

**L'**homme qui boit a la cruche ne sera jamais un bon guide.

proverbe croissantin

Dans le desert, on a toujours le hasard contre soi.

proverbe croissantin

Tinvite est comme le poisson, au bout de trois jour, il pue !

proverbe croissantin

Homme, bois de l'eau pour te rendre beau,

gave-toi de soleil pour te rendre fort,

et regarde le ciel pour devenir grand.

proverbe croissantin

## ORIGINES : "Où il convient de rendre à César..."

Ce scénario pour Warhammer est originellement paru dans le magazine Casus Belli numéro 74. *Scénario écrit par Patrick Leclercq*. Je l'ai adapté à l'univers de *Seventh Sea* et il suit idéalement *Oiseau de Proie, Oiseau de Haine*.

## Notes liminaires

Suite de l'aventure *Oiseau de proie, oiseau de haine*, celle-ci peut être vécue par des héros de tous niveaux, y compris n'ayant pas joué la première partie (voir Une introduction possible).

## Préambule

Abdul, le premier propriétaire de la boîte, était un démoniste croissantin qui aimait collectionner les âmes de ses ennemis et relations dans de petites bouteilles en verre suivant une coutume chère aux sorciers croissantins. Lors de leur libération, la plupart des âmes ont quitté notre monde, mais d'autres n'ont pas voulu renoncer aux joies de la vie et se sont introduites dans l'esprit des héros, dans l'espoir de s'emparer de leurs corps et de vivre une nouvelle existence.

Ces réfractaires au repos éternel sont Majhemout Ijaz-Ahmed, un démoniste croissantin fanatiquement religieux qui ne rêve que de détruire Théah ; Selim al'Yemal, un guerrier croissantin mort au cours de l'invasion de la Castille, voici près de mille ans ;

Marjaneh, une ancienne maîtresse de Abdul, mise en bouteille en représailles d'une infidélité supposée ; Norbert de Tréville, un noble montagnois au caractère arrogant capturé par des pirates croissantins et vendu comme esclave à Abdul ; Marisa Otero, fille d'un marchand vodacci, elle s'est suicidée pour ne pas appartenir au harem d'Abdul ; Kurt von Gemmel, un templier mort il y a six siècles en luttant contre les envahisseurs croissantins ; et Paz Jimeno, un timide marchand castillien capturé par la galère pirate d'Abdul. N'hésitez pas à en inventer d'autres, adaptés à la personnalité de vos héros. Jouez sur les contraires ! Un puissant guerrier doit être hanté par l'âme d'une fragile jeune femme ; un sorcier redoutable par un guerrier stupide ou un timide marchand, etc.

Dans un premier temps, la possession se manifeste par l'apparition de cauchemars inspirés par les événements traumatisants survenus aux défunts (mort atroce, apparition d'un démon pour le démoniste, capture par les pirates pour le marchand, etc.). Les cauchemars sont suivis d'une modification progressive du caractère des possédés. Le MJ prend alors le contrôle du héros, le temps de lui faire accomplir des actes qui lui sont contraires. Par exemple, un guerrier hanté par une jeune femme se met à parler chiffons, achète des vêtements chatoyants, s'intéresse aux enfants, trouve séduisant un homme détenteur de certains avantages, etc. Un héros hanté par le démoniste devient mégalomane et se met à penser que Theus n'est qu'un démon particulièrement puissant qui ne mérite pas la moindre vénération. Un personnage paisible hanté par un impétueux guerrier croissantin devient violent et insulte tout le monde en employant parfois des expressions croissantines, etc. L'acte accompli, le MJ rend le personnage au joueur sans la moindre explication...

Le stade suivant est marqué par l'apparition de nouvelles compétences propres aux esprits, comme la compréhension de leurs langues natales, ce qui peut donner des scènes amusantes lorsque plusieurs héros se mettent à parler machinalement en croissantin au milieu d'une taverne... Le héros possédé par un marchand se met à avoir une meilleure idée de la valeur des choses (acquisition de rang dans les compétences Evaluation et Sens du commerce), l'hôte d'un esprit cultivé sait soudain lire et écrire dans la langue natale de l'esprit, un lettré ressent l'appel du combat et le désir de manier un cimeterre, etc. (ces améliorations sont à la discrétion du MJ, mais il doit en décider avec parcimonie, car elles resteront acquises au héros à la fin de cette aventure).

Au début, les esprits ne contrôlent leurs hôtes que pendant quelques dizaines de minutes, puis au stade ultime, pendant des périodes de plus en plus longues, pouvant aller jusqu'à plusieurs heures. Lors de ces phases de possession totale, les esprits ne se souviennent pas qu'ils sont morts et ne se rappellent que des périodes de possession totale précédentes. Un guerrier croissantin ou un démoniste se "réveillant" au milieu d'un groupe de théans peut avoir des réactions intéressantes. Les périodes de possession totale ne peuvent excéder quelques heures car les esprits ne sont pas assez puissants pour s'emparer définitivement du corps d'accueil, à part le démoniste qui tentera sans doute d'invoquer un démon pour s'emparer de l'âme de son hôte.



## Introduction

Si vos joueurs n'ont pas subi les mésaventures de *Oiseau de proie, oiseau de haine*, une petite introduction leur permettra de jouer quand même ce scénario.

Alors qu'ils voyagent en pleine nature, les héros trouvent les restes d'une caravane détruite depuis peu par une bande de brigands. Il n'y a rien d'intéressant à récupérer si ce n'est une petite cassette en bois précieux portant des symboles étranges (des caractères en croissantin) et provenant de la collection d'un antiquaire tué dans l'attaque de la caravane.

La boîte est très lourde et quelque chose remue à l'intérieur. Protégée par une serrure magique, elle ne peut être ouverte de manière subtile, mais cède sous la violence de quelques coups d'épée, libérant son contenu...

Une nuée d'entités ectoplasmiques jaillit alors, tourne autour des héros médusés, poussant des cris d'outre-tombe avant de disparaître au bout de quelques minutes. Si l'un des personnages examine la boîte il ne trouve que quelques morceaux de verre, résidus des fioles ayant conservé les âmes jusqu'à présent... Rendez-vous directement à l'Acte II.

## Acte I : Retour à Theah

Trois coups de bâtons et le rideau se lève sur...

Un coucher de soleil sur une dune de sable, nous avons laissé nos héros à quelques dizaines de jours de marche de Zafara, en plein désert, devant l'épave d'un navire de haute mer échoué dans un oasis, en compagnie de cadavres et de squelettes. La situation serait presque simple si les personnages n'étaient hantés par des âmes venues du fond des âges, provenant de la collection d'Abdul, le démoniste qu'ils ont combattu...

### Scène 1 : Naufragés des sables

**Décors :** le désert

**Protagonistes :** les PJ, Elise du Lac et les Croix Noires

Les héros décideront sans doute de quitter l'oasis pour rejoindre la côte. Là, ils s'apercevront que le bateau qui les a amenés dans l'Empire du Croissant a été coulé, son épave est encore accrochée à un rocher à fleur d'eau. Sur la ligne d'horizon, on peut apercevoir trois galères qui arborent le pavillon des Corsaires du Croissant de Kheired-din. Un départ rapide de la zone avant d'être repéré s'impose donc.

Nos héros se retrouvent donc dans le désert, sans doute le long de la côte, avec peu d'eau et de nourriture (pour 10 jours). Et à pied.

Faites les mariner ainsi pendant vingt-cinq ou vingt-six jours. Il faut évoquer la monotonie du voyage en faisant revenir certaines phrases dans vos descriptions, notamment celles se rapportant à la chaleur et à la soif, pour créer une sorte de litanie afin d'endormir vos joueurs. A la monotonie du voyage s'ajoute celle des journées qui passent : lever avant l'aube pour profiter de la fraîcheur. A midi seulement une brève halte pour se désaltérer, puis, de nouveau, la marche interminable avant la halte du soir et la fraîcheur. Ensuite, il faut se coucher, à la belle étoile, glissé dans un "lit" creuser dans le sol pour échapper au froid et au sable porté par le vent.

Petite aide à la description : même un désert de sable offre d'infinies variations. Tout d'abord, on peut y distinguer la barkhane, dune en croissant ; la nebka, petite dune allongée dont la direction indique le vent dominant ; et les grands édifices qui peuvent atteindre cent mètres de haut. Les couleurs du sable peuvent varier à l'infini, depuis le rouge profond jusqu'au blanc éclatant en passant par toutes les nuances de bruns et d'ocres.

Très vite, l'eau risque de devenir une obsession. Avec ces températures, les héros se déshydratent très vite et ils risquent forts de mourir séchés comme de vulgaires harengs saurs. Un homme qui vient de boire sa dernière goutte peut encore marcher une vingtaine d'heures ; ensuite, il tombe pour ne plus se relever.

Le but de cette scène, à rallonge, est de montrer au héros qu'ils sont dans un environnement hostile qu'ils ne connaissent pas et qu'ils doivent essayer de quitter le plus rapidement possible.

Voici quelques petites suggestions pour rendre cette "marche" plus attrayante (sans oublier quelques interventions des fantômes qui les hantent) :

### Le réveil de Selim al'Yemal

Le héros possédé par Selim al'Yemal connaît certaines techniques des régions désertiques et celles-ci lui reviendront au fur et à mesure des jours :

- ☾ **1<sup>er</sup> jour** : Marcher vers l'est, car il y a là-bas une cité ;
- ☾ **2<sup>ème</sup> jour** : Retirer ses bottes et ses chaussures la nuit afin de reposer ses pieds échauffés et mettre ses chaussures à l'envers sur son épée plantée dans le sol afin d'éviter que des animaux ne rentrent à l'intérieur ;
- ☾ **3<sup>ème</sup> jour** : Marcher avant l'aube jusqu'à onze heures, se mettre à l'abri du soleil jusqu'à seize heures et reprendre sa progression ;
- ☾ **5<sup>ème</sup> jour** : Porter des vêtements clairs le jour et épais la nuit ;
- ☾ **9<sup>ème</sup> jour** : Marcher avec un tissu fin devant le visage et les yeux afin de ne pas se brûler ces derniers en raison du soleil et de la réverbération sur le sable blanc



- Ⓒ **11<sup>ème</sup> jour** : Marcher dans les traces de son prédécesseur afin de ne pas révéler à un éventuel poursuivant leur nombre ;
- Ⓒ **12<sup>ème</sup> jour** : Creuser son “lit” dans le sable pour rester au chaud ;
- Ⓒ **15<sup>ème</sup> jour** : Toujours dormir sur un point haut ;
- Ⓒ **17<sup>ème</sup> jour** : Construire un piège à rosée grâce aux éléments métalliques que détiennent les héros ;
- Ⓒ **21<sup>ème</sup> jour** : Récupération de son urine : il convient d’uriner dans une gourde vide et de récupérer l’eau de cette dernière par évaporation (la coque d’une rapière est idéale), les toxines restants au fond ;
- Ⓒ **22<sup>ème</sup> jour** : Mettre un bouton dans sa bouche afin de se faire saliver et de supprimer la sensation de soif ;

## 1<sup>er</sup> jour : Un scorpion dans ma chaussure

Pendant qu’ils dorment, un petit scorpion se glisse dans la botte ou la chaussure de l’un des héros. Imaginez sa surprise lorsqu’il remet cette dernière le lendemain matin ! Mais il a de la chance, le scorpion n’est pas mortel ; il en sera quitte pour être cloué au sol avec un bon 40 de fièvre pendant une journée.

