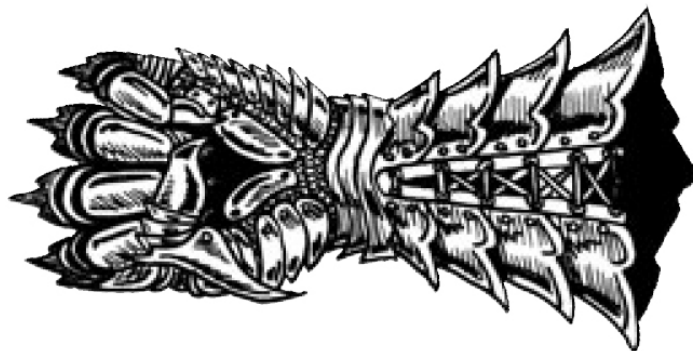


de la *3^{ème}* Les Secrets
Mer
Mare Tenebrosus

Le Gant Noir



4^{ème} partie

ÉCRIT PAR SYRYA', LIBREMENT ADAPTÉ DE LA SÉRIE EN BANDE DESSINÉE
LE TROISIÈME TESTAMENT (1997-2003, ÉDITIONS GLÉNAT)


(APRÈS UNE PREMIÈRE TENTATIVE INFRUCTUEUSE EN JUIN 2003, LA PLUME S'EST RELEVÉE D'ELLE-MÊME EN AOÛT 2010)

Table des matières

Données préliminaires.....	2
Avant-propos.....	2
Remerciements.....	2
Acte I : <i>Insel, la chapelle</i>	3
Acte I, Scène 1 : Les trente guilders du traître.....	3
Acte I, Scène 2 : Comme un méchant de James Bond.....	3
Acte I, Scène 3 : La grande évasion.....	5
Acte II : <i>Insel, le port</i>	6
Acte II, Scène 1 : 275 lieues sur les mers.....	6
Acte II, Scène 3 : Wilhelm.....	8
Acte III : <i>Viddenheim</i>	9
Acte III, Scène 1 : Le retour du mercenaire.....	9
Acte III, Scène 2 : La main dans le chaudron.....	10
Acte III, Scène 3 : Combat au crépuscule.....	11
Conclusion.....	11
Annexes.....	12
Personnages récurrents.....	12
Carte d'Insel.....	14

Données préliminaires

Avant-propos

 Cette campagne nécessite la lecture préalable du supplément *Die Kreuzritter*. Elle ne met en scène aucun personnage officiel, ni aucun personnage crucial de Théah. Elle n'a donc que peu d'incidence sur l'univers théan. Elle vise avant tout à permettre à un groupe de joueurs de nouer avec les chevaliers de la Croix Noire, tout en laissant son auteur s'amuser à transposer sur Théah une partie plus que conséquente de l'intrigue montée par Xavier Dorison dans Le Troisième Testament.

Remerciements

Xavier Dorison pour avoir créé cette série de bande dessinée.

Alex Alice pour l'avoir magistralement illustrée.

John Wick, Jennifer Wick et Kevin Wilson pour Théah.

Ythilren pour sa relecture et ses pointeurs.

Personne pour les titres lamentables dont j'ai affublé chacune des scènes de l'histoire, les références sont plus ou moins évidentes et n'avaient pour seul but que celui de me distraire un peu pendant l'écriture.

7th Sea, Swashbuckling Adventures, Les Secrets de la Septième Mer, Avalon, Castille, Eisen, Highland Marches, Inismore, Montaigne, Ussura, Vodacce, Vendel, Vestenmannavnjar, Knights of the Rose and the Cross, Invisible College, Rilasciare, Novus Ordum Mundi, Vaticine Church of the Prophets, Explorer's Society, die Kreuzritter, El Vago et toutes les autres marques dérivées sont © et TM de Alderac Entertainment Group, Inc. & Asmodée/Siroz. Tous droits réservés.

Acte I : Insel, la chapelle

Acte I, Scène 1 : Les trente guilders du traître

L'action reprend dans les ruines du petit village où les personnages ont abattu Uther et sa garde. Mais ils ne savent toujours pas où se cache Thørfinn. Quoi qu'il en soit, ils reprennent leur route, peu importe la destination : ils peuvent retourner à Tannen chercher des informations supplémentaires sur die Kreuzritter, tenter de localiser en Castille le lieu où a été peint le tableau... Il faut simplement qu'à un moment donné sur la route, Thørfinn se tienne au milieu du chemin, immobile, comme s'il attendait les personnages.

Lorsqu'ils le rejoignent, une trentaine de Défenseurs de la Foi surgissent de nulle part et les immobilisent. Si les personnages flairent un piège et choisissent de se détourner de Thørfinn plutôt que de satisfaire leur curiosité, la route leur est barrée de la même façon par les Défenseurs de la Foi. Face à trente soldats entraînés, les personnages devraient réfléchir avant d'engager le combat. Ils devraient demander des explications à Thørfinn ou simplement l'insulter, comprenant qu'il les a trahis. S'ils ne comprennent pas ce détail, faites en sorte que ce soit visible, par exemple en décrivant Thørfinn, détournant un regard coupable alors qu'il reçoit des mains d'un gradé de l'Inquisition deux bourses bien pleines. Il doit être admis que Thørfinn a trahi contre récompense, en bon mercenaire qu'il est. Derrière l'homme payant Thørfinn et commandant manifestement les troupes présentes se tient Gerardo, honteux lui aussi. Les personnages sont enchaînés, chargés dans une voiture fermée et emmenés. Ils restent enfermés pendant un voyage long de plusieurs jours.

Acte I, Scène 2 : Comme un méchant de James Bond

Insel

La capitale du königreich de Pösen, est une ville de 25 000 habitants relativement épargnée par la Guerre de la Croix, construite sur un lieu idéal. La plupart du temps, la ville est entourée d'eau. Cependant, quand la marée est basse, un pont étroit se dégage, menant à la cité. Une porte bien défendue et le pied d'un mur gigantesque se dressent à l'extrémité de ce pont. De plus, en tout temps la ville domine la lagune depuis ses murs hauts de 35 à 50 pieds, s'ajoutant aux falaises montant jusqu'à près de 1 000 pieds sur le côté Nord-Est où le Pösenstadt (la forteresse des Eisenfürsten) se dresse. Les murs sont en plus hérissés de tours armées de canons dirigés vers le port et le lac pour abattre les navires et pouvant être tournés vers la ville elle-même. Le Nordlache - le lac marin enserrant Insel - est de plus une défense naturelle efficace, particulièrement en hiver quand il est sujet à de fortes tempêtes. On considère Insel comme étant le meilleur exemple de terrain défensif de Théah. Plus encore, c'est une ville magnifique, agréable à l'œil, prospère et à l'abri de toute menace. La ville manque littéralement de place, comptant 2 500 bâtiments enfermés dans des murs. L'Eisenfürst a par ailleurs décrété que personne ne pouvait devenir nouveau résident.

