

Le sceau du prophète

Un scénario... un peu déjanté

A qui s'adresse ce scénario ?

Le groupe peut être constitué de jeunes comme de moins jeunes. Toutefois il est important de bien définir l'orientation spirituelle du groupe et de modifier le scénario en fonction de celle-ci.

Les Pjs vont si tout va bien entrer en possession d'un objet vraiment important. S'ils sont de confession islamique, cela ne devrait pas les dépasser, mais s'ils sont chrétiens, il y a un risque qu'ils décident de ne pas comprendre le scénario et qu'ils commettent l'irréparable. Alors lisez bien tout et adaptez selon les degrés de maturité - immaturité de vos Pjs.

Pour les raisons que vous allez comprendre plus tard, il est mal venu qu'un de vos joueurs dispose du rituel « illuminate the trail of the prey », sinon il va retrouver Launay en deux secondes !!!

**LES PJS ET CARACTERISTIQUES DE LA VILLE SONT DISPONIBLES
SUR LE SITE SDEN : « JOUER A JERUSALEM ».**

Résumé « très » bref

Un tremblement de terre à Jérusalem est toujours un événement d'une portée particulière. De nombreux vampires sortent de leur tanière pour explorer les catacombes et ruines de la cité de David à la recherche de galeries nouvelles mises à jour par les secousses. Dans ce contexte dangereux, deux tourtereaux innocents, la troublante Agnès nièce du patriarche de la ville et future goule de Boniface le brujah et le subtil Achmed, goule d'Azif, brujah opposé fermement à Boniface, viennent de se faire piéger par l'éboulement de la galerie dans laquelle ils ont l'habitude de se rencontrer en secret. Ils sont accompagnés d'un capitaine au passé trouble : Launay. On retrouvera celui-ci à demi fou dans les rues de la ville le lendemain. Il est dans un état jugé « curieux ». Le patriarche le fait convoqué car il apprend que Launay escorte sa nièce dans des escapades nocturnes et veut en savoir plus. Non seulement Launay lui crache au visage, mais il hurle qu'il est malade et que la petite est condamnée.

Le patriarche ordonne alors non pas qu'on le jette aux oubliettes mais convoque deux lépreux, les paye pour affirmer que Launay est un lépreux, et fait jeter ce dernier à la léproserie en espérant qu'il « retrouve vite la mémoire et dise où est la fille ». Le choix de la léproserie est bon car ici, personne ne

viendra le questionner davantage et le patriarche est libre d'enquêter seul. Il ordonne aussi à tous ceux qui l'ont retrouvé et escorté de n'en rien dire. Launay a disparu. Point.

Oui mais....Etheria apprend qu'Agnès aurait disparu. Depuis quelques mois elle voit bien que son infant dérape et pourrait commettre une grosse erreur. Et en bonne mère de famille, elle fait donc surveiller le palais à la recherche d'informations. Elle sait que Boniface va mal réagir et retourner ciel et terre pour la retrouver. Elle préfère demander aux Pjs d'enquêter vite sur cette histoire banale et prétexte une ambiance trop difficile à gérer (le tremblement de terre va être l'occasion de violents règlements de compte entre caïnites) pour éloigner le jeune brujah de la ville le temps de l'enquête.

Si les Pjs sont de confession musulmane, c'est Azif qui leur demandera de retrouver sa goule dont la mission était d'infiltrer progressivement le palais. Dans cette ambiance de tremblement de terre, Azif ne veut pas se montrer et préfère disparaître quelques temps.

Les Pjs vont retrouver trace de Launay, l'interroger, découvrir ce qu'il a vu, retrouver les deux jeunes et oublier cette histoire. Simple non ? Ben non justement, car ils découvriront également un sceau étrange « qui parle et puise dans la force vitale du porteur », sceau qui va les obliger à trouver « celui qui doit le porter ». Les Pjs vont donc errer loin pour retrouver celui qui est l'héritier de cette babiole, dans un contexte un peu fou.

