

# Le recueil d'Al zeac

## Scénarios pour Eléckasë

*Par*  
*Kephren*



## **Recueil de scénarios pour Eléckasë**

# SOMMAIRE

<b>1</b>	<b>Le Château des Poisons .....</b>	<b>9</b>	<b>2</b>	<b>Maudis sois-tu, Karyoneur .....</b>	<b>59</b>
1.1	Introduction.....	10	2.1	Introduction.....	60
1.1.1	Synopsis .....	10	2.2	Scénario.....	60
1.1.2	Chronologie .....	11	2.2.1	Mendhi.....	60
1.2	Scénario.....	13	2.2.2	Le contrat .....	60
1.2.1	Le secret de l’ermite.....	13	2.2.2.1	La version de Theryan.....	60
1.2.2	Silhouette dans la nuit.....	14	2.2.2.2	Ce que Theryan sait .....	60
1.2.3	Mauvaise rencontre .....	16	2.2.2.3	La vraie histoire .....	61
1.2.4	Ipse venena bibas.....	18	2.2.3	Départ pour Jorhiul.....	61
1.2.4.1	Ogier.....	18	2.2.4	Jorhiul.....	62
1.2.4.2	Réception.....	19	2.2.5	Anorien.....	62
1.2.4.3	La taverne de la pouliche noire .....	20	2.2.6	Retour à Mendhi.....	63
1.2.5	Bavardages sanglants .....	21	2.2.7	Annexes.....	63
1.2.5.1	Le tournoi .....	21			
1.2.5.2	Chez les Chantrelles .....	23	<b>3</b>	<b>Les moines du Mal .....</b>	<b>65</b>
1.2.5.3	L’ermitage .....	24	Introduction.....		66
1.2.6	Mauvais présage.....	25	3.1	Synopsis.....	66
1.2.6.1	Guérison.....	25	3.2	Scénario.....	66
1.2.6.2	Gomelot .....	26	3.2.1	Monseigneur De Livonnière .....	66
1.2.6.3	Aude de Chantrelle .....	27	3.2.2	Voyage.....	67
1.2.6.4	Baptême funeste.....	28	3.2.3	Arrivée à Saint-Oregon.....	67
1.2.7	Le banquet du diable .....	28	3.2.4	Le monastère de Saint-Oregon .....	68
1.2.7.1	Assassinat !.....	29	3.2.5	Problème de trésorerie .....	68
1.2.7.2	Folles rumeurs .....	31	3.2.6	Les caprices du corps.....	68
1.2.7.3	Complot diabolique.....	31	3.2.7	Le copiste : frère Mathieu .....	69
1.2.7.4	Une impuissance qui mène à la mort .....	32	3.2.8	Frère Grégoire .....	69
1.2.8	La malédiction.....	33	3.2.9	La cellule de frère Grégoire .....	70
1.2.8.1	Scepticisme du moine.....	33	3.2.10	Le Prieur Philip .....	70
1.2.8.2	Malédiction dans la mort .....	34	3.2.11	Jean le boiteux.....	70
1.2.9	La bête Torte .....	36	3.2.12	Père André .....	71
1.2.9.1	Une proposition qu’on ne saurait refuser.....	36	3.2.13	Nuit d’épouvante.....	71
1.2.9.2	La bête méhaignée .....	36	3.2.14	L'autel maudit .....	71
1.2.10	Terreurs nocturnes .....	38	3.2.15	Le souterrain .....	71
1.2.10.1	Enquête aux cuisines.....	38	3.2.16	Conclusion.....	71
1.2.10.2	La pucelle devenue ladre .....	39	3.2.16.1	La salle du Chapitre .....	71
1.2.11	La ville ensorcelée.....	40	3.2.16.2	Les moines du Mal .....	72
1.2.11.1	Pénurie .....	40			
1.2.11.2	Pacte avec la bête.....	41	3.3	Annexes.....	72
1.2.11.3	Robert de Saint-Rémy .....	43	3.3.1	Les heures du monastère .....	72
1.2.12	Ordalie .....	46	3.3.2	Liste des moines .....	72
1.2.13	Courre le monstre .....	48	3.3.3	Règles de vie monastique.....	72
1.2.13.1	Embuscade.....	48	3.3.4	Le "Chapitre des coupes" .....	73
1.2.13.2	Privations et découverte intéressante.....	48	3.3.5	Plans.....	74
1.2.13.3	Robert le preux.....	49			
1.2.14	Dans les mains du tourmenteur.....	50	<b>4</b>	<b>Les Dents Longues .....</b>	<b>77</b>
1.2.14.1	Emprisonnement des héros .....	50	4.1	Introduction.....	78
1.2.14.2	Torture et aveux.....	51	4.1.1	Présentation .....	78
1.2.14.3	Le jugement de Dieu .....	52	4.1.2	Les intrigues .....	78
1.2.15	La vengeance.....	53	4.1.2.1	Intrigue principale : conspiration de Naro.....	78
1.2.15.1	Sauvés.....	53	4.1.2.2	Intrigue secondaire : raid de bandits.....	78
1.2.15.2	Le Fin mot de l’affaire .....	53	4.1.3	Chronologie .....	79
1.2.16	Le jugement.....	56	4.1.4	Les Protagonistes .....	80
1.2.16.1	Dernière explication .....	56	4.1.4.1	Personnages principaux.....	80
1.2.16.2	Ultime Justice.....	57			
1.3	Annexes.....	57			