## 2<sup>ème</sup> jour : Le rocher-refuge

Isolé au milieu du désert, cette masse de pierre tendre taillée par l’érosion est un enchevêtrement d’arches, de pics, de gouffres, de grottes qui offrent un abri parfait pour les héros. Ils peuvent, chose rare dans le désert, voir un ennemi éventuel avant d’être vu.

## 4<sup>ème</sup> jour : Groupe de pestiférés

Enfin, des hommes. Les héros aperçoivent un petit groupe de gens (moins d’une vingtaine), avant dans leur direction. Espérons qu’ils se rendent compte rapidement que ces gens sont atteints de la Peste Blanche.

## 4<sup>ème</sup> jour : Coup de froid

L’un des héros attrape un rhum. Pas très grave, mais gênant, peut-être penseront-ils alors à mieux se protéger la nuit.

## 7<sup>ème</sup> jour : Déluge

D’un seul coup, le ciel se remplit de nuages noirs et très bas, et les cieus semblent se vider sur le désert, la pluie est violente et

très lourde et les éclairs frappent un peu partout dans le désert. Les héros doivent s’arrêter et se mettre à l’abri comme ils le peuvent, car ils ne peuvent plus progresser, leurs jambes s’enfonçant jusqu’à mi-cuisse dans un borbier infâme et ils risquent d’être foudroyés. Cette pluie dure cinq bonnes heures avant qu’un fracas impressionnant ne donne l’impression que le monde s’écroule. Espérons qu’ils réagissent vite : s’ils n’ont rien précisé, ils sont dans un oued (c’était l’un des rares endroits stables) et l’eau déferle d’un coup ; s’ils sont prévoyants et sont sur une dune, celle-ci s’écroule sur elle-même, l’oued en question passant sous la dune, les voilà dans un gigantesque sable mouvant. Quoi qu’il en soit, faites leur dépenser quelques dés d’héroïsme pour s’en sortir et montrer leur que l’eau est extrêmement dangereuse dans le désert.

## 8<sup>ème</sup> jour : Un puit !

L’un des héros repère un puits d’argile. Ils risquent de s’y précipiter. Lorsqu’ils l’atteignent, ils peuvent se rendre compte que si une cruche en terre cuite se trouve à côté de la margelle, il n’y a pas de corde. Ils fabriqueront sans doute une corde de fortune et utiliseront la cruche. Ils remonteront alors une eau sale dans laquelle flotte de petits morceaux de viande. Mieux vaut ne pas la boire !

## 11<sup>ème</sup> jour : Tempête de sable

Une chaleur lourde et accablante s’est abattue sur les héros depuis le début de la journée, faites leur effectuer un jet de Qui-vive difficulté 20 : un petit nuage est apparu dans le lointain. Très vite, il grossit, pour se transformer en une nuée qui obscurcit le soleil puis le voile tout à fait. Lorsque la tempête s’abat, il vaut mieux avoir prévu de s’abriter sous des vêtements amples et s’être allongés le plus possible. Le sable s’immisce partout et la tempête ne semble jamais vouloir s’arrêter. Après une douzaine d’heures de ce traitement, le vent tombe brutalement et le soleil frappe de nouveau...

## 12<sup>ème</sup> jour : Une mare

les héros atteignent une mare d’eau un peu stagnante. Ne disposant plus d’eau depuis plus de vingt-quatre heures, ils ne peuvent cependant faire la fine bouche et doivent donc s’en contenter.

## 14<sup>ème</sup> jour : Des ruines

Des héros atteignent les ruines d’un temple très ancien. Il ne reste que quelques colonnes et murs. Juste assez pour s’abriter pour une nuit.



## 15<sup>ème</sup> jour : Pic de chaleur

La température atteint les 65°C : un ciel de plomb sur une enclume ! L'un des héros est alors victime d'une insolation des plus violentes.

## 16<sup>ème</sup> jour : Attaque de chacals

Pendant l'une de leur nuit, un petit groupe de chacals (cinq ou six) s'approchent discrètement de ces proies juteuses que sont les héros afin de s'en repaître. Espérons que l'un d'entre eux (peut-être même deux en raison des possessions) est de garde, sinon, infligés leurs quelques blessures gratuites pour leur apprendre la prudence.

Chacals : hommes de main

Gaillardise 3	Finesse 1
Détermination 1	Esprit 1
Panache 1	ND 15
Jet d'attaque 4g1 (Morsure)	Dommages 3g2
Compétences : jeu de jambes 2	

## 19<sup>ème</sup> jour : Des mirages

Faites faire un test de Qui-vive difficulté 25 à vos joueurs. S'ils le réussissent, ils aperçoivent une vaste étendue d'eau à trois ou quatre kilomètres. Laissez-les s'en approcher, et quand ils ne sont plus qu'à un kilomètre, dites-leur qu'ils ont fait une erreur d'estimation et que cet oasis est encore au moins à trois bons kilomètres, etc. ils finiront bien par comprendre...

## 20<sup>ème</sup> jour : On s'endort ?

En raison de la monotonie des paysages, de la chaleur et du rythme hypnotique de leur marche, l'un des héros s'endort en marchant. Il chute sur le côté et roule le long d'une dune avant de s'assommer contre une pierre.

## 22<sup>ème</sup> jours : Eau croupie et douleur dans les reins

L'eau dont dispose encore les héros est complètement croupie et presque imbuvable et une douleur sourde leur vrille les reins en permanence. Ils n'en ont plus pour très longtemps.

## 24<sup>ème</sup> jour : Vol de charognard

Des vautours commencent à voler en cercle au-dessus des héros. Sans le savoir, ces derniers vont leur sauver la vie.

## 25<sup>ème</sup> jour : Une caravane

Par la grâce des dieux, les héros rencontrent enfin une mission des chevaliers de la Croix. L'Hôpital du Premier Témoin de Zafara est une organisation charitable qui recueille (discrètement) des dons un peu partout dans Théah, dans le but de racheter les Théans tombés en esclavage.

La caravane est dirigée par Elise du Lac, chevalier de la Croix Noire portant ouvertement le symbole de son ordre sur son armure. Elle les repère grâce aux charognards qui volent en cercle au-dessus d'eux.

Cette caravane d'une vingtaine de membres compte essentiellement des croissantins et quelques théans (trois en fait) : Berndt, un eisenor taciturne ; Luigi Tomasini, un vodacci taciturne et Elise du Lac, commandant de la caravane et montagnaise un peu moins renfermée.

Elle explique aux héros que les chevaliers de la croix noire n'ont pas tous été exterminés à la bataille de Tannen et que le hiérophante à chargé les survivants de protéger les pèlerins et les théans qui se trouvent sur le sol croissantin. Même si aujourd'hui, ces derniers sont très peu nombreux, en raison des croisades du 3<sup>ème</sup> Prophète.

Ils sont également la police de la ville de Zafara, qui se trouve à trois jours de chameaux.

## Scène 2 : A la découverte de Zafara

**Décors :** Zafara

**Protagonistes :** Elise du Lac, Sigrun Masthof et quelques croissantins

Situé le long du fleuve Rumelia, Zafara est considéré par la plupart des théans comme un lieu sacré. De plus, la ville sert d'étape à ceux qui veulent faire des recherches archéologiques dans le pays et aux quelques pèlerins qui osent s'aventurer dans l'Empire du Croissant. Elle a acquis au fil des temps une rare réputation d'hospitalité pour tous, quelle que soit la religion ou la race.



Le point le plus remarquable de la ville est, bien sur, l'hôpital qui se dresse ici depuis plus de 1 000 ans. Plus de 30 chevaliers des Kreuzritter portant ostensiblement la croix noire sur leur armure patrouillent la cité, avec l'accord et à la demande de leurs voisins croissantins. C'est sans doute la raison de la tolérance et de la paix qui y règne. De plus, l'hôpital s'occupe des sans-abri et des invalides. Personne n'y est rejeté et tout le monde a accès aux soins des infirmiers de l'hôpital.

Cette ville compte environ 7 000 habitants, donc 95% de croissantins. Son souk est très coloré et l'on peut y trouver des produits du monde entier en raison de l'accueil qui est réservé à tous. En effet, en raison de la tolérance qui y règne, les marchands s'y sont toujours plu et peuvent y effectuer des affaires juteuses.

Les héros seront reçus par Sigrun Masthof, la responsable de l'hôpital. Ils peuvent rester ici le temps qu'ils voudront et pourront regagner Théah dans deux jours, s'il le souhaitent, à bord du *Bravoure de Kurgen*, un navire qui se rend à San Cristobal. Pendant ce temps, Elise leur fera visiter la ville : l'hôpital, le souk, la mosquée, le hammam, la maison de thé, le fumoir, les jardins.

## Scène 3 : On rentre a la maison

**Décors :** l'océan

**Protagonistes :** Elise du Lac, quelques marins

Elise du Lac rentre à Théah avec les héros. Elle vient de terminer onze années de service dans l'Empire du Croissant et à demandé à revenir à Théah. Elle vient de recevoir sa nouvelle affectation : Puerto de Sur en Castille et sa nouvelle identité Elisa Maderuelo.

Après presque un mois de navigation sur un vaisseau de l'ordre, les aventuriers sont débarqués à San Cristobal.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, leur préparer quelques rencontres maritimes, mais après leur séjour dans le désert, il serait mieux de les épargner, sinon le scénario risque de fortement tirer en longueur.

## Acte III : Deux en un

### Scène 1 : L'horrible vérité

**Décors :** une auberge de Castille

**Protagonistes :** Carlos l'aubergiste

De retour à Théah, l'influence des âmes étrangères se fait de plus en plus présente, tandis que les héros retournent à leurs activités habituelles (protection, gardes du corps, vie de cours, etc.).

