit possède un des personnages ou un Personnage Non-Joueur.
11	L'Inquisition essaie de prendre l'enquête à son compte.
12	Les personnages sont trompés quant à la nature véritable de la menace.
13	Des conditions de température extrême affectent la région.
14	Les zone est naturellement dangereuse.
15	Une attaque de bandits ou de pillards.
16	Les personnages sont la cible d'assassins, de saboteurs ou de sorciers.
17	La menace surnaturelle est plus grande qu'elle n'y paraît.
18	Les personnages et l'Ordre sont manipulés ou trompés.
19	La politique locale interfère avec la mission.
20	Lancez deux fois les dés.

On Découvre des Indices...

Dés	Les personnages découvrent des indices...
1	Dans une ancienne tombe.
2	En traduisant les runes d'une pierre dressée.
3	En surveillant un cimetière.
4	En décodant un manuscrit.
5	Dans leurs rêves.
6	Sur les lieux d'un meurtre.
7	En capturant un membre d'un culte.
8	En utilisant l'alchimie.
9	En suivant une trace de sang.
10	En employant un rituel nécromantique pour interroger les morts.
11	En utilisant un dispositif Hoffman ou un appareil de divination.
12	En interrogeant des témoins improbables.
13	En suivant un suspect.
14	Dans un confessionnal
15	Dans une pile de détritux.
16	En écoutant aux portes
17	Dans les dernières paroles d'un allié.
18	À travers la torture
19	Dans une lettre ou un document
20	Lancez deux fois les dés.

L'Affrontement Final

Dés	L'affrontement final implique...
1-2	Un rituel que les personnages doivent arrêter.
3-4	Des démons. Un tas de démons.
5-6	Prend place dans la forteresse du culte tandis qu'elle s'enfonce vers l'enfer.
7-8	Retourner la menace surnaturelle contre elle-même.
9-10	Une course contre la montre.
11-12	L'assassinat de la source de la menace surnaturelle.
13-14	Un innocent qui doit être secouru.
15-16	Nécessite qu'un des personnages sacrifie sa vie.
17-18	Des compromis menant à la damnation.
19-20	Lancez deux fois les dés.





Index

A

Agostino Cresci, Prieur de
San Giovanni 77
Appareils Merveilleux 52
Argent et Équipement 7
Armes à Distance 50
Armes de Mêlée Courantes 46
Armes de Mêlée Rares 46
Armure 51
Assemblées des Maîtres 37
Attributs 51
Augmentations pour
Armes à Distance 50
Augmentations pour
Armes de Mêlée 48
Augmentations pour Armure 51

B

Balash 156
Basilio De Rossi, Supérieur Général 68
Benjamin, Prieur
Claustral des Lettres 75
Bréviaire 40

C

Cadre de la Mission 171
Campagnes 173
Caractéristiques et Attributs 7
Chasseurs de Sorcières 101
Chiens de l'Enfer 141
Communauté 7
Composants Alchimiques 54
Connaissance (Alchimie) 127
Connaissance (Sciences Occultes) 126
Connexions 19
Consulter les Maîtres 36
Croisades & Nouvelles Hérésies 26
Cultes 104
Cultes de Sorcières 117
Cultes Diaboliques 115
Cultes Hérétiques 118
Cultes Païens 113
Cultes Sorciers 116

Cultes Spirituels 114
Cultures d'Origine,
Entraînement et Professions 8

D

Damnation de l'Ordre ? 164
Dieu existe-t-il ? 165
Difficultés de la Connaissance
(Sciences Occultes) 126
Difficulté de l'Enquête 106
Dons Surnaturels 90
Droit Canonique 96