4.1.4.2	Personnages secondaires .....	80
4.2	<i>Scénario</i> .....	82
4.2.1	Rencontre avec le comte .....	82
4.2.2	Lazoth le colporteur.....	82
4.2.3	La cérémonie de parrainage .....	82
4.2.4	L'attaque des Bandits.....	82
4.2.5	L'auberge du sanglier furieux.....	83
4.2.6	L'entrepôt.....	83
4.2.7	Les indices .....	83
4.2.7.1	Indice n° 1: L'arme du crime .....	83
4.2.7.2	Indice n° 2 : Les cadavres .....	83
4.2.7.3	Indice n° 3 : L'énergie maléfique.....	84
4.2.7.4	Indice n° 4 : Le dernier meurtre (J+11) ....	84
4.2.8	Les fins possibles.....	84
4.3	<i>Annexes</i> .....	85
4.3.1	Lieux particuliers .....	85
4.3.1.1	Le manoir des Zarthags .....	85
4.3.1.2	L'auberge du Sanglier Furieux.....	85
4.3.1.3	Le pont.....	85
4.3.2	Expérience.....	85
4.3.3	Plan général.....	86
4.3.4	Plan de Zatharoth.....	87
4.3.5	Le manoir des Zarthags.....	88
4.3.6	L'entrepôt.....	89
<b>5</b>	<b>Le puits des enfants perdus .....</b>	<b>91</b>
5.1	<i>Introduction</i> .....	92
5.2	<i>Scénario</i> .....	92
5.2.1	Au Mistral qui Passe .....	92
5.2.2	Poursuite.....	92
5.2.2.1	Un réveil désagréable .....	92
5.2.2.2	En route !.....	93
5.2.2.3	La pitié catholique .....	93
5.2.3	Le remède.....	94
5.2.3.1	Le rebouteux.....	94
5.2.3.2	Recherches .....	94
5.2.4	La mine .....	95
5.2.4.1	Retour en arrière .....	95
5.2.4.2	De nos jours .....	98
5.2.4.3	Enquête sur le passé.....	98
5.2.5	La fin des souffrances .....	99



# Introduction

Au travers des cinq suppléments parus pour Eléckasë, seule la campagne des Joyaux Etoiles a été publiée. Un recueil de scénarios post-armageddonniens nous avez été annoncés... Rien n'est paru.

Toutefois, quelques scénarios "officiels" existent : celui fourni avec l'écran de jeu et celui paru dans Casus Belli, "Ukmard, le Père des Loups".