Un matin dans une auberge, ils se réveillent pour constater qu'un horrible massacre a eu lieu pendant la nuit. Trois enfants ont été égorgés, leur sang ayant servi à dessiner un pentacle dans la cave à vin. Bien que les héros nient farouchement, Carlos, le père d'une des victimes, affirme avoir vu plusieurs d'entre eux rôder la nuit dans les couloirs de l'auberge, une expression de meurtre sur le visage. Cette déclaration provoque la fureur de la foule qui veut mettre les héros en pièces. Nos héros ne doivent leur salut qu'à une fuite rapide, devant une foule vociférant et déchaînée. Tard dans la nuit, tandis que les héros épuisés prennent un peu de repos dans un asile provisoire au sein de la forêt, un cri d'angoisse les fait sursauter. L'esprit de Marjaneh vient de prendre le pas sur celui de son porteur et s'est "réveillé" au milieu de la forêt. La crise de nerfs de la "jeune femme" maîtrisée (par exemple en donnant quelques baffes au puissant guerrier qu'elle hante !), les héros ont l'occasion de discuter avec l'esprit et de comprendre ce qui s'est passé, puisque en tant qu'ancienne maîtresse d'Abdul, Marjaneh connaissait sa collection d'âmes.

Alors que les secrets d'Abdul sont révélés, les héros sont pétrifiés par l'idée que c'est certains d'entre eux qui ont commis les crimes de l'auberge sous l'emprise d'esprits maléfiques. En fait, il s'agissait d'une alliance entre le démoniste et le guerrier croissantin qui, s'étant éveillés en même temps, ont organisé (sans succès) une petite cérémonie dans le but d'invoquer un démon capable de s'emparer des âmes de leurs hôtes.

### Scène 2 : Tentatives d'exorcisme

**Décors :** -

**Protagonistes :** -

A ce stade, il ne reste plus aux héros qu'à trouver le moyen de se débarrasser des esprits, tout en se surveillant mutuellement pour éviter que l'un d'eux, lors d'une phase de possession totale, ne quitte le groupe.

S'agissant d'une forme de magie croissantine très particulière, les sorciers théans ne peuvent rien pour eux. Seuls un démoniste très puissant pourraient agir, mais il est peu probable qu'ils aient ce type de personnage dans leurs relations. De plus, ce dernier serait sûrement passionné par le processus de possession et préférerait faire quelques expériences intéressantes plutôt que de délivrer les malheureuses victimes.

Consulté à propos des possessions, n'importe quel curé oriente les héros vers la cathédrale de San Cristobal, puisque c'est un problème concernant des démons et des possessions.

## Scène 3 : La Cathédrale de la Cite du Vaticine

**Décors :** cathédrale de San Cristobal

**Protagonistes :** le curé Ernesto

Le sympathique curé qui reçoit les héros dans la cathédrale écoute leur histoire avec intérêt avant d'expliquer qu'il ne peut rien faire. Seul Theus lui-même peut les délivrer de leur malédiction. Pour cela, ils doivent effectuer un long pèlerinage jusqu'à la grotte d'El Fuego Sagrado située dans les montagnes et y prier Theus. Un groupe de pèlerins doit partir dans les jours à venir d'une petite église située à un jour de voyage. Les héros doivent les rejoindre et faire la longue marche avec eux.

## Acte III : Le pèlerinage

### Scène 1 : avant le départ

**Décors :** la Sierra de Hierro

**Protagonistes :** voir le groupe de pèlerins ci-dessous

Le lendemain, les héros parviennent à cette église où ils apprennent que les pèlerins sont déjà partis en direction des montagnes, mais ils peuvent les rattraper en marchant vite. On ne le laisse cependant pas partir avant de leur expliquer toutes les obligations du pèlerinage. Tous les pèlerins doivent être revêtus d'une grande robe grise, porter un médaillon béni en forme de corbeau (animal humble parmi les humbles) et se soumettre aux impératifs suivants :

- Ils ne doivent se déplacer qu'à pied, sauf cas exceptionnels comme une jambe cassée ou une maladie grave.
- Ils doivent considérer les autres pèlerins comme des frères, les respecter et leur venir en aide si nécessaire.
- Dans la limite du possible, ils doivent vivre avec les dons octroyés par les gens rencontrés (nourriture, logis) et en échange prier pour les âmes de leurs disparus. Il est très mal vu qu'un pèlerin passe la nuit dans une riche auberge en dépensant beaucoup d'argent.
- Dans un but d'humilité, ils doivent manger frugalement et surtout ne pas boire d'alcool.
- Ils doivent assister à tous les services funéraires, prier pour les âmes des disparus et aider à enterrer les corps.
- Ils ne doivent ni déranger, ni même entrer dans un site funéraire.
- Ils ne doivent pas tuer d'êtres humains, ni risquer que ceux-ci soient tués à la suite de leur non intervention. L'interdiction de tuer est levée pour les disciples de Légion et sectes déviantes.
- Le trajet du pèlerinage étant dangereux, ils sont autorisés à garder une rapière ou un poignard, mais doivent les utiliser le moins possible.

## Le groupe de pèlerins

Après quelques jours de marche forcée, les personnages rejoignent le gros des pèlerins qui sont heureux d'avoir de nouveaux compagnons.

**Ramirez**, un ancien bourgmestre castillien et un vieil homme à l'air fatigué les accueille comme des frères bien-aimés et leur présente les autres pèlerins. Lui-même accomplit le pèlerinage pour le salut de l'âme de sa femme, morte depuis peu.

**Stefano**, un jeune homme brun aux manières distinguées, porte la robe grise avec beaucoup d'élégance. Fils d'un riche marchand de vin vodacci, il effectue le pèlerinage afin de racheter les fautes de son défunt père qui menait une joyeuse mais mauvaise vie. Il possède un petit sac à dos et porte un poignard à la ceinture.

## Los Discipulos del Fuego

Il s'agit d'un groupe de protestataires qui pratique ses rites en altitude, au cœur de la chaîne montagneuse de la sierra de Hierro, en Castille. Sous l'influx spirituel du charismatique Jorge Vasquez de Grijalva, les *Discipulos del Fuego* (disciples du feu) ont réconcilié l'enseignement de Lieber avec un symbole jadis révéral de leur héritage : la sorcellerie *El Fuego Adentro*. Grijalva et ses adeptes croient que le feu, depuis la simple étincelle, jusqu'à la salle d'*El Fuego Sagrado*, en passant par les éclairs, est l'ultime manifestation de Theus. Leurs rites religieux, mariages et baptêmes compris, incorporent donc le feu, sous une forme ou une autre – ce qui a quelquefois eu des conséquences dramatiques. Les *Discipulos del Fuego* pensent que le Quatrième Prophète sera capable de se transformer en un être uniquement composé de flammes et de purifier le monde. Ils prient avec ferveur pour son avènement.

**Rudolf**, un homme bedonnant d'une quarantaine d'années, est vêtu d'une robe rapiécée. Cet eisenor parle avec un léger accent ussuran, salue amicalement les héros et leur propose de boire une gorgée d'eau fraîche, à défaut de mieux... Il dit être un ancien forgeron devenu un fervent disciple vaticin. Il ne possède aucune arme apparente et porte un grand sac de cuir. En fait, c'est un membre de *Los Discipulos del Fuego* qui a assassiné deux pèlerins retardataires pour s'emparer d'une robe grise. Son but est de commettre des actes donnant mauvaise réputation aux pèlerins, tout en se protégeant derrière son identité de fervent vaticin. Le médaillon en forme de corbeau qu'il porte autour du cou est une excellente imitation.

**Ludovic Soulain de Sainte-Vemme**, montagnois, jeune noble blond d'une vingtaine d'années, il effectue le pèlerinage pour le salut de l'âme de sa fiancée, morte à la suite d'une chute de cheval. Bien que respectant ses compagnons, il garde une distance prudente, car ils ne sont pas du même monde que lui. Sans cesse perdu dans ses prières, il ne fait pas attention aux dangers du voyage, accumulant les chutes et les faux pas. Son arme est une superbe rapière, cadeau d'un père inquiet par l'idée de ce long pèlerinage.



**Bourvil**, domestique de Ludovic, est un homme bourru d'une quarantaine d'années qui fait le pèlerinage contraint et forcé, il ne cesse de murmurer contre les désagréments du voyage.

**Angus**, un ancien marin avalonien victime d'une maladie incurable ramenée de l'Archipel de Minuit, a commis bon nombre d'actes répréhensibles dans sa vie. Il désire purger ses fautes avant de passer dans le monde de Theus. Souffrant beaucoup, non pas à cause de sa maladie mais de son alcoolisme chronique, il garde une petite gourde de rhum dans son sac.

**Les autres pèlerins** sont une dizaine de paysans castillians d'un même village. Ils n'ont pas beaucoup de conversation et restent entre eux. Si un personnage arrive à les mettre en confiance, ils parleront d'une épidémie de peste qui a ravagé leur village et tué la moitié de la population.

## Scène 2 : déroulement du voyage

**Décors** : la Sierra de Hierro

**Protagonistes** : le groupe de pèlerins

L'essentiel du pèlerinage consiste à marcher et à prier. Si les aventuriers s'ennuient, vous pouvez leur concocter quelques rencontres peu dangereuses comme un ours affamé volant leurs provisions, quelques bandits heureux de tomber sur des pèlerins inoffensifs (attention, les héros ne doivent pas tuer) ou une petite bande de brigands...

A chaque village, les pèlerins sont bien accueillis, logés et nourris par de braves gens. De temps en temps, ils doivent participer à une veillée funéraire et enterrer le corps, mais cela ne va pas loin. Les esprits ne se manifestent que rarement, même s'ils n'apprécient pas le pèlerinage.

Tout en rebattant les oreilles des pèlerins avec leurs devoirs sacrés, Rudolf commence son œuvre de destruction en commettant de petits crimes, comme voler des poules, ouvrir les enclos des animaux, lancer des pierres dans les carreaux des gens ne donnant pas la charité aux pèlerins, jeter des ordures dans les puits et les sources d'eau, etc. Le tout avec un maximum de discrétion de manière à ce que personne n'ait de preuves pour accuser les pèlerins, mais que tout le monde constate que les méfaits ont eu lieu pendant leur séjour.

Une nuit, il assomme Angus, profite de son inconscience pour lui faire boire beaucoup d'alcool et le lâche ivre mort sur la grand place du village. Le pauvre homme finit par se réveiller et fait un tapage monstre, réveillant tout le monde et provoquant un scandale. Les pèlerins sont mis à la porte du village avec perte et fracas.