E

Édric, Prieur de Lihou 77
Effets de la Ferveur Divine 93
Émile Castaigne, Prieur
Claustral Adjoint 69
Enterrer le Culte 112
Entraînement de l'Initié 14
Entraînement de l'Ordre 8
En ce qui Concerne
l'Histoire de l'Ordre 3
En ce qui Concerne
l'Utilisation des Armes 49
En ce qui Concerne
la Nature de l'Ordre 3
En ce qui Concerne
la Structure de l'Ordre 4
En ce qui Concerne
les Devoirs de l'Ordre 3
En ce qui Concerne
le Jugement des Âmes 35
En ce qui Concerne le Sexe Féminin 27
Équipement de Base 46
Esprits Mineurs 143
Événements Passés 14
Exemples de Cultes 113
Exemples de Magie Mineure 126
Expérience Précédente 7
Ex Malum Bono 165

F

Fabriquer des Monstres 151
Fabriquer de Nouvelles Armes 153

Fanatisme 107
Flore, Prieure des Cryptes 74
Force 109
Fraternités 34
Frères, Mendiants et Gyrovagues 34
Frères Célèbres 26
Frères Lais 29
Frère Cade 86
Frère Caleb 83
Frère Hoffman 81
Frère Tobias 87
Frère Tranter 85

G

Genius Loci 143
Gobelins 139
Goules 139
Grâce Extraordinaire et Impiété 167
Grimoire, Bâton et Cercle –
Les Attributs du Magicien 122
Grimoires 129

H

Heinrich Vol, Grand Inquisiteur 98
Hérésies 122
Hérésies en cette Période 123
Hérésies Noires 123
Hiéromoines 29
Homme-Ver 150
Homme Sauvage 150
Horreurs 134

I

Impiété – Pêché et Grâce 168
Impureté – L'Œil des Maîtres 167
Initié 28
Invocation Rituelle 94
Isaac de Bavière, Prieur Artifex 73

J

Jean Beaumont, Prieur
Claustral des Armes 72
Jean d'Ausin, Pauvre
Soldat du Christ 100



L

L'Abbaye du Mont St-Michel 5
L'Affrontement Final 111
L'Ennemi 43
L'Ennemi Caché 105
L'Enseignement des Initiés 4
L'Inquisition 97
L'Inquisition et l'Ordre 98
L'Ogre Hérétique 160
L'Ombre de
 l'Archevêque Adalbéron 159
L'Ordre 170
L'Ordre de l'Orient 164
L'Ordre Énuméré 35
L'Ordre et l'Église 97
L'Ordre et le Monde 31
La Bête de Gubbio 153
La Cérémonie d'Initiation 29
La Chrétienté et l'Occulte 126
La Communauté de la Foi 18
La Décadence de Rome et
 la Fondation de l'Ordre 24
La Liturgie des Heures 27
La Nature du Mal 164
La Progression de
 Notre Sainte Mission 5
La Sainte Chevalière et
 la Sanction de l'Ordre 5
La Voie Divine 34, 165
Les Autres Défenseurs de la Foi 43
Les Chefs des Cultes 111
Les Croisades 96
Les Épreuves 28
Les Hérétiques et l'Église 123
Les Maîtres 36
Les Méthodes des
 Chasseurs de Sorcières 101
Les Méthodes des Templiers 100
Les Méthodes de l'Inquisition 97
Les Monastères 96
Les Ordalies 166
Les Outils 45
Les Saintes Chevalières 46
Les Templiers 99
Le Monde de Deus Vult 170
Le Mont Saint-Michel 25
Le Prieur des Cryptes 164
Le Schisme 26
Le Supérieur Général 40
Le Tournant des Saisons 128
Le Ver de Linton 161

Logistique et Communication 34
Loups-Garous 148
Lycanthropie 148

M

Magies Mineures 126
Magie Spirituelle 128
Malaviska, Précepteur de Rome 79
Marques du Culte 108
Maul, Assistant d'Heinrich 99
Mélusines 145
Miracles 92
Munitions 50

N

Nabérius, Démon du Sage Conseil 155
Noms Médiévaux 18
Nouveaux Sorts de Sorcellerie 131
Nouvelles Compétences et
 Changements 7
Novice 28
Novices 27
Novice de l'Ordre 8