Il ne faut pas non plus oublier les quatre scénarios ou synopsis parus dans la Gazette d'Eléckasë. Malheureusement, cette dernière s'est éteinte à l'orée de son neuvième numéro.

Les différents Maîtres de Jeu d'Eléckasë, très productifs comme à leur habitude, n'ont pas hésité à faire part de leurs créations par le biais d'internet.

Ce deuxième Net-supplément a donc été conçu pour remédier au déficit "officiel" de scénarios en promouvant le très bon travail des Maîtres.

Le recueil d'Alzeac contient cinq scénarios indépendants les uns des autres, qui permettront aux différents Maîtres de Jeu en manque d'inspiration de continuer la grande épopée d'Eléckasë.

Un maximum de renseignements a été donné pour chaque scénario. Toutefois, chacun d'eux nécessite quand même une adaptation de la part du Maître de Jeu afin qu'il convienne au mieux au groupe qu'il dirige !

Tout comme le premier net-supplément, la matière principale du Recueil d'Alzeac provient des esprits fertiles de différentes personnes.

Un grand merci donc à :

- Auberon pour la très bonne adaptation du roman "le chateau des poisons" de Serge Brussolo en scénario pour Eleckasë. Ce scénario devrait occuper plus d'une séance de jeu !
- Saz pour le scénario "Maudis sois-tu, Karyoneur", paru initialement dans TnT n°3.
- Kephren pour les plans et le scénario "les moines du mal", les plans de la peau neuve, de l'entrepôt et du manoir des Zarthags.
- Bilbo pour le scénario "les dents longues".
- N'Qzi pour le scénario "Le puits des enfants perdus".

Et pour finir, votre dévoué scribe Kephren pour la conception de ce recueil et les modifications de détail apportées dans l'ensemble des scénarios.

Que la beauté du jeu de rôle et la promotion d'Eléckasë en particulier guident nos pas et éclairent notre chemin...

*Kephren*





## **1 LE CHATEAU DES POISONS**

---

## 1.1 Introduction

Ce scénario, prévu pour 3 à 5 joueurs est très largement inspiré du roman du même nom de Serge Brussolo.

Ce qui suit présente tous les éléments indispensables au bon déroulement de l'histoire. Vous trouverez en italique quelques extraits de dialogue qui serviront à poser l'ambiance. Bien entendu, quelques adaptations vont certainement être nécessaire avant de le donner à vos joueurs.

Ce scénario est destiné à être joué par des personnages loyaux, bons, mais également dans le besoin afin qu'ils acceptent contre rémunération, une mission. Les personnages catholiques sont les bienvenus, bien que pas obligatoires.