Introduction

Le capitaine de la garde royale Launay est un homme juste, droit, honnête et sincère. Dans sa longue carrière, il n'a commis qu'une seule erreur. Il était de garde devant la porte de la jeune Agnès, la nièce et protégée du patriarche de Jérusalem car cette jeune fille avait des envies de sorties non autorisées. Devant le professionnalisme du soldat, elle n'eut plus qu'une alternative : la tentation. Elle le narguait, l'appelait pour relâcher sa robe, pour l'aider à remettre des choses en hauteur dans sa chambre....bref ce qui devait arriver arriva : Launay craqua devant les avances de la donzelle et entrepris de lui montrer deux ou trois choses pratiques. Mais il se ressaisit avant de déniaiser Agnès, se reprit et s'excusa encore et encore. Il lui fit promettre le silence sur cette affaire qui le condamnerait aux cachots, et elle lui fit promettre qu'il l'emmènerait de temps à autres dans quelques escapades nocturnes. Et ceci dura quelques années, car elle fit pression sur son oncle pour qu'il soit son garde personnel et que son poste soit définitivement au palais.

Comment elle en vint à tomber amoureuse d'Achmed ? Personne ne saurait le dire. Le peu d'escapades nocturnes arrangées par Launay ne lui permettait sans doute pas de faire des rencontres. D'ailleurs son oncle ne lui avait-il pas d'ores et déjà destiné le couvent ? Quoi qu'il en soit elle voulut le revoir encore et encore et le rythme de leurs rencontres s'accéléra jusqu'à une fois par semaine. Ils se rencontraient en présence de Launay dans les souterrains de la ville en accédant par une demeure connue pour cela. Le capitaine restait toujours à moins de 10 mètres des deux tourteraux, à ronger son frein, car s'il était pris, ce serait les cachots aussi.

Ce que Launay ne sait pas, c'est que la jeune Agnès possède réellement un don étrange. Elle n'est pas à proprement parler jolie, mais plus on la voit plus elle semble charmante et plus on a envie de la revoir (attention arrêtons le délire : ce n'est pas une discipline ni de la magie, c'est naturel). Et dans ses filets elle a ramené...Boniface, ce benêt de brujah qui a pour projet d'en faire sa goule. Et qui est son fiancé ? Achmed est une goule d'Azif chargé d'infiltrer le palais et de donner des informations sur ce qu'il s'y trame. Cela complique considérablement les choses non ? Les deux frères ennemis ont un petit protégé et ils s'aiment ! Mais pour l'heure, tout est encore secret.

Acte I : la terre tremble

Nous sommes en 1157. Le roi franc se nomme Baudouin III, époux de Théodora qui est la nièce de Manuel Comnène empereur de Byzance. Cela dit, si vous décidez de choisir une autre date, c'est tout à fait possible mais il faudra changer le personnage de Salah en un illustre inconnu. C'est moins fun mais tout aussi efficace.

La nuit précédente, un violent tremblement de terre a secoué la région. De nombreux bâtiments sont touchés (dont le refuge principal des Pjs : ça les motivera !!!), il règne une grande agitation en ville. De plus, les vampires de la ville sont tous très tendus et la population mortelle s'en ressent. Les quartiers ne sont pas sûrs.

Les Pjs sont convoqués ou contactés par la Brujah Etheria. Elle semble pressée, anxieuse, tout l'inverse de son aisance habituelle. Elle ira droit au but : elle a un souci et ne peut le résoudre. Elle demande aux Pjs de mener une enquête serrée sur une disparition inquiétante : celle de la nièce du patriarche Agnès, qui logiquement est confinée au palais. De plus, elle a ouïe dire qu'un garde important du palais a disparu.

Si les Pjs sont de confession musulmane, c'est Azif qui leur demandera de retrouver sa goule dont la mission était d'infiltrer progressivement le palais.