O

Objets Magiques 136
Obstacles 124
Occultation 109
Oculus Dei 34
Ombre 143

P

Personnages Expérimentés 7
Personnages Non-Joueurs
 des Cultes 119
Peuple de la Nuit 146
Points d'Atout 45
Points d'Atout Bonus 46
Précautions Magiques 121
Précepteurs 40
Précurseurs 23
Prière contre la Peur 40
Prière contre le Déluge 41
Prière pour la Libération Chrétienne 41
Prière pour un Conseil 41
Prière sur le Monde et
 sur les Ombres 40
Prieurs Perdus 37
Prieurs Claustraux 36
Prior Artifex 37, 73
Professions 8, 11

Progresser dans un Rang 45
Pupille 28

R

Rangs de l'Ordre 45
Réactions du Culte 111
Recrues Externes 9
Récupérer des Points d'Atout 46
Reliques 58
Réputations 166

S

Serviteurs 139
Sites Rituels 109
Sœur Térésa, Prieure
 de la Maison Sophia 78
Sorcellerie 127, 128
Sorcières 119
Sorcières et Facteurs 122
Sorts Divins 94
Sources d'Inspiration 172
Sous-Prieurs 39
Spectre 143
Structure de l'Église 96
Structure de l'Ordre 26
Subversion 107
Supprimer l'Hérésie 123
Surnaturel 111
Sur la Piste du Sorcier 121

T

Talis, Préceptrice de Londres 80
Tégla, Veuve Fléau du Démon 101
Tiews, Dieu de la Justice 158
Traditions 128
Traits des Monstres 152
Trésorerie 52

U

Une Histoire Noble et Inconnue 23
Une Vingtaine d'Objectifs Sorcières 119
Un Certain Cachet 130
Un Monde Hanté par les Démons 41
Utiliser l'Inquisition 98
Utiliser les Chasseurs de Sorcières 101
Utiliser les Templiers 100

V

Venir à Bout des Cultes 107
Vieux Badon, Prieur
 Claustral des Archives 71



DEUS VULT

Joueur -

Personnage -

Rang :

Âge :

Pays Natal :

Sexe :

Entraînement :

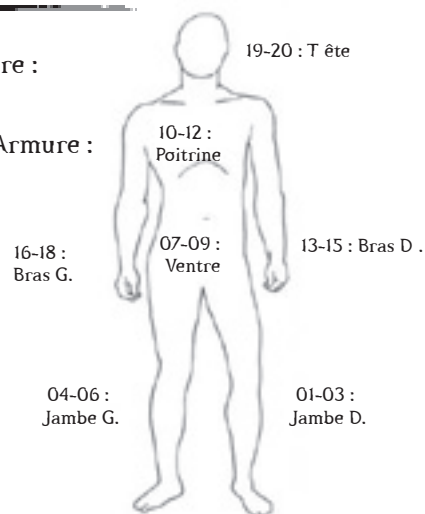
Points d'Héroïsme

Caractéristiques et Attributs

FOR	Actions de Combat
CON	Mod. de Dommages
TAI	Mod. d'Amélioration
INT	Mouvement
POU	POU Dédié
DEX	Points de Magie
CHA	Rang d'Action

Types d'Armure :

Pénalité de l'Armure :



Compétences de Bases

Comp.	% de Base	%
Athlétisme	FOR+DEX	
Bagarre	FOR+DEX	
Chant	CHA+POU	
Conduite	DEX+POU	
Connaissance (Régionale)	INT x2	
Culture (d'Origine)	INT x2	
Danse	DEX+CHA	
Discretion	DEX+INT	
Endurance	CON x2	
Équitation	DEX+POU	
Évasion	DEX x2	
Évaluer	INT+CHA	
Force Brute	FOR+TAI	
Influence	CHA x2	
Natation	FOR+CON	
Passe-passe	DEX+CHA	
Perception	INT+POU	
Persévérance	POU x2	
Perspicacité	INT+POU	
Premiers Soins	INT+DEX	

Compétences Avancées & Magiques

Comp. Avancée	Pourcentage de Base	%
Connaissance (Théologie Chrétienne)	INT x2	
Connaissance (Sciences Occultes)	INT x2	
Langage (Latin)	INT x2	