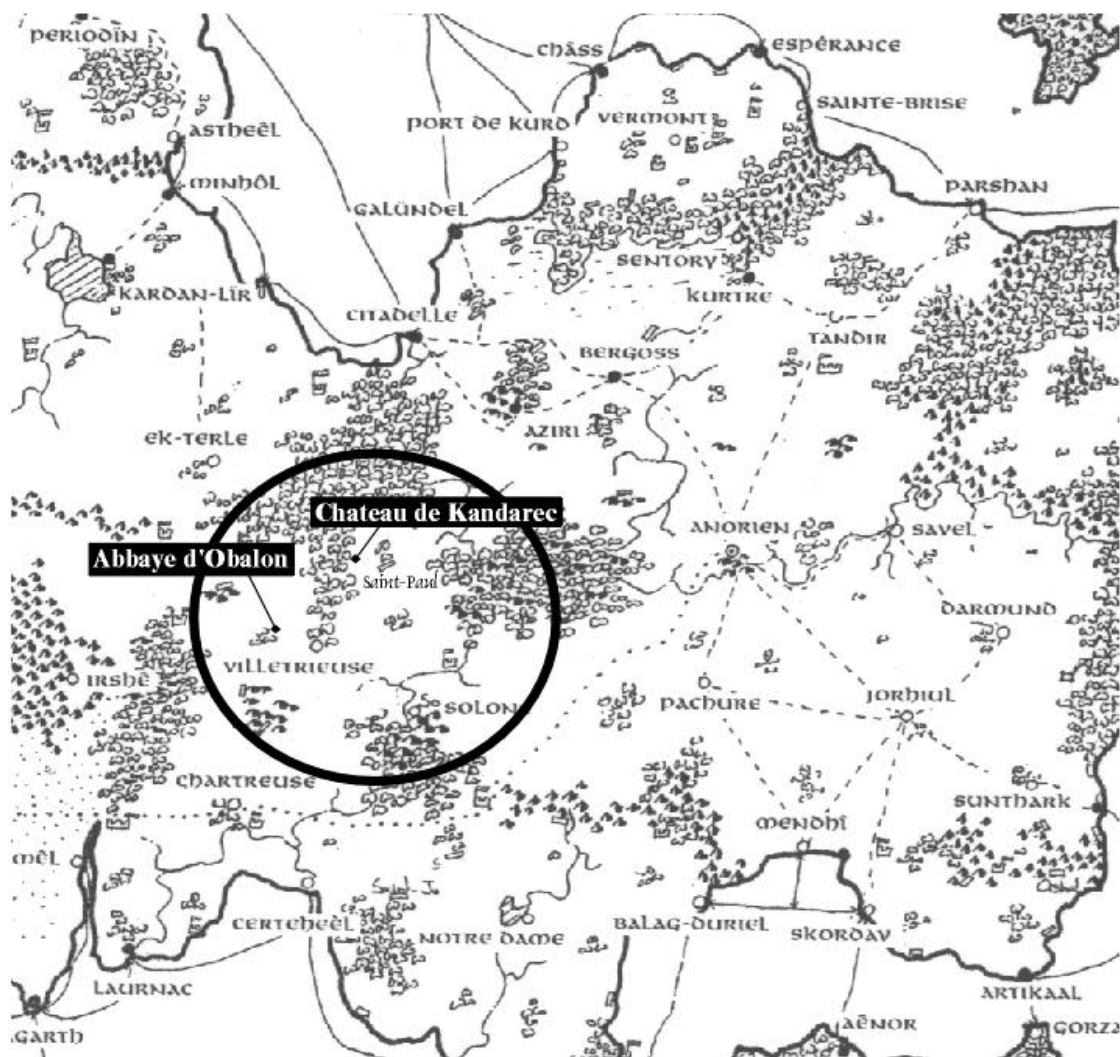
Le scénario se déroulera en 16 chapitres. Afin de vous donner un fil conducteur, une chronologie des événements est fournie à titre indicatif.

### 1.1.1 Synopsis

L'histoire prend place dans la province catholique, au nord-est de Villettrieuse, en bordure de la grande forêt. L'action se déroule non loin du bourg de Saint-Paul, dans le château de Kandarec appartenant au baron Ornan de Guy.

Les personnages sont contactés dans leur auberge ou dans n'importe quel endroit où ils se trouvent, par un coursier qui vient leur proposer une mission.

Pour savoir de quoi il en retourne, ils sont convoqués à l'abbaye d'Obalon par le frère Dorius. Celle-ci se situe non loin à l'ouest de Villettrieuse, à une cinquantaine de kilomètres.



## 1.1.2 Chronologie

Cette chronologie n'est donnée qu'à titre indicatif. En effet, les actions des personnages vont certainement influées sur celle-ci.

### J+0 :

Les personnages sont convoqués à l'abbaye d'Obalon par le frère Dorius.

### J+1 :

Départ d'Obalon.

### J+16 :

Arrivée la nuit à la chapelle et rencontre avec Irana.

### J+18 :

- *Au matin* : Rencontre avec les voyageurs au point de rendez-vous.

- *Au soir* : Agression d'Irana par les loups.

### J+19 :

- *Midi* : Arrivée au château des personnages.

- *Début de l'après-midi* : Possible rencontre avec Ogier.

- *Milieu de l'après-midi* : Distribution de galettes par Aude et début de festivités au château.

- *Soir* : Installation à la Pouliche noire, rencontre avec Ogier possible.