Pourquoi eux ?

Etheria explique que la disparition de cette femme va profondément affecter son infant. Elle souhaite l'éloigner de la ville le temps de savoir ce qui s'est passé et qu'elle prépare le terrain.

Azif quant à lui n'a pas pour habitude de se justifier auprès de petits gamins !

Qu'ont ils a y gagner ?

Etheria est LA personne a qui il est bon de plaire en ville. Elle a la réputation de posséder un nombre impressionnant de refuges et de toujours payer ses dettes. Mais si autre chose leur plaît, ils sont libres d'y réfléchir. De toute façons elle n'aborde pas ça ici dans la rue. De plus, si son infant pète les plombs, il y a fort à parier que la ville sera nettement moins agréable les prochains mois : il en va donc de l'intérêt de tous !

Etheria donne une semaine aux Pjs pour retrouver Agnès la nièce du patriarche ou savoir ce qui s'est passé exactement. Puis elle s'en va rapidement sans se retourner, tandis qu'on évacue encore des corps des décombres de la veille.

Azif dans la poche, c'est un précieux allié de choix ! A ne pas négliger.

Acte II : Le palais

La première piste est celle du palais. Il va falloir se renseigner sur Agnès. Au risque de paraître con, je préfère préciser qu'on n'entre pas dans le palais comme dans un cimetière, et surtout la nuit. D'ailleurs dans le supplément officiel qui décrit plus d'une trentaine de Pnjs, il n'est précisé pour aucun qu'il a ses entrées dans le palais ! Il faut une missive, un laisser passer, un accompagnateur.... Je vous laisse libre de gérer le palais et les rumeurs, ainsi que les moyens d'y entrer. Il y a vraiment beaucoup de possibilités :

- Demander l'appui d'un membre caïnite qui a ses entrées
- Entrer en obfuscate (mode « j'ai des burnes » activé !)
- Demander à voir le patriarche pour lui proposer votre aide.

Quoi qu'il en soit la ville est dans un chaos qui rendrait perméable toute situation normalement imperméable ! Beaucoup de gardes du palais sont

affectés au déblayement de gravas près des églises, lieux saints, maisons importantes...

Je rappelle que le Patriarche essaie de cacher la disparition de sa nièce le plus possible, donc inutile de poser des questions dessus : personne n'est au courant, elle est souffrante. Si les Pjs essayent de le contacter, je vous rappelle que c'est le membre le plus éminent de l'Eglise locale, donc il est occupé. Il a lancé deux ou trois équipes sur l'affaire. Mais s'ils parviennent à le croiser, le patriarche se montrera relativement à l'écoute. Et si les Pjs ne se montrent pas trop lourds, la conversation démarre. Mais TOUTE UTILISATION d'une discipline et la conversation est close. De plus, inutile car c'est un homme de foi.

La première chose qu'il veut savoir, c'est comment ils sont au courant ?

Ensuite, pourquoi enquêtent ils ?

Que savent ils ?

Le patriarche n'a pour l'instant besoin de personne. Mais il accepte des échanges d'informations. Il mentira sur Launay.

Puis il pourra se mettre à table. Voici ce qu'il sait :

- Sa nièce a on ne sait comment disparu. Son garde personnel Launay aussi. C'est un homme de confiance.
- Des rumeurs veulent qu'elle se livrait à quelques sorties non autorisées, mais il a du mal à y croire.
- Ca s'est passé la nuit du tremblement de terre, on l'a cherché après la secousse pour avoir si elle n'avait rien et on ne l'a pas trouvée. Son lit était défait.
- Personne parmi les gardes du palais ne les a vu sortir et personne n'a vu quoi que ce soit d'étrange ou d'inhabituel.
- Sa nièce était destinée au couvent. Elle est pour l'heure la seconde dame de compagnie de la reine. Cette piste mènera peut être à quelque chose (je vous le dis tout de suite : non, mais elle est attirante...)