D'un autre côté, la ville subit quasiment perpétuellement la loi martiale. Un couvre-feu est imposé régulièrement du crépuscule à l'aube, les armes plus grandes qu'une simple dague sont proscrites dans les rues, et les citoyens peuvent avoir à accueillir chez eux des mercenaires fraîchement engagés en attendant qu'un logement permanent leur soit attribué. Néanmoins, si on considère l'état chaotique des choses pour le reste de la nation, la plupart des gens qui vivent là sont heureux d'un peu de sécurité additionnelle, même au prix de leur propre liberté. Les quelques exceptions à cet état d'esprit se gardent bien d'exposer publiquement leur opinion : Fauner Pösen n'est pas ouverte à la critique. La criminalité n'existe pour ainsi dire pas à Insel (à part un peu de prostitution et de contrebande, mais à des niveaux bien inférieurs à ceux des autres villes).

Insel a un nombre important de lieux que les voyageurs visitent habituellement. Le premier d'entre eux est la très belle chapelle construite par la famille Pösen il y a plus de 400 ans pour montrer leur dévotion à l'Église des Prophètes. Cette « Chapelle de la Flamme » n'en est d'ailleurs plus vraiment une ; au fil des ans et des agrandissements, elle atteint désormais une capacité de 700 fidèles. De toutes petites tuiles de lapis-lazuli et d'autres gemmes semi-précieuses forment une mosaïque des Quatre Prophètes sur le mur de la chapelle, et chaque matin d'été un simple rayon de soleil brille à travers une vitre en verre teinté à l'arrière du bâtiment, illuminant le mur frontal d'une image rayonnante de la Croix du Prophète.

Un autre lieu notable est l'Académie Gelingen, où on entraîne nombre des futurs soldats de Pösen. Le bâtiment en lui-même n'est pas impressionnant, accolé par un internat de chaque côté. L'intérieur est entièrement différent. Les têtes naturalisées et empaillées de pas moins de deux cents monstres sont accrochées aux murs de l'académie, le tout incluant une cinquantaine de têtes de sirènes, et même une petite tête de drachen - des créatures abattues au cours du temps par des élèves en patrouille. L'Académie Gelingen croit à la philosophie de l'apprentissage par la pratique, donc les étudiants patrouillent le proche Salzumpf en surplus de leur entraînement normal. Cette méthode « ça passe ou ça casse » est dure pour les élèves - seuls la moitié d'entre eux survivent - mais elle produit des résultats rapides, permettant à la petite académie d'entraîner un grand nombre d'étudiant sur une courte période. Quand elle n'est pas trop occupée par ses tâches administratives, Fauner Pösen supervise elle-même l'académie et accompagne les étudiants dans leurs patrouilles, au grand dam de ses conseillers.



Lorsque la voiture s'arrête, les personnages descendent et sont conduits dans ce qui semble être la nef d'une chapelle. Mais ayant voyagé sans visibilité, les personnages ne savent pas de quelle ville (il s'agit du port d'Insel, au Nord de l'Eisen, dans le königreich de Pösen). Juste au niveau du chœur se tient un clerc de basse extraction discutant avec l'homme qui a payé Thørfinn quelques jours plus tôt. Ses vêtements le désignent comme un haut dignitaire de l'Inquisition. Il porte une chevalière ornée d'une étoile et de trois lunes. En retrait par rapport à lui se tient Gerardo, toujours honteux. L'Inquisiteur ouvre le dialogue : « Nous ne nous connaissons pas, mais vous avez, je suppose, entendu parler de moi. Et moi de vous. Mais suivez-moi donc dans mon bureau, nous y serons plus à l'aise. »

Les personnages suivent donc l'Inquisiteur vers son bureau. Lorsqu'ils entrent, il jette un regard vers la table de travail, fronce les sourcils en voyant les documents et s'empresse de recouvrir la carte et les textes de papiers sans importance. Si les personnages n'ont pas fait attention à ce détail, ils risquent d'être bien embêtés plus tard puisque ce sont ces papiers qui désignent l'emplacement du Gant Noir (eh oui, les vilains, c'est aussi mauvais qu'un méchant de James Bond, ça laisse toujours les informations traîner quand ça ne les révèle pas directement).

Si les personnages le poussent un peu à parler, il peut révéler sa fonction (Haut Inquisiteur), son nom (Gianluca di Melozzo), son rôle (représentant du Cardinal Esteban Verdugo), sa mission (éradiquer entièrement die Kreuzritter en usant de tous les moyens et en s'opposant à eux en tout). À ce propos, Melozzo est affublé du Défaut « Bavard », un dé d'héroïsme savamment dépensé devrait normalement permettre aux personnages d'apprendre sa destination... s'ils y pensent, sinon ils auront plus tard la possibilité de s'arranger pour jeter un œil à la carte et aux documents si peu discrètement dissimulés.

Melozzo relate ensuite chronologiquement les événements-clefs de l'affaire qui les occupe. Il y a quelques siècles, des clercs ont obtenu on ne sait comment des informations sur certains artefacts très puissants, conférant des pouvoirs peu communs ; ils les ont consignés par écrit et ont transmis leur rapport à la hiérarchie. Ces documents ont été archivés dans un couvent en Castille et oubliés par l'Église.

Le temps a passé ; peu après leur disparition aux yeux du monde, les Croix Noires ont mis la main sur des artefacts leur conférant une sorcellerie jusque-là inconnue, maléfique, odieuse, insultant Théus, mais étrangement proche des objets évoqués dans les documents archivés en Castille. Encore quelques années passent et, comme le dénommé Thørfinn l'a précisé, en 1456 est peint un tableau - probablement par un de ces damnés chevaliers, rongé par le remord d'employer une maléfique sorcellerie et voulant laisser une trace du blasphème - illustrant le lien entre les Croix Noires et cette sorcellerie. Le tableau est ajouté au trésor de l'abbaye de Heiliger-Lukas.

Le temps passe encore, et la foudre frappe le couvent castillan où sont archivés les rapports ; cela se produit à un moment entre 1630 et 1640. Fra Onorio fait partie de la mission chargée de récupérer ce qui pouvait l'être, trouve une partie fragmentaire évoquant le Gant Noir, transmet un rapport à la hiérarchie et envoie le tout au monastère de Togliatti.