### J+20 :

Tournoi organisé le matin.

### J+21 :

- *Tôt le matin* : Départ pour le manoir des Chantrelles.

- *Vers midi* : Arrivée et entretien avec Hugues et Mahaut de Chantrelles.

### J+22 :

*Soir* : Arrivée de nouveau à l'ermitage, à l'ancienne chapelle. Punition. Sauvetage possible des loups par Irana.

### J+24 :

Retour fatigué des personnages à Kandarec.

### J+24 à J+29 :

Rencontre avec Gomelot.

### J+28 :

Ornan ne pouvant plus attendre, fait célébrer le mariage en secret.

### J+30 :

- *Matin* : Rencontre Irana / Aude.

- *Après-midi* : Baptême.

- *Soir* : Banquet de noces, assassinat.

- *Milieu de la nuit* : Mort du baron.

- *Nuit* : A la pouliche noire, on a tenté d'assassiner Jacotte, la préférée de Gomelot.

- *Nuit* : Rencontre possible avec Ephraï m pour confirmer la mithridatisation.

### J+31 :

- *Matin* : Annonce du jeûne, illuminé qui raconte ses visions. Discussion possible avec Dorius et préparatifs de l'exécution.

- *Début d'après-midi* : Exécution du goûteur.

- *Après-midi* : Les trois drapiers viennent trouver les personnages.

- *Fin d'après-midi* : Convocation par Dorius.

- *Soir* : Enterrement du Baron.

- *Nuit* : Aude se fait terroriser par la bête. Les personnages découvrent que la jeune fille est lépreuse.

### J+32 à J+42 :

Dégradation progressive de l'état général de la ville (pénurie, etc...).

### J+32 :

La bête quitte le château et commence à terroriser les citadins.

### J+34 :

On retrouve le corps d'un colporteur, mort empoisonné.

### J+37 :

Arrivé de goûteurs professionnels qui ont tôt fait de repartir.

### J+38 :

Dans la ville, la disette commence sérieusement à poser problème. Sans eau, on attaque les bouteilles de vin.

### J+42 :

Dans la nuit, un des personnages rencontrera enfin la bête qui l'emmènera dans la maison du Pacte.

### J+43 :

Dans la nuit, les enchères ont augmentées et plus de présents ont été déposés par la bête à l'attention des personnages (sauf exception).

### J+44 :

Les enchères ont à nouveau augmentées.

### J+47 :

- *Matin* : Pendant que Dorius célèbre la messe du dimanche, la foule en colère vient le bousculer pour lui annoncer qu'elle partira elle-même tuer la bête.

- *Après-midi* : Dorius convoque les personnages pour qu'ils partent dans la campagne pour tuer la bête.

- *Soir* : Rencontre avec Robert de Saint-Rémy.

- *Nuit* : Probable rencontre avec le père de Robert.

### J+48 :

- *Matinée* : Retour à Kandarec, Robert demande l'ordalie

- *Fin d'après-midi* : Les gardes font arrêter Irana et les compagnons du personnage désigné champion du groupe.

- *Début de la soirée* : Départ de Robert et du champion désigné pour le groupe.

- *Nuit* : Premier campement de Robert et du personnage. La nuit est tendue.

**J+49 :**

- *Début de la matinée* : Robert propose qu'ils se séparent. Après tout, ils sont concurrents et non alliés dans cette histoire.
- *Milieu de la matinée* : Le personnage est pris en embuscade par la bête et perd son cheval et ses provisions.
- *Début d'après-midi* : Le personnage aperçoit normalement le ruban d'Aude coincé dans les broussailles.
- *Nuit* : La bête revient pour agresser le personnage. Mort d'Aude.

**J+50 :**

- *Matin* : Robert trouve le personnage et lui offre de l'eau, tout magnanime qu'il est. Arrestation des personnages et d'Irana au château.
- *Matin, une heure plus tard* : Robert "terrasse" le monstre.
- *Milieu de la matinée* : Robert revient vers le personnage, avec la peau de la bête et lui propose de rentrer, vu qu'il est "victorieux devant Dieu".
- *Milieu de l'après-midi* : Retour à Kandarec, arrestation par Dorius.
- *Soir* : Torture d'Irana.
- *Nuit* : Prières.