Styles de Combat

Pourcentage de Base	%
---------------------	---

Sorts/Grimoires

DEUS VULT

Joueur -

Personnage -

Arme

Taille

Allonge

Dommages PA

PV

Manœuvres de Combat

Portée

Re-charge

ENC

fatigue

Niveau	Effets sur les Comp.	Mouvement	Rang d'Action	AC
Frais	-			
Essoufflé	-10% à toutes les compétences			
Fatigué	-20% à toutes les compétences	-1m		
Épuisé	-30% à toutes les compétences	-1m	-2	
Harassé	-40% à toutes les compétences	De moitié	-4	-1
Exténué	-50% à toutes les compétences	De moitié	-6	-2

Maladies, Poisons, Santé

Équipement

Enc

Argent, Richesse et Possessions

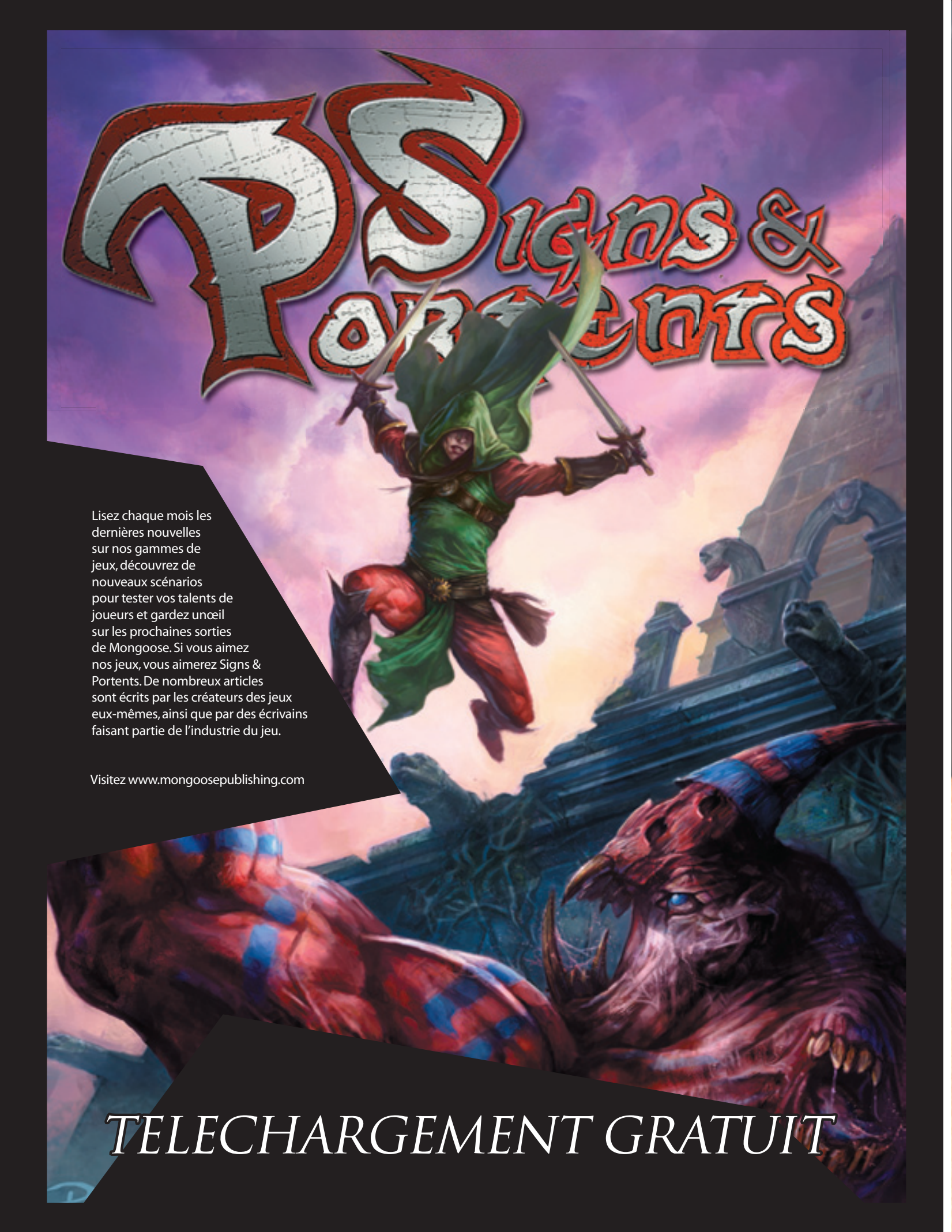
Amis, Contacts, Ennemis et Rivaux

Points d'Atout

Notes

Notes Supplémentaires

PS Signs & Portents



Lisez chaque mois les dernières nouvelles sur nos gammes de jeux, découvrez de nouveaux scénarios pour tester vos talents de joueurs et gardez un œil sur les prochaines sorties de Mongoose. Si vous aimez nos jeux, vous aimerez Signs & Portents. De nombreux articles sont écrits par les créateurs des jeux eux-mêmes, ainsi que par des écrivains faisant partie de l'industrie du jeu.

Visitez www.mongoosepublishing.com

TELECHARGEMENT GRATUIT



RuneQuest II

ARÈNE DES MONSTRES

MONGOOSE PUBLISHING

www.mongoosepublishing.com

TRAVELLER



Basé sur le système de règles de 'Classic Traveller', ce livre le remet au goût du jour, tout en conservant l'aura inimitable de son glorieux ancêtre. Avec des règles couvrant aussi bien les vaisseaux spatiaux, les rencontres et échanges commerciaux que la création de mondes et de personnages, cet ouvrage vous transportera à la découverte de nouveaux univers.

Le livre de règles de Traveller vous servira de référence pour toutes vos parties de Traveller. Ces règles sont soutenues par des suppléments tels que 'Mercenaires' et 'Forces Spatiales' ou utilisées dans différents jeux tels que Strontium Dog, Hammers Slammers, Judge Dredd et bien sûr l'univers originel de Traveller.