A la suite de ces événements, les personnages commencent à faire des rêves dans lesquels ils voient un corbeau gris se glisser au sein d'un groupe de corbeaux noirs et les attaquer.

## Scène 3 : une veillée funèbre plutôt ratée

**Décors** : une petite ville

**Protagonistes** : le groupe de pèlerins et Carlos

Le moral du groupe n'est pas au mieux lorsqu'un nouveau pèlerin le rejoint. Il s'agit de Carlos, le père d'un des enfants tués par les personnages possédés. A la vue des meurtriers, il se jette sur eux, mais Rudolf l'arrête et lui rappelle les commandements du pèlerinage. En fait, il est curieux de connaître le crime commis par les héros et envisage de chauffer la haine de Carlos afin de lui faire commettre un meurtre devant de nombreux témoins.

Quelques jours plus tard... Antonio Menada, bourgmestre d'une petite ville, vient de mourir d'une étrange maladie, sans doute contagieuse. Sa famille profite de l'arrivée des pèlerins pour leur confier la tâche de la veillée funèbre et de l'enterrement. Rudolf profite de l'occasion pour droguer le repas des participants à la veillée, puis il jette le corps dans un enclos à cochons, arrose les pèlerins d'alcool de mauvaise qualité, égorge Carlos, met du sang sur les mains des héros et quitte discrètement le village pour aller recommencer avec un autre groupe de pèlerins.

Environ une heure avant l'aube, le héros le plus sincère envers Theus est réveillé par un corbeau qui lui donne des coups de bec. Il découvre ainsi l'horrible scène et la disparition de Rudolf. Que faire ?

Fuir est une solution envisageable, mais constitue une victoire pour la secte religieuse. Retrouver le corps du bourgmestre alors que la ville s'éveille lentement et que les premiers passants arpentent les rues, l'enterrer rapidement, faire disparaître le corps de Carlos, laver la pièce et réveiller les pèlerins encore endormis, tout cela est possible à condition de faire vite. Rappelons que Theus n'apprécie pas qu'un corps soit enterré sous un faux nom, donc pas question de mettre Carlos dans la tombe du bourgmestre sous peine de problèmes ultérieurs.

## Scène 4 : Poursuite du sectateur

**Décors** : la Sierra de Hierro, le village de *San Fuego*

**Protagonistes** : Rudolf et *Los Discipulos del Fuego*

Rudolf étant le seul pèlerin manquant, il est aisé de deviner qu'il est coupable. Si les héros ne se lancent pas à sa poursuite, Theus leur en voudra. Convaincu de l'efficacité de sa machination, l'agent de *Los Discipulos del Fuego* ne cherche pas à dissimuler ses traces et se dirige vers les montagnes. N'importe quel héros



ayant un métier de la nature dans son cursus sera capable de suivre sa piste. Apercevant ses poursuivants de loin, il se réfugie en haut d'une falaise et tente de les tuer en provoquant une avalanche avant de reprendre de nouveau la fuite.

Si les héros continuent de le poursuivre, il les mènera, le lendemain, au village de *San Fuego*. Il s'agit du repaire de la secte de *Los Discipulos del Fuego*. Rudolf va rapidement prévenir son maître, Jorge Vasquez de Grijalva, un sorcier *El Fuego* qui vient très rapidement défendre son adepte. Ce puissant sorcier et sa cinquantaine de sectateurs devraient rapidement venir à bout de nos héros si mal armés.

Une fois qu'il les aura capturés, Grijalva leur annonce qu'ils seront purifiés par le feu le lendemain.

Ils sont alors emmenés dans une grotte dont l'entrée est fermée par une grille métallique. Grijalva leur demande alors d'effectuer leur prière auprès du Feu Theus afin de lui recommander leur âme de païen. Il leur explique également quel est le but de sa confrérie et tente de les convaincre de se joindre à eux, de même, il pourra les éclairer sur les raisons de son acharnement contre les pèlerins (la corruption de la grotte d'El Fuego Sagrado et la mauvaise réputation des pèlerins du Vaticine). En cas de refus, il maintient leur exécution pour le lendemain.

Laissez-les tenter de s'évader (en essayant de corrompre Antonio le gardien par exemple). S'ils y arrivent, tant mieux. Sinon, voici la solution de rechange : un corbeau noir se présentera devant leur prison avec la clef de leur geôle dans son bec. Ils pourront alors prendre la fuite et aller chercher des renforts. Une fois qu'ils auront rejoint les autres pèlerins, Ramirez leur parlera d'une forteresse de l'inquisition située à quelques heures de marche de là.

Et comme entre deux maux, il faut choisir le moindre, il y a de grandes chances qu'ils s'y rendent afin de bénéficier de l'aide des prêtres-guerriers.

Le chevalier-inquisiteur Lupo del Almeida y Guannazar dirige ladite forteresse. C'est avec joie qu'il acceptera de lutter contre la secte *Los Discipulos del Fuego* puisque c'est pour mettre fin à cette hérésie que le cardinal Verdugo l'a envoyé dans la Sierra de Hierro. Mettant sa haine de côté, il se joint aux héros pour raser le village de San Fuego.

## Conclusion : la bénédiction de Theus

**Décors :** la Sierra de Hierro

**Protagonistes :** le groupe de pèlerins

Une fois l'affaire Rudolf réglée, le reste du pèlerinage se déroule parfaitement bien. Creuser ensemble des tombes crée des liens, faisant tomber les barrières sociales pour un temps. Le marchand devient inséparable du noble, au grand dégoût de son domestique. Quelques semaines plus tard, les voyageurs touchent enfin au but de leur expédition, une petite grotte creusée dans le flanc d'une montagne, au pied de laquelle se trouve une grande basilique remplie d'ossements, un ossuaire en résumé, où des centaines de pèlerins viennent chaque jour de tous les coins de Théah. Pour accéder à la grâce divine, il faut prier toute la nuit, puis venir s'agenouiller dans l'ossuaire et embrasser respectueusement un os, sous la surveillance vigilante d'un curé et de deux défenseurs de la foi (deux inquisiteurs, quoi).

Tous les héros ayant respecté les commandements du pèlerinage et combattu *Los Discipulos del Fuego* sont alors délivrés de leur possession. Si Rudolf et Jorge Vasquez de Grijalva sont ramenés vivant, Theus accorde même sa bénédiction (cf. Paragraphe Récompenses un peu plus loin). En revanche, si la secte de *Los Discipulos del Fuego* est encore libre d'agir, Theus ne lève pas les possessions. La délivrance des aventuriers passe alors obligatoirement par la capture de Rudolf et Jorge Vasquez de Grijalva. Cela, un rêve prémonitoire le leur fera comprendre.

## Récompenses

### Points d'expérience

- 1 point d'expérience pour leur virée dans le désert croissantin ;
- 2 points d'expérience pour l'élimination de la secte de *Los Discipulos del Fuego*.

### Points de réputation

- Théah : - 2 points ;
- Castille : - 5 points ;
- Empire du Croissant : 1 point ;
- Eglise du Vaticine : 6 points ;
- Die Kreuzritter : 2 points ;
- Los Discipulos del Fuego : - 20 points ;
- L'Inquisition : 10 points.

### Autres récompenses

- Les héros gardent les compétences et connaissances qu'ils ont acquis de leur hôte (cf. Générique page 11) ;
- Ils gagnent également un dé d'héroïsme supplémentaire pour leur prochaine aventure si Rudolf et Jorge Vasquez de Grijalva sont ramenés vivant.

## Fin



# général

## Les esprits de possession

### Tableau de gain pour les PJ (un jet tous les actes) :

01-07 Métiers (1 rang supplémentaire dans (1d10 divisé par 2) compétences dont le niveau de l'esprit est supérieur à celui du héros)

08-09 Entraînements (1 rang supplémentaire dans (1d10 divisé par 2) compétences dont le niveau de l'esprit est supérieur à celui du héros)

10 Avantage (d'abord polyglotte : croissantin)

## Majhemout Ijaz-Ahmed (obligatoire)

### Vilain, Démoniste croissantin fanatique

#### Description

Majhemout Ijaz-Ahmed a le teint basané, les cheveux noirs, une barbe bien taillée et le port hautain. C'est un homme froid et méprisant qui porte un turban surmonté d'une agate. Son but dans cette histoire est d'essayer de prendre l'intégralité du contrôle du corps du héros qu'il hante afin de pouvoir revivre. C'est le seul fantôme capable de cet exploit. Il ne rêve que de détruire Théah.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 4      Esprit : 6  
Détermination : 5      Panache : 3      Réputation : -98

#### Background

**Arcane** : Fanatique

**Epées de Damoclès** : Mort, il est mort, tout simplement

**Avantages** : Accent Kurta'kir ; Age et sagesse ; Homme de volonté ; Noble ; Orateur ; Polyglotte : Castillian (L/E), Croissantin (L/E), Théan (L/E) ; Université.

#### Acquis & connaissances

**Ecole de Sorcellerie ; Démoniste (Adepté)** : divers pouvoirs dont l'utilité est nulle pour cette aventure.

**Métiers** :

- ♦ **Alchimiste** : observation 5, occultisme 4, poison 3, recherches 5, sciences de la nature 3.
- ♦ **Erudit** : astronomie 5, calcul 5, droit 1, héraldique 2, histoire 3, mathématiques fondamentales 4, occultisme 4,

philosophie 4, recherches 5, sciences de la nature 3, théologie 4.

♦ **Médecin** : charlatanisme 3, chirurgie 3, dentiste 1, diagnostic 3, examiner 3, hypnotisme 4, observation 5, premiers secours 3, vétérinaire 1.

♦ **Shirbaz** : comédie 4, comportementalisme 5, éloquence 5, étiquette 4, mémoire 4, mode 3, observation 5, pickpocket 1, prestidigitation 3, qui-vive 5, sincérité 5.

♦ **Courtisan** : cancanier 2, danse 2, diplomatie 1, éloquence 5, étiquette 4, héraldique 2, jouer 2, intrigant 5, lire sur les lèvres 2, mémoire 4, mode 3, observation 5, pique-assiette 1, politique 3, séduction 4, sincérité 5.

**Entraînements** :

♦ **Athlétisme** : course d'endurance 1, course de vitesse 2 (ND : 20), escalade 1 (ND : 17), jeu de jambes 3 (ND : 17), lancer 1, sauter 2 (ND : 20).

♦ **Couteau** : attaque 3, parade 3 (ND : 22).