L'Inquisition gagne en influence, et épluche des bibliothèques entières d'archives, espérant trouver des moyens d'accroître encore son pouvoir pour sauver le plus possible d'âmes vendues à Légion, et trouve après la mort du Hiérophante d'une part la trace de financements sans destinataires mais dont l'un des reçus est signé d'une Croix du Prophète noire - signe suffisamment douteux pour que l'Inquisition cherche d'autres traces des Croix Noires prétendument disparus - et d'autre part le rapport sur les fragments évoquant le Gant Noir (laissant supposer que d'autres objets puissants existent également) archivé à Togliatti. Mais pour que tout se passe pour le mieux (sous-entendu « pour l'Inquisition »), le secret doit être absolu. Et aucun témoin ne doit subsister. Togliatti est donc rayé de la carte, les frères restant silencieux à jamais puisque morts. Mais l'évêque dont dépend le monastère veut savoir ce qu'il s'est passé et recrute une bande de fouineurs pour éclaircir l'affaire. Une enquête approfondie par les services de renseignement de l'Inquisition prouve qu'il est membre du Collège Invisible. Carlo di Elsenori est exécuté comme traître à l'Église du Vaticane.

C'est alors que les personnages font leur entrée dans l'histoire. La hiérarchie charge alors l'évêque Uther le Pourpre de se charger de la localisation du Gant Noir ainsi que du problème des fouineurs. La précipitation des événements force les Croix Noires à se découvrir sans doute plus qu'ils ne l'auraient souhaité. Les personnages ont été manqués de peu à San Gustavo, mais Gerardo Morales restait un bon moyen de maintenir la piste puisque le mercenaire qu'il employait était avec les personnages. Pour convaincre son supérieur, il suffisait de mettre certains atouts de côté... Là, Gerardo s'insurge, traite Melozzo « d'espèce de... » avant de se faire interrompre : « Allons Morales ! Votre femme et votre fille sont en sécurité. Tant que vous collaborerez sur cette affaire et sur le Collège Invisible, il ne leur arrivera rien. Et vous pourrez même garder votre poste d'espion pour l'Église. »

Là, Gerardo s'excuse auprès des personnages, dit qu'il n'avait pas le choix. Melozzo l'interrompt, et renouvelle la proposition faite par Uther : entrer au service de l'Inquisition et être l'un des outils de la perte des Croix Noires, et du retour à une foi plus pure, une foi épanouie dans la crainte de Théus et de son bras terrestre. Il leur laisse le temps de réfléchir, mais pas trop longtemps : le voyage jusqu'au Vestenmannavnjär prendra du temps, et la lenteur de la flottille va le rendre plus long encore, et il ne faut pas donner la moindre chance aux Croix Noires de combler leur retard dans la course au Gant Noir. Le point crucial, c'est que, comme il l'indique en évoquant le voyage, l'Inquisition seule sait à ce moment précis où se trouve le Gant Noir. Pas les personnages, ni les Kreuzritter.

Acte I, Scène 3 : La grande évasion

Ici, les personnages ont plusieurs possibilités : accepter totalement la proposition des Inquisiteurs (peu probable mais sait-on jamais), accepter en façade pour qu'ils les emmènent avec eux et improviser un moyen de s'appropriier le Gant Noir (contre une armée, pas facile), ou refuser. Les deux premières possibilités coupent singulièrement la suite de l'histoire. Si les personnages acceptent (de bon gré ou pas), des appartements sont mis à leur disposition le temps d'assembler la flotte ; gardés, les appartements, bien sûr. Par deux Gardiens de la Foi par personnage. Ils sont tout de même libres de leurs mouvements, mais surveillés. S'ils refusent, ils restent au cachot.

S'ils ont refusé ou accepté de mauvaise grâce (suffisamment pour que Gerardo se rende compte de leur manque d'envie de coopérer), la nuit avant le départ, ils entendent une échauffourée derrière la porte de leurs appartements ou de leur geôle. C'est Gerardo qui, plein de rage, massacre les gardiens à coups de hache. Après un dernier coup sourd contre la porte (Gerardo y a écrasé la mâchoire d'un garde), il libère les personnages et, pleurant avec une poupée à la main, leur explique, que die Kreuzritter tiennent maintenant sa famille ; les Inquisiteurs qui la gardaient sont morts sans qu'il ne soit possible de savoir comment (en fait tués par une Lame de la Nuit issue de l'autre Gant Noir, déjà en possession des Kreuzritter, et dont le porteur est venu lui donner la poupée de sa fille pour lui faire comprendre qu'il doit dorénavant coopérer avec eux).

Désormais libres de leurs mouvements, leur équipement récupéré dans le coffre de la pièce voisine s'ils étaient enfermés, il leur faut trouver un moyen de faire diversion pendant qu'ils remontent des geôles. S'ils n'y pensent pas eux-mêmes, Gerardo le suggérera. Reste à trouver une diversion adéquate. Mettre le feu à un couloir attenant (sans se bloquer le passage, bien sûr) pourrait être une bonne solution. On a du mal à se concentrer quand un incendie fait rage. Profitant de la confusion générale, les personnages devraient se diriger vers le bureau de Melozzo pour obtenir le nom du lieu tant cherché. Les papiers sont restés bien en évidence sur le bureau, en plus. Une fois les personnages en sûreté et en liberté, Gerardo avec eux (sauf s'ils l'ont sacrifié pour faire diversion, sait-on jamais), ils pourront analyser les documents. La carte est une carte des îles Vesten, et apparemment, le Gant Noir se trouve dans une grotte sur le flanc de Tårn, la montagne sacrée de l'île de Viddenheim.