**J+51 :**

- *Matin* : Jugement de Dieu : jetés dans l'eau dans des sacs, sauvetage.

**J+52 :**

- *Matin* : Réveil en compagnie d'Ogier et des marchands.
- *Soir* : Possible tentative de vengeance de Dorius. Découverte de la vérité.

**J+53 :**

- *Matin* : Discussion avec qui de droit pendant la matinée.
- *Milieu de la matinée* : Arrivée des marchands. Mort lente du coupable, fin de l'histoire.

## 1.2 Scénario

### 1.2.1 Le secret de l'ermite

Un coursier arrive à Villetrieuse, à l'endroit où se trouvent les personnages (auberge, marché...) et énonce une proposition de travail ouverte à tous ceux qui savent se battre, contre monnaie sonnante et trébuchante. Puis, il placarde l'annonce avant de s'en aller.

Dans l'annonce, les prétendants sont invités à se rendre à l'abbaye d'Obalon par Dorius le lendemain matin.

Espérons que les personnages soient assez curieux et fauchés pour prendre en compte cette offre d'emploi !

A leur arrivée à l'abbaye, deux événements insolites se produisent :

- le grand sablier marquant le temps s'arrête.
- un grand bruit se fait entendre juste après.

D'abord, le grand sablier qui servait à mesurer l'écoulement des heures s'était obstrué, et le sable avait cessé de couler. L'espace d'un battement de cœur, Jehan s'était dit que le temps allait peut-être s'arrêter brusquement, que les gens ne vieilliraient plus, que les enfants ne grandiraient pas d'avantage, et que les bébés en gestation resteraient à jamais prisonniers du ventre de leur mère [...].

Et puis, tout à coup, un oiseau s'était fracassé sur le parchemin huilé tendu sur la meurtrière. Ce n'était qu'un moineau, mais il avait fait en se cassant le cou autant de bruit qu'un tambour frappé par un gantelet de fer [...].

Jehan n'avait pu se départir d'un mauvais pressentiment.

Les moines de l'abbaye conduisent les personnages dans une grande pièce sobre puis leur demandent d'attendre Dorius. Si les personnages sont arrivés le soir ou la nuit, les moines leurs proposeront de dormir et les accompagneront dans le dortoir des novices pour qu'il y prennent quelques repos.

Lorsque Dorius les reçoit (le lendemain s'ils sont restés dormir ou une demi-heure plus tard s'ils sont arrivés le matin), il leur parle en ces termes :

*"Bonjour nobles gens.*

*Le travail que je vous propose consiste à escorter une troupe de voyageurs se rendant au mariage du très haut seigneur Ornan de Guy en son château de Kandarec.*

*Il y aura là des troubadours, des jongleurs, des montreurs de merveilles dont le côtoiement m'est désagréable mais il est préférable de se déplacer en groupe compact. Je serais bien sûr le seul personnage important de cette troupe et je serais également le seul sur lequel vous devrez veiller nuit et jour. En cas de malencontre, si des brigands venaient à nous assaillir, vous ne devrez vous occuper que de mon seul salut. Est-ce bien compris ?*

*Votre salaire sera de 25 écus chacun. Evidemment, ce salaire pourra être augmenté grâce aux primes de risques qui seront à évaluer sur le moment."*

Si les personnages acceptent ce travail (ce qu'il faut espérer...), ils partiront le jour même car Dorius a une affaire à régler avant. Il leur expliquera juste avant de partir leur itinéraire :

Ils devront tout d'abord accompagner le moine jusqu'à une chapelle se trouvant sur la colline de l'Ermitage afin de rendre visite à un ermite. Il ne leur expliquera pas pourquoi (Dorius y a rendez-vous avec l'ermite qui y vit. Ce rendez-vous se fera la nuit). La chapelle est à environ 15 jours de marche.