## Selim al'Yemal (obligatoire)

### Vilain, Guerrier croissantin fanatique

#### Description

Grand, mince, sec et austère, Selim al'Yemal est un guerrier originaire de la tribu Yilan-bazli. Comme de bien entendu, c'est un maître de l'école Zar'houni. Il est mort au cours de l'invasion de la Castille il y a quelques centaines d'années. Son but est ici de tuer et de faire souffrir un maximum de théans. Après quelques temps, il accepte de s'associer avec Majhemout Ijaz-Ahmed afin d'aider celui-ci à se libérer et de faire un maximum de victimes.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 4      Finesse : 5      Esprit : 3  
Détermination : 4      Panache : 3      Réputation : -49

#### Background

**Arcane** : Impassible

**Epées de Damoclès** : Mort, il est mort, tout simplement

**Avantages** : Accent : Yilan-bazlik ; Accoutumance à la chaleur ; Baroudeur ; Expression inquiétante (laid) ; Grand ; Polyglotte : Castillian, Croissantin (L/E), Vodacci ; Réflexes de combat ; Sens aiguisés ; Yeniciri (lieutenant).



## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Zar'houni (Maître) :** Coup puissant (arme lourde) 5, Exploiter les faiblesses : Arme lourde 5, Fente en avant (arme lourde) 5, Lancer 5, Voir le style 5.

### Métiers :

- ♦ **Chasseur :** attaque (fronde) 5, déplacement silencieux 5, dressage 3, guet-apens 5, langage des signes 4, observation 4, piéger 4, pister 4, qui-vive 4, signes de piste 2, tanner 3, survie 6.
- ♦ **Commandement :** cartographie 4, commander 5, diplomatie 1, galvaniser 5, guet-apens 5, intimidation 4, logistique 2, observation 4, qui-vive 4, stratégie 3, tactique 5.
- ♦ **Eclaireur :** cartographie 4, course d'endurance 4, déplacement silencieux 5, équitation 5 (ND : 35), escalade 3 (ND : 32), guet-apens 5, langage des signes 4, observation 4, perception du temps 4, pister 4, qui-vive 4, sens de l'orientation 5, signes de piste 2, survie 6.
- ♦ **Soldat :** attaque (arme d'hast) 2, attaque (arme lourde) 5, conduite d'attelage 2, course d'endurance 4, fouille 2, jeu de jambes 5 (ND : 30), narrer 1, observation 4, premiers secours 4, qui-vive 4.

### Entraînements :

- ♦ **Arme lourde :** attaque 5, parade 5 (ND : 35)
- ♦ **Athlétisme :** acrobaties 4 (ND : 32), amortir une chute 3, course d'endurance 4, course de vitesse 4 (ND : 32), escalade 3 (ND : 32), jeu de jambes 5 (ND : 30), lancer 4, pas de côté 2, roulé-boulé 2, sauter 5 (ND : 35), soulever 1.
- ♦ **Cavalier :** équitation 5 (ND :35), dressage 3, sauter en selle 4, voltige 5.
- ♦ **Fronde :** attaque 5, tir réflexe 4.
- ♦ **Lutte :** casser un membre 2, coup de tête 1, étreinte 4, prise 4, se dégager 3.

## Marjaneh (obligatoire)

### Heros, Belle courtisane croissantine

#### Description

Joli brin de fille de 1,60m aux cheveux noirs de jais et aux yeux bleus nuit, Marjaneh était l'ancienne maîtresse de Abdul, mise en bouteille en représailles d'une infidélité supposée. Sachant qu'elle ne pourra reprendre vie, son but dans cette aventure est d'essayer de contrecarrer les plans de Majhemout Ijaz-Ahmed. Elle est un allié pour les héros.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 4      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -12

## Background

**Arcane :** amical

**Epées de Damoclès :** Morte, elle est morte, tout simplement

**Avantages :** Accent : Aldiz-ahali ; Beauté du diable ; Séduisante (intimidante) ; Seigneur de la courbette ; Polyglotte : Castillian, Croissantin (L/E), Théan (L/E).

## Acquis & connaissances

### Métiers :

- ♦ **Artiste :** chant 5, dessin 3, musique (flûte) 4, sculpture 1.
- ♦ **Arnaqueur :** comédie 5, comportementalisme 4, corruption 1, déguisement 3, discrétion 4, éloquence 4, jouer 1, pique-assiette 4, observation 4, séduction 5, sens des affaires 1, sincérité 5.
- ♦ **Diplomate :** diplomatie 4, comportementalisme 4, corruption 1, éloquence 4, étiquette 5, héraldique 2, histoire 2, intrigant 4, observation 4, politique 3, sincérité 5.
- ♦ **Jenny :** cancanier 4, chant 5, comportementalisme 4, connaissance des bas-fonds 1, corruption 1, danse 4, discrétion 4, dissimulation 2, fouille 3, jenny 4, marchandage 3, observation 4, séduction 5.
- ♦ **Espion :** corruption 1, déguisement 3, déplacement silencieux 4, dissimulation 2, filature 3, fouille 3, hypnotisme 1, interrogatoire 3, langage des signes 2, lire sur les lèvres 4, mémoire 3, observation 4, poison 2, qui-vive 3, sincérité 5.
- ♦ **Courtisan :** cancanier 4, danse 4, diplomatie 4, éloquence 4, étiquette 5, héraldique 2, jouer 1, intrigant 4, lire sur les lèvres 4, mémoire 3, mode 5, observation 4, pique-assiette 4, politique 3, séduction 5, sincérité 5.
- ♦ **Domestique :** cancanier 4, conduite d'attelage 1, discrétion 4, étiquette 5, majordome 3, marchandage 3, mode 5, observation 4, tâches domestiques 3.

### Entraînements :

- ♦ **Athlétisme :** acrobaties 2 (ND : 12), course de vitesse 3 (ND : 15), escalade 2 (ND : 12), jeu de jambes 4 (ND : 12), lancer 1, sauter 2 (ND : 12).
- ♦ **Cavalier :** équitation 4 (ND : 17).
- ♦ **Couteau :** attaque 2, parade 4 (ND : 17).

## Marisa Otero (facultatif)

### Heros, jeune fille vodacci

#### Description

Beau brin de fille à la mâchoire légèrement chevaline, Marisa à des cheveux noirs coiffés de façon compliquée et des yeux sombres. Heureuse de vivre, elle arbore constamment un sourire qui lui mange le visage. Fille d'un marchand vodacci, elle s'est suicidée pour ne pas appartenir au harem d'Abdul . elle n'a aucun



autre but dans cette histoire que de tenter de rentrer en Vodacce pour rejoindre son fiancé ; elle ne se rend pas compte qu'il doit être décédé depuis au moins une centaine d'années.

## Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 2      Panache : 2      Réputation : +11

## Background

**Arcane** : Amour impossible

**Epées de Damoclès** : Morte, elle est morte, tout simplement

**Avantages** : Accent : Teramo ; Polyglotte : Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; séduisante (éblouissante) ; sens du spectacle.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

◆ **Courtisan** : cancanier 3, danse 3, diplomatie 2, éloquence 3, étiquette 3, héraldique 2, mémoire 2, mode 3, observation 3, pique-assiette 2, politique 3, séduction 4, sincérité 2.

◆ **Estudiante** : astronomie 1, calcul 4, contact 3, débrouillardise 3, droit 4, héraldique 2, histoire 2, orientation citadine (Dionna) 5, recherches 3, théologie 1.

◆ **Intendant** : commander 1, comptabilité 3, corruption 2, diplomatie 2, droit 4, étiquette 3, évaluation 3, logistique 1, marchandage 3, observation 3, politique 3, régisseur 4, sens des affaires 3.

**Entraînements** :

◆ **Cavalier** : équitation 2.

## Kurt von Gemmel (facultatif)

### Heros, templier eisenor

#### Description

Grand gaillard aux cheveux blonds et au rire tonitruant, Kurt von Gemmel est une véritable force de la nature. Ses yeux bleus perçants peuvent toutefois faire passer du rire aux larmes rien qu'en croisant les vôtres. Kurt fit partie des croisades qui se déroulèrent il y a six siècles afin de lutter contre l'envahisseur croissantin. Son seul but dans cette histoire est d'exterminer un maximum de guerriers croissantins afin de poursuivre sa mission et que Theus lui accorde enfin une place au paradis.

## Caractéristiques

Gaillardise : 4      Finesse : 3      Esprit : 2  
Détermination : 5      Panache : 3      Réputation : +29

## Background

**Arcane** : Téméraire

**Epées de Damoclès** : Mort, il est mort, tout simplement

**Avantages** : Académie militaire ; Accent : Hainzl ; Charge : sergent ; Dur à cuire ; Grand ; Noble ; Polyglotte : Croissantin, Eisenor (L/E), Théan (L/E).

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Kippe (Maître)** : Coup puissant (arme lourde) 5, Double parade (arme lourde/arme improvisée) 5, Exploiter les faiblesses : Arme lourde 5, Prise de bras 5, Voir le style 5.

**Ecole d'escrime ; Pösen (Compagnon)** : Charge (Arme d'hast) 5, Décoller 4, Exploiter les faiblesses : Arme d'hast 4, Lance (Arme d'hast) 5, Voir le style 5.

**Métiers** :

◆ **Commandement** : artillerie 1, cartographie 2, commander 4, galvaniser 2, intimidation 4, logistique 1, observation 3, qui-vive 3, stratégie 2, tactique 4.

◆ **Mercenaire** : attaque (armes improvisées) 4, course d'endurance 4, jeu de jambes 5 (ND : 27), marchandage 1, observation 3, premiers secours 3, tactique 4, parade (armes improvisées) 4 (ND : 30), qui-vive 3.

**Entraînements** :

◆ **Arbalète** : attaque 4, facteur d'arcs 2, recharger 3.

◆ **Arme d'hast** : attaque 5, parade 5 (ND : 32), réception de charge 3.

◆ **Arme lourde** : attaque 5, parade 5 (ND : 32).

◆ **Athlétisme** : acrobaties 1 (ND : 22), amortir une chute 3, course d'endurance 4, course de vitesse 4 (ND : 30), escalade 2 (ND : 25), jeu de jambes 5 (ND : 27), lancer 2, pas de côté 1, roulé-boulé 3, sauter 3 (ND : 27), soulever 3.

◆ **Cavalier** : équitation 4 (ND : 30), sauter en selle 3.

◆ **Combat de rue** : attaque (combat de rue) 4, attaque (armes improvisées) 4, coup à la gorge 2, coup aux yeux 2, coup de pied 3, lancer (armes improvisées) 2, parade (armes improvisées) 4 (ND : 30).

◆ **Lutte** : prise 4, casser un membre 4, coup de tête 3, étreinte 3, se dégager 2.