Acte III : La piste de Launay

Il reste à essayer de savoir ce qu'est devenu Launay. Sa famille ne sait rien, mais les Pjs ne sont pas les seuls à venir poser des questions (une des équipes du patriarche est venue dans la journée, en matinée).

Voici divers informateurs et informations que vous pouvez distiller.

Ses camarades en général :

- Le capitaine est un homme bien
- Il ne parle pas souvent de sa famille
- On prétend que c'est la nièce du patriarche qui a tout fait pour qu'il devienne son garde du corps : les rumeurs sont allées bon train.

Renaud : un ancien aide de camp garde au palais aussi :

- Il apprécie Launay
- Il sait qu'il y a des rumeurs sur ses « désertions de poste » : il n'est pas toujours où il doit être : on suppose alors qu'il est dans la chambre de la donzelle

Ronan : un garde au palais

- la nuit de la disparition, il a été réveillé par des bruits étouffés : il a ouvert la porte sans lumière et a vu deux de ses collègues traîner un corps qui ressemblait fortement à Launay. Ces deux hommes ont eu par la suite un repos d'une semaine immédiat et sont donc retournés voir leurs familles.

Hugues :

C'est un des deux gardes qui est « en repos » mais il a fait croire qu'il partait mais est resté en ville. Il apprécie vraiment Launay et veut savoir le dessous de l'affaire. Il traîne du côté de la léproserie, devant le palais... Si vos Pjs patinent il peut les interpellier :

- Le patriarche est venu au palais après que Launay ait été intercepté en ville. On a cru qu'il était ivre, mais on a remarqué qu'il était marqué (comme vieilli en fait), malade et fou. Dans ses yeux brillaient une lueur malsaine.
- Il y a eu un entretien violent entre le patriarche et Launay
- Le patriarche a demandé ensuite qu'on l'enferme dans les sous sols
- Deux heures après, deux lépreux ont été emmenés dans les sous-sols, ont vu Launay et l'ont déclaré Messel (lépreux quoi)
- Launay a été escorté par Hugues et un autre soldat à la léproserie. Il sait que s'il y reste il est condamné et essaye de faire quelque chose, mais il est clair que s'il se fait prendre, il finira aussi dans le même bâtiment !

Acte IV : La léproserie

C'est ce passage qu'il ne faut vraiment pas louper. Si j'ai développé ce scénario, c'est parce que je cherchais un moyen de plonger les Pjs dans ce lieu absolument horrifique. Donc il va falloir être ne forme Mj ! En ressortant de la léproserie, les Pjs ne devraient plus jamais avoir envie

*de faire des blagues sur les lépreux ! S'il est déjà tard, reprenez la partie un autre jour.
Enfin... ; c'est juste mon avis !*

La léproserie est annexe au mur Ouest de la ville. Elle est enterrée sous un petit monastère qui actuellement est plus une chapelle. Une lourde porte de bois bardée de renforts métalliques permet aux lépreux d'y entrer. Elle ferme bien sûr de l'extérieur. La porte est en permanence gardée par 3 soldats. Il est absolument interdit pour un lépreux de sortir. A côté du bâtiment se trouve une annexe où la relève de la garde sommeille.

L'autre accès à la léproserie est une petite trappe en hauteur aménagée depuis le sol de la chapelle. Une nonne l'ouvre une fois par jour pour y descendre à l'aide d'une corde la nourriture du jour. Il est impossible de monter à la corde et de passer par cette fine trappe. Parfois quand on les sent agités, un garde accompagne la nonne.

C'est lorsque la trappe s'ouvre qu'un peu de lumière entre dans l'unique pièce où sont « logés » les malades. Le reste du temps, ils sont dans les ténèbres. Il doit y avoir une quinzaine de lépreux actuellement.

Comment entrer ?