Acte II : Insel, le port

Acte II, Scène 1 : 275 lieues sur les mers

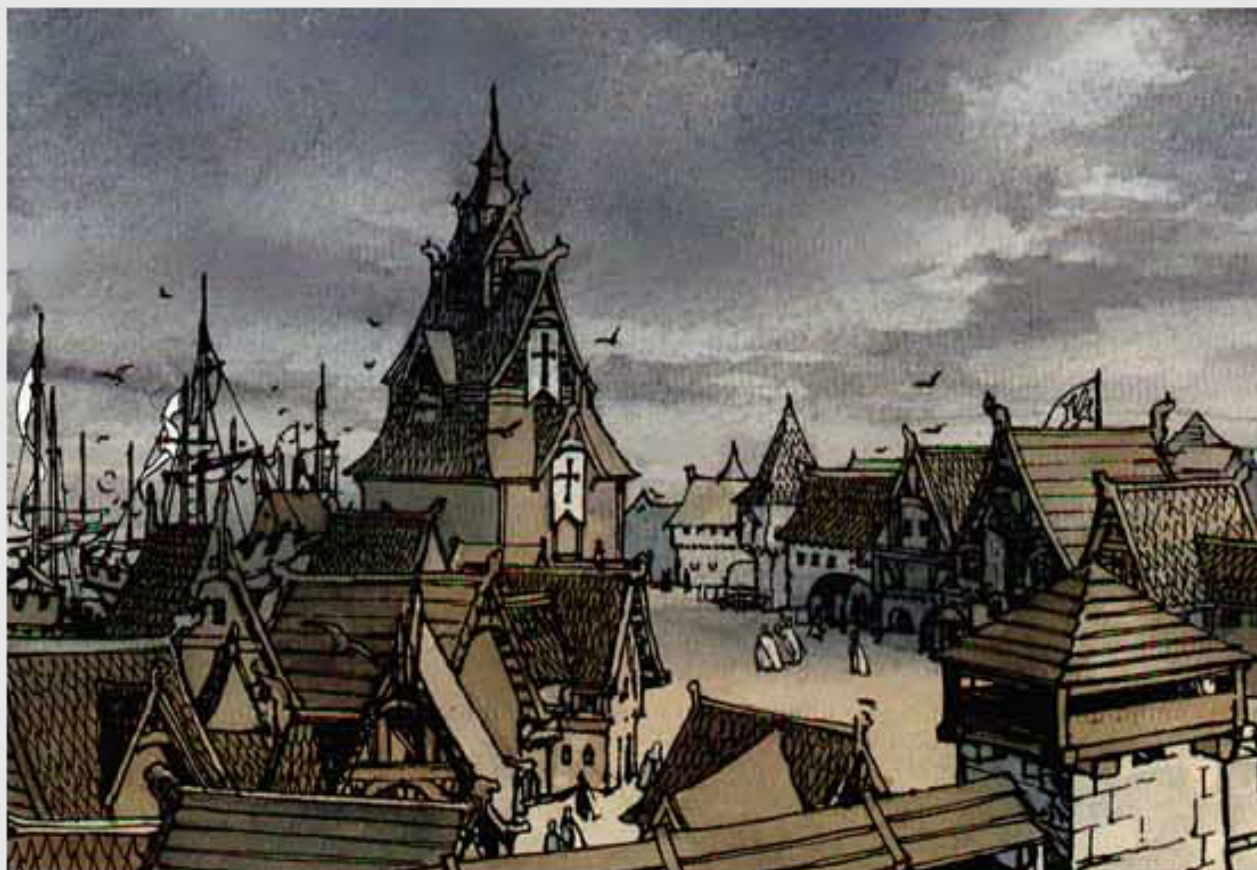
Le port d'Insel

Le port d'Insel est situé à l'Est de l'île, juste au Sud du Pösenstadt. On y accède par un chemin taillé dans la falaise appelé le Ziegebahn (le chemin des chèvres), et ce passage sert à la circulation des personnes et des marchandises, le plus souvent à dos de mule. Depuis cinq ans, une gigantesque grue entraînée par quatre mules a été installée, permettant de soulever plus d'une tonne du bas au sommet de la falaise chaque jour. Au pied de la grue se dressent plusieurs entrepôts appartenant à plusieurs firmes de fret, dont une propriété de la famille Pösen elle-même.

Le port en lui-même est réduit ; seuls deux navires de taille moyenne peuvent être à quai en même temps pour chargement ou déchargement. Une petite jetée permet aux chaloupes de prendre en charge les passagers des navires amarrés dans la lagune. Chaque navire est fouillé par au moins deux miliciens (généralement plus) et la surveillance administrative est prise très au sérieux.

Du fait de la position de la ville sur une lagune partiellement exposée à marée basse, seul un chenal à forte profondeur reste endigué et alimenté pour permettre le passage des barges et des chaloupes vers la rade principale où sont parqués les navires à fort tonnage et les vaisseaux à quille en attente d'accès aux quais de la ville. La position d'Insel sur la Mer du Commerce fait qu'une partie du trafic est commercial, mais sa position à l'Orient de cette mer l'empêche d'être un partenaire économique privilégié d'une autre nation que la Ligue de Vendel ou l'Ussura. De plus, les règles de sécurité strictes imposées par Fauner Pösen rendent moins intéressant ce port aux requins des affaires. La contrebande est relativement inexistante sur ce port. En revanche, le marché des mercenaires est plus développé que dans n'importe quel autre port théan.

En termes de capacité, Insel est probablement le plus grand port de transport de personne d'Eisen. Les mouvements de troupe y sont majeurs, et chacun peut y trouver un transport pour n'importe quel autre port du continent... s'il est prêt à y mettre le prix.



Voilà désormais les héros sur un pied d'égalité avec l'Inquisition dans la course au Gant Noir (façon de parler, les personnages n'ont *a priori* pas les mêmes moyens que la machine ecclésiastique). Un point est sûr : les Inquisiteurs ne se sont pas massés à Insel sans raison : c'est le port d'Eisen le plus direct pour accéder à l'île de Viddenheim. De toute évidence, une expédition maritime se monte, en direction du Nord.

Si les personnages ont bien écouté ce que Melozzo leur a dit, ils auront retenu que son principal souci est la lenteur de sa flottille. En vertu de quoi, ils devraient penser à le rendre furieux très simplement, juste en affrétant un navire léger et rapide pour le prendre de vitesse et parvenir avant lui et sa troupe au Gant Noir (et peu importe ce que les personnages

compteront faire de cet artefact à ce moment de l'histoire, ça les regarde). Gardant un profil bas (après tout, il y a encore de nombreuses patrouilles d'Inquisiteurs dans Insel, en plus du couvre-feu habituel instauré par l'Eisenfürst Fauner Pösen que les *Stadtwachter* font respecter), les héros doivent arranger un transport vers les îles vesten à bord d'un navire rapide partant au plus vite.

Stadtwachter – Hommes de main

GA 2, DEX 3, ES 2, DET 3, PA 2

Réputation : 5, Arcane : aucune

Avantages : Eisenör (L/E), Montaginois (L/E)

Courtisan : Danse 3, Éloquence 3, Étiquette 2, Intrigant 3, Mode 2, Séduction 3, Sincérité 3

Athlétisme : Course de vitesse 3, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Lancer 2

Escrime : Attaque (escrime) 3, Parade (escrime) 3

Mousquet : Tirer (mousquet) 3, Recharger (mousquet) 1

Couteau : Attaque (couteau) 3, Parade (couteau) 2, Lancer (couteau) 2

École Eisenfaust (Apprenti) : Coup puissant (armes lourdes) 2, Désarmer (Panzerfaust) 3, Exploiter les faiblesses (Eisenfaust) 2, Lier (Panzerfaust) 2

Sachant qu'une traversée sur un navire de haute mer coûte la somme de 50 cents pour 50 kilomètres, parcourir les quelques 1 100 kilomètres séparant Insel de l'île de Viddenheim où se trouve la montagne sacrée des Vesten devrait normalement leur coûter 11 guilders par personne. Seulement, ils ont besoin 1. d'un navire rapide 2. d'un navire qui parte au plus tôt. Ce genre de contraintes limite grandement le choix, et surtout (en particulier quand on s'adresse à un navigateur vendelar) fait monter les tarifs. À moins d'avoir un personnage avec un haut niveau de marchandage, le tarif limite devrait être de 50 guilders par tête. La seule (eh oui, pas moyen de faire marcher la concurrence) capitaine proposant effectivement ce trajet ne pourra descendre en-dessous de ce tarif, à moins de négocier bec et ongle (compétence marchandage contre un ND 30). Dans un tel cas, le marchand pourra descendre jusqu'à 35 guilders dont 20 payés d'avance.