## Paz Rimeno (facultatif)

### Heros, timide marchand castillien

#### Description

Dégarni très jeune, Paz décida très tôt de se raser le crâne. En plus de ce trait physique remarquable, il a un nez épaté et de grands yeux sombres. Timide, discret, il n'en est pas moins un excellent marchand. Capturé par la galère pirate d'Abdul il y a huit mois, ce dernier l'a tué afin de récupérer ses connaissances marchandes et castilliennes. Son seul but dans cette aventure est de revoir son fils (ce dernier vit à San Cristobal) afin de lui dire qu'il l'aime, puis de rejoindre rapidement Theus.



## Caracteristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 4  
Détermination : 2      Panache : 2      Réputation : +05

## Background

**Arcane** : couard

**Epées de Damoclès** : Mort, il est mort, tout simplement

**Avantages** : Accent : Gallegos ; Armateur ; Education castilliane ; Grande famille ; Polyglotte : Castillian (L/E), Eisenor, Théan (L/E), Vodacci ; Troqueur ; Université.

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

◆ *Erudit* : calcul 5, droit 4, héraldique 2, histoire 3, numismatique 4, philosophie 2, recherches 3, théologie 1.

◆ *Estudiant* : calcul 5, contact 2, débrouillardise 4, droit 4, héraldique 2, histoire 3, jouer 3, numismatique 4, philosophie 2, recherches 3, orientation citadine (San Cristobal) 4, théologie 1.

◆ *Guide* : cartographie 2, déplacement silencieux 2, équitation 2 (ND : 15), escalade 1 (ND : 12), guet-apens 2, observation 2, orientation citadine (San Cristobal) 4, qui-vive 2, sens de l'orientation 1.

◆ *Marchand* : banquier 2, bricoleur 4, comptabilité 4, ébéniste 3, évaluation 5, horloger 5, marchandage 5, observation 2, serrurier 3, souffleur de verre 2.

**Entraînements** :

◆ *Armes à feu* : attaque 3, recharger 3.

◆ *Athlétisme* : course de vitesse 3 (ND : 17), escalade 1 (ND : 12), jeu de jambes 3 (ND : 12), lancer 1, nager 1 (ND : 12), roulé-boulé 2, sauter 2 (ND : 15), soulever 1.

◆ *Couteau* : attaque 4, lancer 3, parade 2 (ND : 15).

## Les rôles principaux

### Elise du Lac

#### Heros, Capitaine Kreuzritter montagnoise

#### Description

Elise du Lac est une grande femme aux longs cheveux auburns, aux yeux marron-gris et au teint mat. Courageuse, imperturbable, elle ne sourit que très rarement. Elle apprécie toutefois la compagnie des gens honnêtes et sera très troublée par les possessions temporaires des héros. Loyale, elle suit à la lettre les ordres de Sigrun Masthof. Elle partira vers sa nouvelle mission le cœur léger. Enfin, elle va pouvoir rentrer à Théah, même si ce

n'est pas la Montagne. Avant de rejoindre les Kreuzritter, elle se nommait en réalité Christine-Elodie Flaubert de Douard, et c'est en raison de ses accointances avec la haute noblesse que les Kreuzritter l'ont envoyée au fin fond du désert croissantin afin qu'elle se fasse oublier.

## Caracteristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 3      Esprit : 4  
Détermination : 3      Panache : 4      Réputation : +36

## Background

**Arcane** : exemplaire

**Epées de Damoclès** : morte et enterrée

**Avantages** : Accent : Basconne ; Appartenance : Die Kreuzritter ; Bénédiction ; Héros local (Zafara) ; Intrépide ; Noble ; Polyglotte : Castillian, Croissantin (L/E), Montagninois (L/E), Théan (L/E), Vodacci.

## Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Scarron (Compagnon)** : Corps à corps (combat de rue) 4 ; double parade (arme improvisée/escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses : Arme improvisée 4, Marquer (arme improvisée) 4, Voir le style 5.

**Ecole d'escrime ; Daphan (Maître)** : Coup de pommeau (escrime) 5 ; coup puissant (escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses : Escrime 5, Fente en avant (escrime) 5, Voir le style 5.

**Métiers** :

◆ *Acolyte* : attaque (couteau) 2, déplacement silencieux 3, équitation 3, guet-apens 2, observation 3, poison 2, premiers secours 2, qui-vive 2, tâches domestiques 2, vétérinaire 2.

◆ *Commandement* : cartographie 2, commander 4, diplomatie 2, galvaniser 2, guet-apens 2, intimidation 3, logistique 1, observation 3, qui-vive 2, stratégie 1, tactique 4.

◆ *Eclaireur* : cartographie 2, course d'endurance 2, déplacement silencieux 3, équitation 3 (ND : 32), escalade 2 (ND : 30), guet-apens 2, observation 3, perception du temps 2, pister 2, qui-vive 2, sens de l'orientation 3, signes de piste 2, survie 3.

◆ *Fouineur* : comportementalisme 3, connaissance des bas-fonds 2, contact 2, droit 2, étiquette 3, filature 2, fouille 3, interrogatoire 4, intimidation 3, observation 3, orientation citadine (Zafara) 5 (Charousse) 2, Qui-vive 2.

◆ *Sentinelle* : connaissance des bas-fonds 2, contact 2, course d'endurance 2, course de vitesse 3 (ND : 32), discrétion 2, étiquette 3, fouille 3, interrogatoire 4, intimidation 3, observation 3, orientation citadine (Zafara) 5 (Charousse) 2, qui-vive 2.

◆ *Courtisan* : danse 2, diplomatie 2, éloquence 2, étiquette 3, héraldique 3, mémoire 1, mode 1, observation 3, politique 3, séduction 1, sincérité 2.

**Entraînements** :

◆ *Arme à feu* : attaque 3, recharger 1.



- ◆ *Athlétisme* : acrobaties 3 (ND : 32), amortir une chute 3, course d'endurance 2, course de vitesse 3 (ND : 32), escalade 2 (ND : 30), jeu de jambes 3 (ND : 27), lancer 1, nager 1 (ND : 27), roulé-boulé 2, sauter 2 (ND : 30), soulever 1.
- ◆ *Bouclier* : attaque 1, parade 4 (ND : 35).
- ◆ *Cavalier* : équitation 3 (ND : 32), sauter en selle 1.
- ◆ *Combat de rue* : attaque (combat de rue) 5, attaque (arme improvisée) 3, coup à la gorge 2, coup aux yeux 3, coup de pied 3, lancer (arme improvisée) 2, parade (arme improvisée) 4 (ND : 35).
- ◆ *Escrime* : attaque 5, parade 5 (ND : 37).

## Rudolf, alias Radoslav Dyalov

### *Vilain, traître eisenor*

#### *Description*

Un homme bedonnant d'une quarantaine d'années, il est vêtu d'une robe rapiécée. Cet eisenor parle avec un léger accent ussuran, salue amicalement les héros et leur propose de boire une gorgée d'eau fraîche, à défaut de mieux... Il dit être un ancien forgeron devenu un fervent disciple vaticin. Il ne possède aucune arme apparente et porte un grand sac de cuir. En fait, c'est un membre de *Los Discipulos del Fuego* qui a assassiné deux pèlerins retardataires pour s'emparer d'une robe grise. Son but est de commettre des actes donnant mauvaise réputation aux pèlerins, tout en se protégeant derrière son identité de fervent vaticin. Le médaillon en forme de corbeau qu'il porte autour du cou est une excellente imitation.

#### *Caractéristiques*

Gaillardise : 4      Finesse : 2      Esprit : 3  
Détermination : 3      Panache : 2      Réputation : -15

#### *Background*

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : véritable identité 2

**Avantages** : Accent : Rurik ; Appartenance : Los Discipulos del Fuego ; Dur à cuire ; Expression inquiétante (Répugnant) ; Grand buveur ; Polyglotte : Castillien, Eisenor, Théan, Ussuran.

#### *Acquis & connaissances*

**Ecole d'escrime ; Dobrynya (Compagnon)** : Désarmer (Lutte) 5, Exploiter les faiblesses : Lutte 4, Feinte de corps 4, Force d'âme 5, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ◆ *Arnaqueur* : comédie 3, comportementalisme 3, corruption 1, déguisement 3, discrétion 2, éloquence 2, observation 3, sincérité 2.

- ◆ *Assassin* : attaque (arbalète) 2, comportementalisme 3, déguisement 3, déplacement silencieux 4, dissimulation 2, escalade 3 (ND : 25), filature 1, guet-apens 4, observation 3, piéger 3, poison 2, qui-vive 2.

- ◆ *Garde du corps* : attaque (combat de rue) 4, comportementalisme 3, discrétion 2, dissimulation 2, fouille 3, guet-apens 4, interposition 3, intimidation 4, observation 3, orientation citadine (Ekaternava) 3, qui-vive 2.

- ◆ *Guérillero* : attaque (arbalète) 2, déplacement silencieux 4, équitation 2 (ND : 22), guet-apens 4, observation 3, piéger 3, qui-vive 2, sens de l'orientation 1, survie 3, tactique 1.

- ◆ *Malandrin* : connaissance des bas-fonds 2, contact 3, débrouillardise 1, fouille 3, observation 3, orientation citadine (Ekaternava) 3.

#### **Entraînements** :

- ◆ *Athlétisme* : amortir une chute 2, course d'endurance 4, course de vitesse 4 (ND : 27), escalade 3 (ND : 25), jeu de jambes 4 (ND : 22), lancer 2, roulé-boulé 1, sauter 3 (ND : 25), soulever 4.

- ◆ *Bâton* : attaque 3, parade 4 (ND : 27).

- ◆ *Combat de rue* : attaque (combat de rue) 4, attaque (armes improvisées) 3, coup à la gorge 3, coup aux yeux 4, coup de pied 2, lancer (armes improvisées) 2, parade (armes improvisées) 3 (ND : 25).

- ◆ *Lutte* : casser un membre 5, coup de tête 5, étreinte 5, prise 5, se dégager 5.

## Jorge Vasquez de Grijalva

### *Vilain, castillien, gourou d'une secte*

#### *Description*

Bel homme d'une quarantaine d'années à la peau mate, aux yeux et cheveux marrons, Jorge Vasquez de Grijalva est un homme prêt à tout pour faire aboutir ses idéaux. Sorcier El Fuego Adentro, il a réussi à réconcilier sa foi en Theus avec sa magie hérétique, les combinant pour créer les croyances de la secte *Los Discipulos del Fuego*. Maître incontesté de cette secte, il multiplie, à l'heure actuelle, les actions contre les pèlerins se rendant à la caverne d'*El Fuego Sagrado* afin de discréditer la religion vaticine dans la région et de s'attirer des fidèles supplémentaires. Il ne reculera devant aucun acte pour augmenter son pouvoir. Il devrait se sortir vivant de cette aventure afin de venir hanter de nouveau les héros dans une aventure ultérieure.