Il existe pour les Pjs des tas de possibilités :

- soudoyer des gardes mais il va falloir mettre le paquet !
- passer inaperçu (mais oui mais oui on soulève la barre en obfuscate et on entre et la barre se referme toute seule)
- assommer les gardes (et ceux qui dorment) : il risque d'y avoir vraiment beaucoup de témoins : il y a des tas de gens qui passent pas là et même la nuit. Je vous rappelle que la ville est partiellement en ruine, que des gens dorment dehors....

Lorsque les Pjs entrent dans la léproserie, une odeur de pourriture et de mort leur soulève les tripes. Ils ne s'y accommoderont jamais et des jours plus tard ils l'auront encore dans le nez. Des formes grossières rampent au sol et cherchent à s'enfuir ou se cacher. Au centre de la pièce jonchée de débris, d'excréments et de boue se trouve un tonneau bardé de fer rouillé, couronné par une planche grossière sur laquelle trône un semblant de personnage. C'est le roi des lépreux. Dans autre tonneau dans un coin d'une pièce semble s'agiter une autre forme. Grouillant telle une masse de vermine, des lépreux à tous les stades de la maladie gémissent, pleurent, grognent, émettent des sons incompréhensibles. A des endroits distincts se trouve une rigole inclinée qui pourrait servir de temps en temps à évacuer les eaux et urines, si tant est que

l'on nettoie ici. Quelques corps encore en décomposition traînent dans le recoin le plus éloigné de la porte.

L'ouverture de la porte provoque un grand remous. Aussitôt le roi des lépreux ordonne à l'arrivant (qu'il pense être un nouveau malade) de se mettre à genoux. Sa voix n'est qu'un miaulement. Il appelle tout le monde « mon mignonou mon tout doux.... ». Puis il édicte les Lois :

- Ici le roi mange avant tout le monde. On l'appelle « sire ou majesté »
- Si le roi ordonne la mise au tonneau, la personne devra s'y conformer. Il montre pour cela un tonneau dans lequel une forme se trouve. La tête ressort dans le haut du tonneau, deux trous ont été faits pour passer les bras, les jambes ressortent par l'autre côté. Si les Pjs sont sceptique, il fera un geste obscène pour expliquer que la personne qui est dans le tonneau est violée par celui qui veut !
- Le nouveau doit montrer au roi ses attributs : masculin ou féminin. De plus il vérifie si c'est un homme s'il a encore ses testicules ou non (je rappelle qu'à cette époque à cet endroit on écrasait les testicules des lépreux avant leur mise en cage). Le roi y a échappé : il n'en ont eu qu'une !
- Le roi seul décide des fautes et des punitions.

Le roi est relativement bien écouté. S'il ordonne à ses « sujets » de sauter au cou du nouveau venu, ils obéiront. On le respecte, car c'est le plus fort ! Et il n'hésite pas à le montrer.

Quoi qu'il en soit, toutes les conversations se dérouleront dans un concert de gémissement et de bruitages obscènes. Il est évident que si la porte a été ouverte et qu'ils constatent que ce ne sont ni des nouveaux malades ni des gardes qui sont là, ils font faire preuve d'un vif intérêt.

On ne s'adresse qu'au roi. Et lui ne répond que si on le libère (il se contrefout de ses sujets). Une fois l'accord de principe passé, il réclame à manger et à boire. Bref, il joue un peu la montre pour voir si les Pjs ont les moyens réels de la faire libérer. Je rappelle qu'il peut y avoir des témoins dans les environs ! Ils donneront l'alerte si quelque chose de louche se trame. Personne ne veut de lépreux en liberté en ville. Manquerait plus qu'une épidémie au milieu de ce cauchemar de tremblement de terre !!!

Le roi indiquera que deux de ses sujets ont été payés (en nourriture) pour attester que le « petit nouveau » était bel et bien lépreux. Il a ensuite été emmené ici.