Capitaine vendelar, **Jofrid Siggursdottir** - Héroïne

GA 2, DEX 3, ES 4, DET 2, PA 2

Réputation : 23, Arcane : Baroudeur

Avantages : Chiffre, Avalonien, Eisenör, Théan, Vendelar (L/E), Vodacci, Estomac bien accroché, Grand buveur, Os sensibles, Séduisant, Dock personnel

Capitaine : Observation 2, Stratégie 1, Tactique 1, Corruption 3

Marchand : Calcul 3, Évaluation 3, Marchandage 4, Observation 2, Sens des affaires 3

Pistolet : Tirer (pistolet) 2, Recharger (pistolet) 4

Jofrid est ce qu'on peut appeler une beauté sauvage. De toute évidence elle est agréable à l'œil. Pourtant, quelque chose trouble son image : elle jure comme un charretier et a pour manie de tout négocier. Oui, tout : même les moments où son équipage peut utiliser les lieux d'aisance. Néanmoins, sa longue tresse blonde, ses grands yeux noisette, ses cils interminables, sans oublier son décolleté scandaleux sont autant d'arguments choc pour lui pardonner son style et pour lui laisser la main haute quand on marche avec elle. Sauf si on est une femme.

Bien sûr, la recherche de transport des personnages ne sera pas passée inaperçue pour tout le monde. Le capitaine Siggursdottir les leur a-t-elle vendus ou ont-ils suffisamment d'espions pour couvrir le port, toujours est-il que les Croix Noires ont localisé les personnages. Le fait qu'ils aient échappé aux Inquisiteurs joue en leur faveur (car cela les désigne comme les ennemis des ennemis des Croix Noires) mais le principe de secret absolu réclame leur mort. La sécurité des chevaliers est à ce prix.

La nuit précédant l'embarquement, les personnages sont réveillés pas des couteaux sur leur gorge. Leur seul moyen de s'en sortir est de convaincre les Croix Noires qui les assaillent de leur laisser la vie sauve en négociant ; si la liberté de la famille de Gerardo est acquise par les héros, on peut leur attribuer un dé d'héroïsme pour leur altruisme. Ils connaissent le lieu exact où est caché le Gant Noir (la localisation de l'île, les Croix Noires ont pu la déduire de la destination du navire qu'ils ont affrété), ça devrait peser lourd dans la balance. Contre des Inquisiteurs, ce ne serait sans doute pas suffisant, puisqu'ils pourraient toujours torturer certains d'entre eux jusqu'à ce que quelqu'un craque et livre le secret. En revanche, face à des chevaliers respectant un certain code d'honneur, et en arguant que briser physiquement et psychologiquement quelqu'un prend du temps, les personnages devraient réussir à convaincre leurs agresseurs de les épargner et de leur garantir une place à leurs côtés dans le voyage qui les emmènera au nord (parce que bon, les Croix Noires ne sont pas naïfs non plus, ils ne vont pas simplement laisser repartir les héros à bord d'un navire rapide pour se faire piquer le Gant Noir sous le nez).

Freiharr Erich Verehren von Sauermann - Héros

GA 3, DEX 2, ES 2, DET 4, PA 3

Réputation : 0, Arcane : Dévoué

Avantages : Eisenör (L/E), Montaginois, Théan, Entraînement nocturne, Poigne ferme, Réflexes de combat, Vétéran, Ambidextre, Dur à cuire, Académie militaire, Foi, Appartenance à die Kretuzritter, Dracheneisen (épée longue +1g0 aux compétences l'utilisant, 3g2 dommages / poignard +1g0 aux compétences l'utilisant, 1g2 dommages), Noble, Bénédiction

Acolyte : Déplacement silencieux 2, Observation 4, Premiers secours 2, Tâches domestiques 2, Intimidation 2

Assassin : Déplacement silencieux 2, Guet-apens 1, Observation 4, Piéger 1, Poison 1

Écuyer : Équitation 1, Marchandage 1, Premiers secours 2, Soins des chevaux 1, Tâches domestiques 2

Sentinelle : Contact 1, Fouille 2, Observation 4, Orientation citadine 2, Interrogatoire 2

Soldat : Attaque (arme d'hast) 1, Observation 4, Premiers secours 2, Conduite d'attelage 1

Athlétisme : Course de vitesse 2, Course d'endurance 3, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 1

Couteau : Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 2

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 4

Combat de rue : Attaque (combat de rue) 2, Coup à la gorge 2, Coup de pied 2

École Kippe (Apprenti) : Coup puissant (escrime) 3, Double parade (escrime/arme improvisée) 3, Prise de bras 2, Exploiter les faiblesses 1

Erich est un soldat. Dès son plus jeune âge, étant le cadet de la famille, il a été envoyé à l'académie de Kippe. C'est là qu'il a rencontré ceux qui allaient le recruter pour servir Théus et le Hiérophante en prenant la Croix Noire. Froid et distant, Erich n'en est pas moins honorable. Il respecte la parole donnée et applique les commandements des Prophètes autant qu'il le peut.

Le regard dur, Erich porte une barbe noire broussailleuse qui encadre une mâchoire dure. Il a la stature de l'emploi : carré, plutôt grand, musclé, raide dans sa démarche comme dans son attitude.



Erich, le chef du petit groupe de Croix Noires avec qui les personnages négocient accepte donc le marché. Et c'est dommage pour l'avance faite à Jofrid.

Acte II, Scène 3 : Wilhelm

Menés auprès de Wilhelm (encore et toujours lui), le chef de la « mission » locale des Croix Noires, les personnages rencontrent enfin celui qui les a mis dans tant de mauvais pas dans leurs aventures précédentes. Lorsqu'Erich lui explique ce qu'ils font là, pourquoi ils ne sont pas morts et comment il se fait qu'ils n'aient pas révélé l'emplacement du Gant Noir, Wilhelm exprime son mécontentement en voyant que son subalterne a épargné les héros plutôt que de leur avoir soutiré de force le renseignement qu'ils cherchaient. Néanmoins il accepte de mauvaise grâce d'honorer l'engagement pris par Erich.