#### *Caractéristiques*

Gaillardise : 3      Finesse : 3      Esprit : 5  
Détermination : 4      Panache : 3      Réputation : -58

#### *Background*

**Arcane** : Impitoyable



**Epées de Damoclès** : Crise de religion 3

**Avantages** : Accent de Gallegos ; Accoutumance à la chaleur ; Appartenance : Los Discipulos del Fuego ; Education Castilliane ; Expression inquiétante (Laid) ; Grand ; Noble ; Orateur ; Polyglotte : Castillian (L/E), Montaginois, Théan (L/E), Vodacci ; Université.

## Acquis & connaissances

**Ecole de sorcellerie ; El Fuego Adentro (Maître)** : Combustion 5 ; Concentration 5 ; Extinction 5 ; Portée 5 ; Tours : Allumer un feu 5, Lame enflammée 5, Jet de flammes 5, Lucioles 5, Serpent de feu 5, Oiseau de feu 5.

**Ecole d'escrime ; Gallegos (Compagnon)** : Exploiter les faiblesses : Escrime 4, Feinte 5, Riposte 5, Marquer 5, Voir le style 4.

**Métiers** :

- ◆ *Artificier* : forgeron 3, calcul 4, mèches 4, poison 3, sciences de la nature 5, tonnelier 2.
- ◆ *Courtisan* : danse 2, diplomatie 2, éloquence 5, étiquette 2, héraldique 2, jouer 3, mode 2, observation 3, politique 2, séduction 4, sincérité 2.
- ◆ *Erudit* : calcul 4, droit 2, héraldique 2, histoire 4, occultisme 3, philosophie 4, sciences de la nature 5, recherches 4, théologie 4.
- ◆ *Etudiant* : calcul 4, contact 2, débrouillardise 3, droit 2, héraldique 2, histoire 4, jouer 3, occultisme 3, orientation citadine (Malaca) 3, philosophie 4, recherches 4, sciences de la nature 5, théologie 4.
- ◆ *Explorateur* : cartographie 3, déplacement silencieux 2, diplomatie 2, équitation 4 (ND : 32), observation 3, perception du temps 3, sens de l'orientation 3, survie 3, quivive 2.
- ◆ *Missionnaire* : comportementalisme 2, diplomatie 2, éloquence 5, narrer 3, observation 3, philosophie 4, premiers secours 2, survie 3, théologie 4.
- ◆ *Moine* : calligraphie 1, chant 2, création littéraire 3, philosophie 4, recherches 4, premiers secours 2, tâches domestiques 2, théologie 4.

**Entraînements** :

- ◆ *Athlétisme* : acrobaties 2 (ND : 27), amortir une chute 2, course d'endurance 2, course de vitesse 3 (ND : 30), escalade 3 (ND : 30), jeu de jambes 4 (ND : 27), lancer 2, pas de côté 2, roulé-boulé 2, sauter 3 (ND : 30), soulever 2.
- ◆ *Escrime* : attaque 4, parade 5 (ND : 35).
- ◆ *Armes à feu* : attaque 4, recharger 1.
- ◆ *Cavalier* : équitation 4 (ND : 32), sauter en selle 2, voltige 2.

## Lupo del Almeida y Guannazar

*Vilain, Chevalier inquisiteur castillien*

### Description

Lupo del Almeida y Guannazar aurait pu devenir un grand du royaume de Castille si le titre familial n'était pas revenu à son frère aîné. De dépit, il s'engagea dans les ordres et gravit rapidement les échelons au sein de l'institution. C'est un homme grand et maigre au visage en lame de couteau. Il est toujours vêtu de la tenue des chevaliers inquisiteurs. C'est un homme influent et puissant à la cour de Castille.

### Caractéristiques

Gaillardise : 1      Finesse : 3      Esprit : 4  
Détermination : 5      Panache : 2      Réputation : -80

### Background

**Arcane** : Intrigant

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Citation ; Education castilliane ; Foi ; Noble : comte ; Ordonné ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillian (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Vendelar (L/E) ; Scélérat ; Séduisant : Séduisant ; Sens aiguisés ; Université ; Volonté indomptable.

### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ *Bourreau* : attaque (pugilat) 1, comportementalisme 3, diagnostic 2, interrogatoire 4, premiers secours 3.
- ◆ *Diplomate* : comportementalisme 3, diplomatie 3, éloquence 4, étiquette 4, intrigant 4, observation 2, politique 5, sincérité 4.
- ◆ *Prêtre* : création littéraire 1, diplomatie 3, éloquence 4, étiquette 4, observation 2, philosophie 1, premiers secours 3, théologie 2.

**Entraînements** :

- ◆ *Escrime* : attaque 2, parade 2 (ND : ).

## Sigrun Masthof

*Heros, Responsable de l'Hopital de Zafara, eisenore*

### Description

Voir page 61,62 et 108, 109 du supplément Crescent Empire).



## Caracteristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 4  
Détermination : 4      Panache : 2      Réputation : +68

## Background

**Arcane** : Altruiste

**Epées de Damoclès** : Véritable identité 2

**Avantages** : Appartenance : Die Kreuzritter ; Bénédiction ; Faiseuse de miracles (3 dés) ; Polyglotte : Croissantin (L/E), Eisenor (L/E).

## Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ *Guide* : contact 2, débrouillardise 3, orientation citadine (Zafara) 3.
- ◆ *Médecin* : chirurgie 5, dentiste 2, diagnostic 5, examiner 4, premiers secours 5, vétérinaire 2.
- ◆ *Prêtre* : création littéraire 2, diplomatie 4, éloquence 4, philosophie 3, théologie 3.
- ◆ *Commandement* : cartographie 3, commander 3, diplomatie 4, logistique 3, stratégie 1, tactique 2.

**Entraînements** :

- ◆ *Couteau* : attaque 2, parade 3 (ND : 17).
- ◆ *Cavalier* : équitation 3 (ND : 17).

## Les seconds rôles

### Carlos

#### *Aubergiste castillien desespéré*

#### Description

Carlos n'est qu'un petit aubergiste grignard. Il est intérieurement détruit par la mort de ses trois enfants et a énormément de mal à mettre son ressentiment envers les héros de côté lors du pèlerinage.

#### Caracteristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 2      Panache : 1      Réputation : 03

#### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : obnubilé (par la mort de sa famille) 3

**Avantages** : Polyglotte : Castillian, Montaginois.

#### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ *Arnaqueur* : comédie 1, comportementalisme 1, corruption 2, discrétion 3, éloquence 2, jouer 1, observation 3, sens des affaires 3, sincérité 1, tricher 1.
- ◆ *Marchand* : aubergiste 4, bouilleur de cru 2, brasseur 2, comptabilité 2, évaluation 4, marchandage 4, observation 3, tonnelier 1, vigneron 1.

**Entraînements** :

- ◆ *Armes à feu* : attaque 3.
- ◆ *Couteau* : attaque 3, parade 3 (ND : 12).

## Ramirez

#### *Veuf castillien sympathique*

#### Description

Ancien bourgmestre castillien et vieil homme à l'air fatigué, il accueille les héros comme des frères bien-aimés et leur présente les autres pèlerins. Lui-même accomplit le pèlerinage pour le salut de l'âme de sa femme, morte depuis peu.

#### Caracteristiques

Gaillardise : 3      Finesse : 2      Esprit : 2  
Détermination : 2      Panache : 1      Réputation : +09

#### Background

**Arcane** : -

**Epées de Damoclès** : -

**Avantages** : Polyglotte : Castillian, Montaginois, Vodacci.

#### Acquis & connaissances

**Métiers** :

- ◆ *Marchand* : banquier 2, chapelier 4, comptabilité 3, évaluation 4, marchandage 4, observation 3, service 3.
- ◆ *Intendant* : commander 3, comptabilité 3, corruption 2, diplomatie 2, droit 3, étiquette 3, évaluation 4, logistique 1, marchandage 4, observation 3, politique 2, régisseur 3, sens des affaires 4.

**Entraînements** :

- ◆ *Bâton* : attaque 3, parade 4 (ND : 15).
- ◆ *Cavalier* : équitation 3 (ND : 12).



## Stefano

### Jeune vodacci distingué

#### Description

Stefano, un jeune homme brun aux manières distinguées, porte la robe grise avec beaucoup d'élégance. Fils d'un riche marchand de vin vodacci, il effectue le pèlerinage afin de racheter les fautes de son défunt père qui menait une joyeuse mais mauvaise vie. Il possède un petit sac à dos et porte un poignard à la ceinture.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 2  
Détermination : 2      Panache : 3      Réputation : +05

#### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Polyglotte : Castillian, Montaginois, Vodacci ; Séduisant (Séduisant).

#### Acquis & connaissances

Métiers :

- ◆ *Estudiant* : contact 2, débrouillardise 2, calcul 4, droit 3, héraldique 1, histoire 2, jouer 4, orientation citadine (Medico) 3, philosophie 1, recherches 2, sciences de la nature 1, théologie 2.
- ◆ *Marchand* : brasseur 2, comptabilité 2, évaluation 3, marchandage 2, observation 3, vigneron 4.

Entraînements :

- ◆ *Escrime* : attaque 4, parade 3 (ND : 12).
- ◆ *Cavalier* : équitation 4 (ND : 15), sauter en selle 1.

## Ludovic Soulain de Sainte-Vemme

### Jeune noble montaginois snobinard

#### Description

Ludovic Soulain de Sainte-Vemme, montaginois, jeune noble blond d'une vingtaine d'années, il effectue le pèlerinage pour le salut de l'âme de sa fiancée, morte à la suite d'une chute de cheval. Bien que respectant ses compagnons, il garde une distance prudente, car ils ne sont pas du même monde que lui. Sans cesse perdu dans ses prières, il ne fait pas attention aux dangers du voyage, accumulant les chutes et les faux pas. Son arme est une

superbe rapière, cadeau d'un père inquiet par l'idée de ce long pèlerinage.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 3  
Détermination : 2      Panache : 3      Réputation : +14

#### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -

Avantages : Lame du Mystère (Bonne allonge, Poignée pistolet), Noble ; Polyglotte : Castillian, Montaginois (L/E), Théan (L/E) ; Séduisant (Séduisant), Serviteur : Bourvil.

#### Acquis & connaissances

Ecole d'escrime ; Valroux (Apprenti) : double parade (couteau/escrime) 3, exploiter les faiblesses : escrime 2, feinte (escrime) 4, marquer (escrime) 3, Voir le style 2.