Où il est ? Devinez dit il en montrant de sa face sans nez le tonneau creux. Il est fou. C'est un malade. Il hurle tout seul. Bon d'accord on l'a un peu forcé, on est en manque de femelles en ce moment. La dernière n'est plus très fraîche, on sait même pas si on ne pilonne pas les intestins ! Il dit qu'il a été agressé par un diable jaune qui l'a touché et fait vieillir. Si tu veux tu peux lui causer, mais n'en attend pas grand-chose.

Launay est en effet dans un triste état. Il semblerait qu'il ait pris 10 ans en quelques secondes : sa peau est tannée, racornie, dure et sèche. Il semble manquer d'eau. Son teint est pâle, ses yeux dans le vague. Un peu de bave s'écoule de sa bouche dont les lèvres pèlent. Il fait vraiment peine à voir. Il rampe dans un tonneau à la merci sexuelle de ses congénères. En tant que garde de la ville, on n'aime pas les lépreux et on les chasse souvent à coup de pierre. En tenue de travail, le roi l'a rapidement identifié et mis à l'épreuve. Sa tentative pitoyable de fuite devant les Pjs se solde par un délire abject dans lequel il parle de démon, de diable, de chose jaune qui l'a touché. Devant les questions des Pjs qui se répondent par oui ou par non il répond au hasard, il fait des questions ouvertes, de la patience pour obtenir la première phrase cohérente. Et encore... je vous rappelle que le temps tourne et qu'ils n'ont pas intérêt à s'éterniser devant la léproserie.

Lorsqu'on l'aura habillé ou lavé, nourri et un peu soigné, il retrouvera un peu d'humanité. Il dira qu'il accompagnait Agnès en promenade, mais il ne se souvient plus pourquoi elle n'avait pas le droit de sortir. Il sait qu'il l'aime bien, juste bien. Ils sont allés dans une maison qu'il connaît bien (il sait où est la clef au palais) et qui donne sur des catacombes et des séries de caves isolées (qui ne donnent sur rien). Il sait retrouver la maison mais ne pourra pas concrètement donner d'adresse. Tandis qu'il attendait en haut dans la cabane qu'Agnès et « il ne sait plus qui mais c'était un homme » discutent, la terre a tremblé et il est descendu voir si elle allait bien. Une nouvelle galerie s'était ouverte, les deux étaient entrés se réfugier car le plafond menaçait de s'écrouler. Là il a vu le diable avec sa bague étrange qui brillait et celui-ci l'a touché. Après c'est le vide. Il se souvient avoir fait demi tour par ce que le plafond s'était écroulé. Ils doivent être encore coincés là.

Acte V : les décombres

La cabane n'a pas été fermée dans la précipitation du départ. Quelques personnes ont tentées de s'y réfugier mais ne sont pas restées. A tout moment si le sol tremble de nouveau on sent qu'elle s'effondrera sur elle-même. Une trappe parfaitement entretenue (après tout c'est un lieu de rendez vous clandestin

souvent usité) mène à une cave qui débouche sur une galerie éboulée au bout de quelques mètres. Il y a peu de décombres à ôter pour accéder ... à ce que vous voulez.

Soit les deux amants sont morts (si les Pjs ont mis trop de temps ou si vous en avez décidé ainsi).

Soit l'un des deux est mort.

Ou ils sont vivants mais en mauvais état.

Vous pouvez décider d'arrêter le scénario ici. Votre mission est accomplie. Les conséquences par contre sont là :

- Si Agnès est morte la patriarche va peter un plomb et Boniface également. Si en plus ce dernier sait qu'elle avez rendez vous avec une goule d'Azif, il va déclarer une sale guerre au brujah alors que leur situation s'était un peu calmée ces dernière années.
- Si elle vit, c'est le couvent qui l'attend ! Mais Boniface essaiera sans doute de l'enlever et l'étreindre malgré l'interdiction d'Etheria.
- Les Pjs seront récompensés s'ils ont bossé pour Etheria : un refuge modeste mais relativement sûr leur sera offert (au groupe, à eux de se débrouiller)
- S'ils bossent pour Azif, un merci leur servira de récompense

ET SI VOUS VOULEZ ALLER PLUS LOIN...