Le lendemain, tout le monde embarque donc pour l'île de Viddenheim, à bord d'une flottille certes moins importante que celle de l'Inquisition, mais une flottille tout de même avec tout ce que ça implique de lenteur ; l'avantage de vitesse pris est donc perdu et il faudra probablement compter avec les Inquisiteurs quand ils accosteront. D'un autre côté, les Croix Noires sont venus nombreux pour compenser cela : au total, c'est une cinquantaine d'hommes qui sont là entre les gradés, les hommes de troupe, les intendants et les serviteurs.

Les personnages ont sans doute des questions à poser à leurs nouveaux compagnons ; c'est dommage car le temps des réponses n'est pas venu. Wilhelm les maintient délibérément dans l'ignorance, et Erich obéit aux ordres qui sont de ne pas communiquer avec les « invités ». Les personnages devront donc se contenter de l'assurance qu'ils affrontent un ennemi commun et qu'aucun mal ne leur sera fait (au moins jusqu'à la récupération du Gant Noir).

Acte III : Viddenheim

Acte III, Scène 1 : Le retour du mercenaire

Viddenheim

L'île de Viddenheim est la deuxième plus grande île de l'archipel vendelar ; tant elle est similaire à celle d'Oddiswulf qu'elles sont appelées « les Jumelles ». Viddenheim a une plaine basse et fertile le long de la côte, les meilleures terres arables que le Vestenmannavjar peut encore solennellement appeler siennes. Les Vesten prennent soin de cet endroit comme d'un enfant gâté.

Le centre de Viddenheim est dominé par une série de montagnes découpées et couvertes de neige, presque identiques à celles d'Oddiswulf. Elles portent d'ailleurs le même nom : Hjalmar. Bien sûr, les habitants de Viddenheim prétendent que les Runes Vivantes ont vaincu le Grand Wyrn dans leurs montagnes Hjalmar, et vont jusqu'à appeler le pic le plus haut (un volcan endormi) Tårn. C'était autrefois un point de discorde entre eux et Oddiswulf, mais depuis que les Vendelars ont saisi le pouvoir là, la dispute a été enterrée.

La troupe accoste de nuit sur une plage inhabitée, à l'abri d'une crique ; et aussitôt l'aspect militaire est particulièrement visible : des gradés donnent des ordres et très vite chacun sait ce qu'il a à faire : un campement est monté et des patrouilles sont envoyées en repérage.

Le petit matin, lorsque les personnages se lèvent, ils ont une vue imprenable sur Tårn et ses cimes enneigées. S'ils ne prennent pas l'initiative d'aller voir ce qu'il se passe du côté de Wilhelm et Erich, un garde viendra les mander. Sous la tente de Wilhelm, les six officiers présents sont agités : aucune patrouille n'est revenue. Soit les Inquisiteurs sont déjà là, soit les autochtones ont décidé que la saison de la chasse aux Kreuzritter était ouverte. Wilhelm décide de monter une colonne de trente hommes, capable de résister à une embuscade. Il y adjoint les personnages pour qu'ils localisent le lieu qu'eux seuls connaissent. Erich reste en arrière-garde avec les hommes restants. Lorsque les personnages ressortent, le temps est horrible : il fait subitement gris, sombre, un brouillard épais empêche de voir au-delà de 50 mètres, et il bruine.

Et l'ascension commence pour localiser l'entrée de la grotte. La colonne monte, monte, monte un peu plus et tombe sur un col contrôlé par une grande force inquisitoriale. Ces derniers ayant l'avantage du terrain, Wilhelm hésite à donner l'assaut. Il donne 5 hommes de mains (3 assassins et 2 Gardes Fantômes) aux personnages pour qu'ils partent en éclaireur trouver un chemin qui contourne l'obstacle. Une fois ces derniers à une certaine distance, se dirigeant vers une ravine à droite du col, une fusée éclairante est tirée vers les héros, qui sont immédiatement repérés par les Inquisiteurs. Wilhelm obtient ce qu'il veut : une diversion exposant les personnages, lui laissant les coudées franches pour trouver par lui-même l'entrée de la grotte (après tout, il n'y a qu'à suivre les Inquisiteurs). Les héros et leurs 5 hommes de main se retrouvent bloqués dans une gorge étroite, face à une quinzaine de Défenseurs de la Foi.



Défenseurs de la Foi – Hommes de main

GA 3, DEX 3, ES 3, DET 3, PA 2

Attaque (escrime) : 6g3

Attaque (arbalète) : 6g3

Parade (escrime) : 6g3 (ND 15)

Jeu de jambes : 6g3 (ND 15)

Dommages : 5g2 (escrime), 3g2 (arbalète)

Les Défenseurs de la Foi sont des soldats du Prophète, totalement dévoués à l'Inquisition. Incorruptibles, fanatiques, prêts à sacrifier leur vie pour leur mission. Ils sont habillés d'une robe rouge et portent un masque.

Assassins Kreuzritter – Hommes de main

GA 3, DEX 3, ES 2, DET 2, PA 2

Attaque (couteau) : 7g3Parade (couteau) : 5g3 (ND 15)Déplacement silencieux : 6g3Jeu de jambes : 5g3 (ND 15)Dommages : 5g2 (couteau)**École Mortis (Apprenti)** : Double attaque (couteau) 6g3, Riposte (couteau) 5g3, Lancer (couteau) 5g3, Exploiter les faiblesses 3g2**Gardes Fantômes – Hommes de main**

GA 3, DEX 3, ES 3, DET 2, PA 2

Attaque (couteau) : 5g3Parade (couteau) : 5g3 (ND 15)Déplacement silencieux : 6g3Guet-apens : 4g2Jeu de jambes : 5g3 (ND 15)Sorcellerie : NachtDommages : 5g2 (couteau)

Pendant le combat, les hommes de mains tombent les uns après les autres. Lorsque le dernier d'entre eux succombe, un groupe de guerriers vesten prend les robes rouges par surprise en arrivant derrière eux et sauve les personnages d'un combat plutôt difficile. Le chef de cette petite troupe ôte son casque... il s'agit de Thørfinn.

Celui-ci explique qu'il avait été banni de son clan avant de devenir mercenaire. Il a réalisé que les Inquisiteurs, même s'ils paient bien sont les ennemis de tous ceux de son peuple, n'hésitant pas à profaner leur lieu le plus sacré. Aussi, lorsqu'ils ont accosté sur l'île, il leur a faussé compagnie et a rallié les guerriers du coin pour combattre les envahisseurs des deux bords. Il perçoit sa présence au moment opportun pour sauver les personnages comme un signe des dieux : ces derniers lui permettent de rembourser sa trahison passée en les épargnant. Il convainc également ses compagnons de laisser les personnages vivants et leur permet de reprendre la route, conscient qu'ils vont mettre autant de bâtons dans les roues que possibles aux Inquisiteurs.