Métiers :

- ◆ *Courtisan* : danse 2, éloquence 1, étiquette 3, jouer 3, mode 3, observation 2, pique-assiette 1, politique 2, séduction 2, sincérité 1.
- ◆ *Veneur* : déplacement silencieux 1, dressage 2, équitation 3 (ND : 20), étiquette 3, observation 2, pister 2, sens de l'orientation 1, vétérinaire 1.

Entraînements :

- ◆ *Arme à feu* : attaque 3.
- ◆ *Athlétisme* : course d'endurance 1, course de vitesse 3 (ND : 20), escalade 2 (ND : 17), jeu de jambes 3 (ND : 15), nager 2 (ND : 17), sauter 2 (ND : 17).
- ◆ *Couteau* : attaque 3, lancer 2, parade 4 (ND : 22).
- ◆ *Escrime* : attaque 4, parade 3 (ND : 20).

## Bourvil

### Serviteur montaginois bourru

#### Description

Bourvil, domestique de Ludovic, est un homme bourru d'une quarantaine d'années qui fait le pèlerinage contraint et forcé, il ne cesse de murmurer contre les désagréments du voyage.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 1      Esprit : 2  
Détermination : 3      Panache : 1      Réputation : -03

#### Background

Arcane : -

Epées de Damoclès : -



**Avantages :** Polyglotte : Montagnois.

## Acquis & connaissances

**Métiers :**

◆ *Domestique* : cancanier 1, conduite d'attelage 2, discrétion 3, étiquette 2, marchandage 2, mode 1, observation 3, tâches domestiques 4, valet 2.

◆ *Escamoteur* : connaissance des bas-fonds 3, course de vitesse 3 (ND : 12), débrouillardise 2, dissimulation 3, fouille 2, orientation citadine (Pau) 4, Pickpocket 4, sens des affaires 1.

**Entraînements :**

◆ *Couteau* : attaque 3, parade 3 (ND : 12)

## Angus

### Marin avalonien alcoolique et condamné

#### Description

Angus, un ancien marin avalonien victime d'une maladie incurable ramenée de l'Archipel de Minuit, a commis bon nombre d'actes répréhensibles dans sa vie. Il désire purger ses fautes avant de passer dans le monde de Theus. Souffrant beaucoup, non pas à cause de sa maladie mais de son alcoolisme chronique, il garde une petite gourde de rhum dans son sac.

#### Caractéristiques

Gaillardise : 2      Finesse : 3      Esprit : 2  
Détermination : 1      Panache : 3      Réputation : +07

#### Background

**Arcane :** -

**Epées de Damoclès :** -

**Avantages :** Loup de mer ; Polyglotte : Avalonien, Castillien, Langue de l'Archipel, Montagnois.

#### Acquis & connaissances

**Ecole d'escrime ; Rogers (Apprenti) :** Corps à corps (combat de rue) 2, Désarmer 2, Exploiter les faiblesses : Escrime 2, Lier (Escrime) 3, Voir le style 2. Feintes de pirate : Deux mains droites.

**Métiers :**

◆ *Forban* : attaque (escrime) 4, canotage 3, connaissance de la mer 4, connaissance des nœuds 3, équilibre 4 (ND : 20), escalade 4 (ND : 20), fouille 2, gréer 3, nager 3 (ND : 17), navigation 1, observation 3, sauter 4 (ND : 20).

◆ *Marin* : canotage 3, cartographie 1, connaissance de la mer 4, connaissance des nœuds 3, équilibre 4 (ND : 20), escalade 4 (ND : 20), gréer 3, nager 3 (ND : 17), navigation 1,

perception du temps 2, piloter 2, sauter 4 (ND : 20), sens de l'orientation 2.

**Entraînements :**

◆ *Athlétisme* : amortir une chute 2, course de vitesse 1 (ND : 12), escalade 4 (ND : 20), jeu de jambes 2 (ND : 05), lancer 1, nager 3 (ND : 17), sauter 4 (ND : 20).

◆ *Escrime* : attaque 4, parade 4 (ND : 20).

◆ *Arme à feu* : attaque 4.

◆ *Combat de rue* : attaque (combat de rue) 4, attaque (arme improvisée) 3, coup à la gorge 3, coup aux yeux 1, coup de pied 2, lancer (arme improvisée) 2, parade (arme improvisée) 3 (ND : 17).

## Les figurants

### Les autres pèlerins

#### Caractéristiques

Les autres pèlerins sont une dizaine de paysans castillians d'un même village. Ils n'ont pas beaucoup de conversation et restent entre eux. Si un personnage arrive à les mettre en confiance, ils parleront d'une épidémie de peste qui a ravagé leur village et tué la moitié de la population.

**Niveau de menace :** 1

**Armes utilisées :** bâtons ou couteaux

**ND pour être touché :** 10

**Avantages :** La Castille.

**Compétences :** -

## Brigands et autres paysans

#### Caractéristiques

**Niveau de menace :** 1

**Armes utilisées :** armes improvisées

**ND pour être touché :** 10

**Avantages :** La Castille.

**Compétences :** -

## Les sectateurs de Los Discipulos del Fuego

#### Caractéristiques

**Niveau de menace :** 2

**Armes utilisées :** rapières

**ND pour être touché :** 15

**Avantages :** La Castille.

**Compétences :** Escalade +1.



# Le calendrier des événements

**Attention** : cette aide de jeu n'est destinée qu'au MJ.

Afin que vous puissiez suivre avec précision le développement de cette aventure, vous trouverez ci-dessous les moments importants de l'intrigue. Notez qu'à partir du moment où les héros entrent dans la partie, le déroulement des événements peut être légèrement modifié.

## 28 julius 1656

Nos héros sont dans l'oasis infesté de cadavres où ils ont terminés le scénario *Oiseau de proie, oiseau de haine*. Ils doivent maintenant repartir pour Théah.

## 23 corantine 1656

Nos héros rencontrent une caravane de Croix Noires qui se rend à Zafara. Ils peuvent les accompagner.

## 25 corantine 1656

Nos héros rentrent en Théah, en compagnie d'Elise du Lac à bord du *Bravoure de Kurgen*.

## 14 septimus 1656

Débarquement à San Cristobal. Mort de trois enfants dans la nuit au sein de l'auberge où ils dorment. Tout accuse l'un des héros. Dans la même nuit, en forêt, découverte du secret d'Alhazred et des âmes qui les hantent.

## 15 septimus 1656

Après avoir rencontré le curé Ernesto en la cathédrale de la Cité du Vaticine, nos héros se joignent à un groupe de pèlerins en partance pour El Fuego Sagrado.

## 23 septimus 1656

Mise en scène de Rudolf pour faire passer les pèlerins pour d'infects personnages. Réveil des héros par un corbeau. Ils peuvent alors se lancer à la poursuite de Rudolf.

Capture des héros par *Los Discipulos del Fuego*. Dans la nuit, nos héros prennent la fuite et rencontrent le chevalier-inquisiteur Lupo del Almeida y Guannazar. Extermination et mise en fuite de *Los Discipulos del Fuego*.

## 26 septimus 1656

Fin du pèlerinage. Fin de la malédiction.



## Et pendant c'temps là...

---

Vous trouverez ici quelques-uns des événements de la Grande et de la Petite Histoire de Théah. Cela vous permettra de donner un peu de corps à l'univers qui entoure les héros avec quelques rumeurs et nouvelles hors de leur aventure.

---

*Le 29 julius 1656, en Vodacce, Valentina quitte le couvent. Valentina di Vestini est retirée de son couvent afin d'être présentée par ses parents à des soupirants. C'est le prince Giovanni di Villanova qui la prend pour femme dans l'année.*

---

*Le 03 corantine 1656, en Montaigne, Yves Drossin entre au service de Vicq Rousselot. A l'inverse de son père (Louvel) et de son grand-père (Abel), Yves Drossin préfère développer ses muscles que son esprit. Il finit par travailler pour un homme de la pègre spécialisé dans les artefacts syrneath, un dénommé Vicq Rousselot.*

---

*Le 09 corantine 1656, dans les Marches des Highlands, Eacgann McLellan devient le doyen de l'école McLellan à la mort de son père.*

---

*Le 10 corantine 1656, en Castille, est marqué par la mort du cardinal Botello Noboa.*

---

*Le 14 corantine 1656, en Castille voit la nomination du cardinal Cristina. De nouveau elle bénéficie d'une lettre d'appui anonyme, de nouveau elle en reçoit une où on lui donne quelques instructions simples et faciles (elles en a déjà reçu plusieurs anodines). Mais elle est aussi le candidat rêvé. En effet, après que le cardinal Botello Noboa soit tomber malade, c'est elle qui prit en charge la gestion de ses archidiocèses avec succès.*

---

*Le 23 corantine 1656, en Ussura, des Kosars disparaissent après un raid sur Kuzetsk. Un groupe*

*d'une cinquantaine de kosars disparaît entièrement après avoir attaqué la ville de Kuzetsk. Cet incident se répand très rapidement parmi les kosars et tous, depuis, refusent de s'approcher de cette ville.*

---

*Le 30 corantine 1656, en Avalon marque le développement de l'école Peecke. Après le retour du Glamour, un homme grand et fort apparu en Avalon, portant le nom de Jasper Peecke et prétendant être le petit-fils de Lester Peecke. Que ce soit vrai ou non, il se bat en utilisant le même style, selon les dires de ceux qui avaient vu l'ancien Peecke combattre. Très rapidement, il ouvre une école dans la ville de Carleon et y enseigne ses techniques.*

---

*Le 06 septimus 1656, en Vendel, on remarque la création de la vodka Vendelov. Maître Georg Skard, appliquant les recettes qui ont fait son succès dans son pays comme en Eisen, crée une vodka qui est fabriquée près d'Ekaternava. Sa vodka Vendelov est très rapidement reconnue comme l'une des meilleures.*

---

*Le 17 septimus 1656, en Vodacce, l'école Scola Carnavale est homologuée par la Guilde des Spadassins. Et ce, malgré l'opposition initiale de Linnae Knute. Elle passe avec succès les épreuves et Linnae Knute est bien obligé de s'incliner et de laisser entrer dans la Guilde des Spadassins cette école si peu... orthodoxe.*

---

*Le 23 septimus 1656, en Eisen, Gisela Hilda quitte la cour des Von Wische. Eclaboussée par un scandale, Gisela Hilda von Inselhoffer quitte précipitamment la cour des von Wische pour retourner chez ses parents. Le scandale en question est le fait qu'elle est avouée à Reindhard von Wische son amour devant toute la cour (Cornelia von Wische, l'épouse de Reinhard, comprise).*

---