La galerie enfin dégagée, les deux corps retrouvés, on s'aperçoit qu'un ancien mur condamné a été ouvert par le tremblement de terre. Il mène sur un petit complexe de catacombes. Dans celle-ci se trouve un corps tombé au sol, en poussière. Dès qu'on s'en approche, un spectre jaunâtre apparaît et agresse les Pjs. Il n'est pas matériel, il se contente de leur siphonner un peu d'énergie vitale. (P.S : je n'ai pas lu wraith entièrement, je ne sais pas si c'est crédible, je m'en cogne, mon wraith fait ça. Si vos joueurs ne sont pas d'accord, claquez leur un bon coup de T.G.C.M (Ta Gueule C'est Magique ☺))

En quelques secondes le Pj cible voit sa peau se racornir rapidement, comme si l'eau de son corps était drainée. Et une voix (que dis je LA VOIX) retentit. Au début ce n'est qu'un chuchotement, puis ça devient une véritable cacophonie de voix incompréhensibles qui mène le Pj à peter un câble. Ces voix peuvent s'entendre comme si c'était le Pj qui les émettait ! Et à présent on s'aperçoit que celui-ci porte une bague verte finement sculptée et éthérée à la main droite. SODOMIZED ! La suite infernale et délirante du scénario peut commencer.

Quelques précisions sur le sceau du prophète :

Le sceau du prophète est une sorte de bague qui légitime son porteur comme porteur de la parole divine. C'est avant tout un important symbole de l'Islam et celui qui le porte peut prétendre à se faire obéir par les musulmans. Tous sont sensés le reconnaître. Mais le sceau est « hanté » par son dernier porteur devenu fou à force de ne pas trouver le repos. Il est donc devenu une sorte de wraith qui « survit » en puisant l'énergie vitale de toute personne se trouvant dans les environs, le faisant vieillir irrémédiablement. Son but est simple : retrouver le vrai porteur suivant : celui-ci se somme à l'époque Salah, c'est un kurde qui pour l'heure n'a aucune particularité. Tant qu'il ne l'aura pas trouvé, il fera tout pour trouver le repos et se rendre le plus pénible possible. Il est devenu fou parce qu'enterré dans les catacombes depuis des siècles, il n'a trouvé d'autre solution que de se parler à lui-même et de se faire des dialogues tout seul. Lorsqu'il est suffisamment gorgé d'énergie, sa voix est capable de remplacer celle du porteur et de se faire entendre par tous ceux qui se trouvent à dix mètres. Ça lui prend d'ailleurs assez souvent d'haranguer les foules ou insulter les infidèles si « sa mission ne va pas assez vite ».

Salah n'est autre que Salah al Din, ce petit bonhomme kurde qui deviendra plus tard Saladin. Pour l'heure, si l'on respecte la date donnée au début de scénario, il a tout juste 19 ans. Ce personnage est à changer si vous choisissez une autre date.

Acte VI : A la recherche de Salah

Salah vit dans un petit village kurde dont je n'ai pas le nom mais après tout on s'en cogne. Le sceau parle de temps en temps de façon lucide, mais toute déviation de sa mission de retrouver le jeune homme se solde par des pétages de plomb et autres joyusetés. Donc lorsque le porteur se trouvera en situation d'écouter (j'espère pour lui qu'il comprend l'arabe sinon il va falloir un traducteur rapidement), il donnera des indications : il cherche Salah, c'est un kurde. Il connaît le nom du village. Il le reconnaîtra dès qu'il le verra.