Acte III, Scène 2 : La main dans le chaudron

Les personnages continuent leur ascension. Au détour d'un col, ils voient en contrebas que les Inquisiteurs ont donné l'assaut aux 25 Kreuzritter restants de la colonne (35 - 5 hommes de mains, -Wilhelm -4 hommes de mains, ça fait bien 25, non ?) et que la bataille fait rage. Surplombant la scène sur le versant d'en face, une troupe vesten attend l'issue de cette bataille pour balayer les survivants.

Quand les personnages parviennent enfin à la grotte, il fait presque nuit noire et aucun obstacle ne s'offre à eux, personne ne leur barre le chemin, aucune trace ne laisse supposer qu'ils ne sont pas les premiers à y parvenir. Avancant dans la grotte, ils parviennent après quelques couloirs à entrevoir une torche devant eux, dans les mains de Wilhelm, titubant. S'ils observent le sol, ils peuvent voir des traces de sang : Wilhelm est blessé. Quand celui-ci parvient enfin au fond de la grotte, il découvre une alcôve illuminée d'une trentaine de lumignons et de quelques torches plantées à même le sol. L'alcôve abrite un grand chaudron noir, renfermant le Gant. Poussant un cri de joie, il l'enfile et exulte. Puis, le retirant, il observe sa main à la lueur de la torche et pousse cette fois-ci un cri de rage : il n'a ressenti aucune sensation de froid, et aucune trace noire n'est apparue sur sa main (traces témoignant que le Gant Noir a transmis son pouvoir à son porteur). C'est alors qu'il aperçoit les personnages (s'ils ne se sont pas manifestés plus tôt).

Wilhelm perd son sang-froid, leur lance le Gant à la figure et accuse les personnages de façon incohérente, hurle qu'ils lui ont volé le pouvoir qui lui revenait de droit, explique le fonctionnement du Gant Noir : il ne peut donner son pouvoir qu'une fois par an et doit être conservé dans le chaudron pendant cette durée pour recharger cette faculté. Il somme les héros de leur montrer leurs mains pour pouvoir châtier l'usurpateur. Si les personnages acceptent de montrer leurs mains, prouvant qu'ils ne sont pas responsables de l'échec de Wilhelm, ce dernier, interloqué, balbutie « Mais alors... qui... ? » (ce qu'il dit dans tous les cas quand il réalise que les personnages n'ont pas pu arriver avant lui).



Acte III, Scène 3 : Combat au crépuscule

« Moi », répond Melozzo en lui plantant une Lame Noire dans le dos, perçant son cœur. Le Haut Inquisiteur n'a pas résisté à la tentation de s'approprier le pouvoir du Gant.

Lors que sa lame noire disparaît, Melozzo fait le discours habituel de l'Inquisiteur condamnant ses ennemis à mort pour des crimes et des sacrilèges imaginaires, n'existant que dans son esprit fanatique.

Gianluca di Melozzo se signe, embrasse sa croix du Prophète et jette un regard fasciné sur sa paume alors qu'il fait ressortir la lame noire de la tache noire qui la macule. Il prend une pose de combat, sa lame spectrale dans une main, une torche dans l'autre, et le combat commence, alors qu'un nombre de Défenseurs de la Foi égal à celui des héros prend le groupe à revers.

Conclusion

Le combat fini, Melozzo expire en maudissant les personnages. Ces derniers peuvent redescendre Târn vers le campement de la plage (avec ou sans le Gant, qu'ils n'arriveront pas à détruire si l'idée leur vient), où la dizaine de Kreuzritter encore en vie attendaient désespérément un signe, un ordre, ou n'importe quelle information sur ce qui s'est passé. Erich les accueille, les débriefer et accepte enfin de répondre dans une certaine mesure aux questions que les personnages peuvent se poser sur die Kreuzritter, et éventuellement commencer un processus de recrutement pour les joueurs intéressés.

La mort de Gianluca di Melozzo ayant signifié la dispersion de ses troupes (qui de toute façon ont été plus que largement « nettoyées » par les Vesten), les Kreuzritter sont libres de s'approprier le chaudron contenant le Gant Noir et ainsi doubler le nombre de Lames Noires accordées chaque année. Si les joueurs veulent recevoir cette capacité, ils n'auront pas d'autre choix que de rejoindre les Croix Noires, par exemple en devenant les acolytes d'Erich.

Ainsi prend fin la campagne Le Gant Noir. Ainsi commence la suite des aventures épiques et héroïques des personnages. Merci à tous ceux qui ont joué cette histoire jusqu'à la fin. Merci mille fois à ceux qui les ont appréciées.

Défenseurs de la Foi – Hommes de main

GA 3, DEX 3, ES 3, DET 3, PA 2

Attaque (escrime) : 6g3

Attaque (arbalète) : 6g3

Parade (escrime) : 6g3 (ND 15)

Jeu de jambes : 6g3 (ND 15)

Dommages : 5g2 (escrime), 3g2 (arbalète)

Les Défenseurs de la Foi sont des soldats du Prophète, totalement dévoués à l'Inquisition. Incorruptibles, fanatiques, prêts à sacrifier leur vie pour leur mission. Ils sont habillés d'une robe rouge et portent un masque.

Annexes

Personnages récurrents

Wilhelm Kaltenbach – Vilain

GA 4, DEX 3, ES 3, DET 4, PA 4

Réputation : -3, Arcane : Ambitieux

Avantages : Théan (L/E), Montaginois, Castillan (L/E), Eisenör (L/E), Vendelar, Volonté indomptable, Entraînement nocturne, Dur à cuire, Expression inquiétante (Sombre), Foi, Appartenance à die Kreuzritter, Bénédiction

Acolyte : Déplacement silencieux 3, Observation 3, Premiers secours 1, Tâches domestiques 1

Assassin : Déplacement silencieux 3, Guet-apens 2, Observation 3, Piéger 2, Poison 1, Dissimulation 4

Commandement : Observation 3, Stratégie 3, Tactique 3, Commander 3, Galvaniser 3, Intimidation 3

Garde du corps : Discrétion 2, Interposition 2, Observation 3, Qui-vive 3

Athlétisme : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1, Amortir une chute 2, Nager 1, Roulé-boulé 2, Soulever 3

Escrime : Attaque (escrime) 2, Parade (escrime) 3

École Mortis (Apprenti) : Attaque (couteau) 4, Parade (couteau) 4, Double attaque (couteau) 3, Lancer (couteau) 1, Riposte (couteau) 2

Wilhelm Kaltenbach est un membre des Croix Noires depuis longtemps, mais il ne gravit pas les échelons assez vite à son goût. Il est amer et froidement ambitieux. Le fait qu'on lui soit toujours passé devant pour obtenir le privilège de porter le Gant Noir le frustre grandement, ce qui explique son acharnement à mettre la main sur un autre artefact équivalent. Wilhelm est grand, musculeux, brun, et porte la barbe. Son œil gauche est aveugle suite à une blessure qui lui a laissé une grande cicatrice sur la moitié du visage.