Écrit par Gareth Hanrahan, le livre de règles de Traveller contient le matériel familier des fans de l'édition originale mais contient également quelques surprises.

MONGOOSE PUBLISHING
www.mongoosepublishing.com

DEUS VULT

En 1095, à l'appel du pape Urbain II, rois et chevaliers d'Europe s'apprêtent à partir en croisade pour libérer la Terre Sainte. Une clameur unanime s'élève vers les cieux : Deus Vult ! Dieu le Veut ! Bientôt, la clameur devient tumulte : chevaliers, paysans, martyrs, fanatiques... par milliers, ils grossissent les rangs des croisés ! Une grande vague de folie vertueuse va s'abattre sur le monde....

Dans les ombres, d'autres ont entendu ce cri. Depuis le temps des apôtres, ils protègent l'église contre tous ses ennemis, naturels ou surnaturels. Moines guerriers au corps endurci et détenteurs d'antiques secrets, ils répondent eux aussi à l'appel de la croisade : ils seront les Instruments de la Volonté Divine.

Fin du douzième siècle. Saladin a reconquis le Royaume de Jérusalem et la Sainte Cité est une fois de plus aux mains des Sarrasins. L'Europe est rongée par les hérésies et la sorcellerie tandis que les nobles s'entre-déchirent en vaines querelles. Même l'église est en proie à la corruption ! Le monde a besoin d'être sauvé, par n'importe quel moyen... Nul ennemi, sorcellerie, doute ou crainte n'empêchera les moines de l'Ordre d'accomplir la Volonté Divine. Deus Vult !

Rejoignez le plus secret des ordres de l'Église Catholique, dédié à l'éradication des dangers surnaturels qui menacent l'Humanité. Entraîné au combat contre les esprits, les démons, les sorciers, les sorcières et toutes sortes d'affronts envers Dieu, vous deviendrez la première et la dernière ligne de défense, protégeant la civilisation par tous les moyens nécessaires avec un formidable arsenal d'armes.

Deus Vult nécessite l'utilisation du Livre de Règles de RuneQuest II.

MGP 8200

€9.99



**MONGOOSE
PUBLISHING**