Si les Pjs sont de confession musulmane, ils doivent avoir conscience qu'ils portent une relique sacrée de l'Islam et vont mettre le paquet pour réussir. Mais s'ils sont chrétiens ou juifs ou autre, que vont-ils faire de cela ? Vont-ils essayer de vendre l'objet ? De l'offrir au patriarche de la ville comme présent ? Toutes ces tentatives ne feront que dégrader l'environnement des joueurs. Le sceau saura cela et fera tout pour que les joueurs se fassent prendre par les musulmans.

Le sceau parle tout le temps dans la tête de son porteur. La plupart du temps il grommelle (le terme « mumble » en anglais me semble le plus approprié à ce qu'il fait), rit tout seul, grogne, siffle, plusieurs voix chuchotent, pleurent....la totale pour le porteur. Dans ces conditions il lui est impossible de se concentrer et bien souvent il répète ce qu'il entend par distraction ! Mais s'il trouve le temps trop long, il va le faire savoir immédiatement.

Le voyage sera donc agrémenté de quelques surprises dont voici quelques exemples pour vous aider :

- Le groupe arrive dans un petit village à quelques jours de marche de Jérusalem lorsqu'il croise un groupe d'autochtones. Un pauvre voyageur appuyé sur son long bâton arrive en même temps que les Pjs. Lorsque les deux groupes se croisent, le voyageur laisse tomber rapidement son bâton, sors de ses manches une courte dague recourbée et poignarde un des hommes de l'autre groupe. Le sceau se met immédiatement à l'interpeller et à l'insulter :

« Bâtard de bâtini, tu diras à ton chien de maître qu'il ne règnera jamais sur l'Islam et que je le détruirai personnellement. »

L'assassin dévisage le groupe comme pour mémoriser les visages, puis s'en va. (Le sceau insiste pour que les Pjs ne le rattrape pas et le laisse fuir).

C'est un ashishin, un membre de la secte du « vieux de la montagne ». Vous pouvez lire l'aide de jeu « jouer à Jérusalem » sur le site pour avoir quelques petites précisions supplémentaires. Le bâtini va faire son rapport à son maître : il n'est pas impossible que les Pjs recroisent des membres de cette secte plus tard... « Le vieux » n'aime pas être insulté.

- Le sceau peut demander au Pjs de s'arrêter dans tous les villages où il sent la foi vaciller. Prenant le contrôle sur la volonté du porteur, il fera alors de longues prêches enflammées et attirera à lui des gens prêts à le suivre aveuglement (encore des boulets à traîner).
- le groupe pourrait tomber sur une caravane de pèlerins catholiques ou de croisés et le sceau pourrait insulter ou menacer ceux-ci, parfois jusqu'à provoquer des bonnes bagarres.

Je vous laisse agréments le voyage de plein de petits souvenirs joyeux, en vous rappelant que je ne vous conseille pas de jouer la tentative de prise de contrôle du sceau au Dé. Si vous faites un système en opposition willpower Vs willpower, le sceau ne risque pas souvent de se manifester, et ce serait dommage non ?

Enfin, au bout du périple, le sceau va finir par trouver un jeune homme de moins de 20 ans, fier et rude. Il le reconnaîtra tout de suite. Le porteur sera attiré à lui, la voix le guidera et il remettra le sceau éthéré au jeune. Lorsque celui-ci le touchera, la voix nasillarde qui hante l'esprit des Pjs se taira à jamais. Le jeune ne dira pas un mot, il tournera le dos et s'en ira. La seule chose qu'il pourra dire si les Pjs insistent, c'est qu'il se nomme Salah al Din.

Epilogue

Salah al Din conseillé porteur du sceau du prophète débarrassé de son spectre va progressivement se faire légitimer et deviendra le futur « Saladin », leader éclairé au code d'honneur si particulier qui sonnera le glas des royaumes francs et des croisades gagnées. Son nom traversera l'histoire, et il se peut que les Pjs le croise dans un autre scénario. Il sera alors reconnaissant !

Prenez du plaisir !

Questions, remarques, insultes au darksacoche@yahoo.fr