Gerardo Morales – Héros

GA 2, DEX 2, ES 5, DET 4, PA 3

Réputation : 65, Arcane : Curieux

Avantages : Avalonien, Théan (L/E), Montaginois (L/E), Castillan (L/E), Eisenör (L/E), Vendelar, Vodacci (L/E), Immunité au poison (curare), Scélérat, Chiffre, Dur à cuire, Grand buveur, Œil de faucon, Diarrhée verbale, Cosmopolite, Appartenance au Collège Invisible, Université, Bibliothèque de recherche, Publié, Rythme de sommeil singulier

Chroniqueur : Observation 4, Recherches 4, Création littéraire 3, Sincérité 3, Politique 4

Érudit : Calcul 2, Histoire 4, Philosophie 2, Recherches 4, Astronomie 2, Droit 3, Occultisme 4, Théologie 3

Espion : Déplacement silencieux 1, Filature 2, Fouille 3, Observation 4

Fausseur : Calligraphie 3, Falsification 4, Observation 4, Recherches 4, Code secret 3

Intendant : Comptabilité 2, Étiquette 1, Régisseur 1, Sens des affaires 1, Commander 3, Corruption 3, Évaluation 2

Professeur : Création littéraire 3, Éloquence 2, Recherches 4

Hache : Attaque (hache) 2, Parade (hache) 2

Lutte : Prise 3, Coup de tête 2

Geraldo Morales est un homme mûr, membre du Collège Invisible. Officiellement, il est membre de l'Église du Vaticine et gère les services de renseignement de cette institution en Castille. Dans l'ombre, il œuvre à la chute du cardinal Verdugo et de l'Inquisition. Ancien homme d'action et espion, il gère aujourd'hui un réseau important d'hommes de l'ombre et a accès à une quantité appréciable d'informations. Gerardo est chauve et porte une barbe d'un roux brûlant. Ses yeux sont d'un bleu très clair. Bien qu'il soit Castillan, physiquement il a hérité des traits d'un de ses grands-pères qui venait d'Eisen. Un peu coquet, il cache sa corpulence sous des vêtements amples.



Thørfinn – Héros

GA 3, DEX 4, ES 2, DET 2, PA 3

Réputation : 20, Arcane : Cupide

Avantages : Avalonien (L/E), Castillan, Eisenör, Vendelar (L/E), Vodacci, Entraînement nocturne, Réflexes de combat, Réflexes éclairs, Tireur d'élite, Œil de faucon, Séduisant (Beauté divine), Cosmopolite, Sens de l'humour (Humour noir)

Acrobate : Acrobatie 3, Équilibre 2, Jeu de jambes 3, Amortir une chute 1, Sauter 2

Cambrioleur : Connaissance des pièges 1, Crochetage 3, Déplacement silencieux 2, Fouille 3, Connaissance des bas-fonds 1

Courtisan : Danse 1, Étiquette 1, Héraldique 1, Mode 1, Observation 3

Espion : Déplacement silencieux 2, Filature 1, Fouille 3, Observation 3, Corruption 2, Dissimulation 2, Séduction 2

Mercenaire : Attaque (couteau) 3, Parade (couteau) 2, Intimidation 2, Premiers secours 1

Athlétisme : Course de vitesse 1, Escalade 1, Jeu de jambes 2, Lancer 1, Nager 1

Pistolet : Tirer (pistolet) 3

École Rasmussen (Apprenti) : Coup de pommeau (pistolet) 1, Recharger (pistolet) 3, Tir d'adresse (pistolet) 2, Exploiter les faiblesses 1

Thørfinn est un mercenaire vesten. Banni de chez lui pour avoir troqué un collier traditionnel vesten contre une arme à feu à un Vendelar de passage, il s'est reconverti dans la collecte d'informations. Son talent dans ce domaine a attiré l'attention de Gerardo Morales qui l'a recruté. Bien qu'il le paie bien, Thørfinn n'exclut pas de trouver un meilleur employeur. Il espère secrètement trouver un moyen de rentrer chez lui.

Il est mince, blond et particulièrement séduisant, ce dont il est pleinement conscient.

**Gianluca di Melozzo**

GA 3, DEX 2, ES 3, DET 5, PA 2

Réputation : -67, Arcane : Bavard

Avantages : Scélérat, Castillan (L/E), Teodoran (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E), Entraînement nocturne, Expression inquiétante (Angoissant), Gaucher, Foi, Membre du clergé, Ordonné, Protecteur (Cardinal Esteban Verdugo), Noble, Non-lié, Appartenance à l'Inquisition

Pendant l'acte final, Gianluca di Melozzo a en plus l'avantage **Lame d'ombre** (stylet intangible +1g0 aux jets d'attaque l'utilisant, 0g2 dommages)

Bourreau : Attaque (pugilat) 1, Comportementalisme 3, Interrogatoire 4, Intimidation 4

Courtisan : Danse 1, Étiquette 1, Héraldique 1, Mode 1, Observation 3, Intrigant 4, Lire sur les lèvres 4, Politique 3

Prêtre : Création littéraire 1, Éloquence 2, Philosophie 1, Premiers secours 1, Théologie 3

Couteau : Attaque (couteau) 5, Parade (couteau) 1

Combat de rue : Attaque (combat de rue) 1, Attaque (armes improvisées) 4, Coup aux yeux 3, Parade (armes improvisées) 2

Gianluca di Melozzo est un Inquisiteur qui prend un plaisir immense à chasser Légion partout où il se cache. C'est la mission que Théus lui a confiée, et il n'y faillira pas. Il a endurci son cœur contre les cris de ses victimes (nombreuses), ne considérant que le travail accompli en exterminant les ennemis de son Dieu. Son visage est très expressif ; après tout, pourquoi chercher à cacher ce qu'il ressent ? Seule compte la peur qu'il inspire et les réponses qu'il obtient.

Ses yeux sont d'un bleu glacé, ses pupilles toujours réduites, ce qui provoque chez ses interlocuteurs un mélange de fascination et de peur. Ses longs cheveux noirs et sa barbe fournie le rendent encore plus sévère d'apparence. Sous sa robe, il cache une croix du Prophète qu'il a lui-même gravé sur son cœur avec une dague qu'il avait trouvée dans la rue étant enfant et qu'il a toujours gardé sur lui depuis.



Carte d'Insel