Puis, ils devront retrouver les voyageurs à deux journées de marche de cette colline, à un carrefour de quatre routes.

En route la présence du moine s'avèrera insupportable voire exécrable : il est bougon, superstitieux et craint le diable au moindre tournant. Le moindre petit événement est le signe de la présence du malin.

Sa présence au fil du voyage se fera de plus en plus insupportable. Faites le bien sentir aux joueurs qui n'auront de cesse d'attendre le moment où les voyageurs se joindront à eux. En attendant, la route avec Dorius est un vrai calvaire.

L'extrait ci-dessous vous fera bien cerner l'attitude du personnage. De plus, cela peut vous fournir un très bel exemple des fadaïses que le moine est capable de débiter...

*Il est mauvais de voyager la nuit, grommela le moine. On dit que le diable s'amuse à déplacer le dessin des sentiers à l'insu des hommes. Qu'il réorganise le tracé des chemins comme une pucelle joue à tortiller un ruban sur le sol. On croit se rendre quelque part et l'on arrive en enfer [...].*

*Il est encore plus dangereux de couper à travers bois aux heures noires, reprit-il, car le démon est expert en ruses et mirages de toutes sortes. Tu as entendu parler de la malédiction de la pièce d'argent ? Elle se produit les nuits de pleine lune, haleta Dorius, quand il a plu. Si tu regardes au fond des flaques à ce moment là, tu verras scintiller un belle pièce d'argent. C'est le reflet de la lune durci par l'averse comme un fer en fusion solidifié dans une eau glacée. Garde toi cependant de plonger la main dans la mare pour attraper ce bel écu brillant. Tu finiras par te croire riche. Le problème c'est qu'au moment de payer ta première créance, les pièces d'argent redeviendraient liquides entre les doigts du marchand. On t'accuserait aussitôt d'avoir frappé de la fausse monnaie au moyen de quelque enchantement, cela te vaudrait d'être brûlé vif.*

*Jehan frissonna, il n'avait jamais réussi à déterminer si les moines croyaient réellement aux fadaïses qu'ils débitaient, ou s'ils se servaient de ces contes à dormir debout pour effrayer les gens crédules et prendre sur eux un ascendant que rien ne pouvait remettre en question*

*Il ne faut pas non plus oublier les garous, murmura Dorius en rentrant la tête dans ses épaules grasses. La forêt est leur lieu d'élection. Beaucoup prennent forme humaine pour mieux nous tromper.*

*Tout comme vous, les moines songea Jehan. Sous prétexte que vous bégayez trois mots de latin, vous prétendez détenir tous les secrets du monde !*

*Les fées des anciennes croyances sont encore ici, insista Dorius. Dans les arbres, la nuit. Elles se glissent dans les pensées des voyageurs pour y faire naître des rêves impurs.*

Si les personnages se montrent curieux et questionnent le moine sur la raison de sa visite à l'ermitage, Dorius sera très sec : cela ne les regarde pas ; au mieux admettra-t-il qu'il y vient pour récupérer et acheminer des reliques sacrées vers la château du baron., pour le mariage de celui-ci.

Arrivé à la colline de l'ermitage, Dorius les enjoint de ne jamais rien révéler de ce qu'ils verront là-haut :

*"Si vous aviez le malheur d'avoir la langue trop longue, le très Saint Prieur de mon ordre pourrait vous corriger plutôt rudement de ce travers. Ceci n'est pas une menace, juste un avertissement".*

En insistant sur ce qu'ils vont chercher, Dorius leur révélera qu'ils viennent chercher les ossements d'un Saint qui ont la réputation de guérir les hommes de la stérilité. Le moine ajoutera d'un air entendu que le baron n'est plus si jeune et qu'il craint de ne pouvoir honorer son épouse. Les reliques les préserveront de cette désolation et lui permettront d'avoir l'héritier mâle qu'il mérite.

*"Il a peur que sa semence ne soit pas assez vivace pour planter la graine de l'engendrement dans le vase naturel de sa jeune épouse."*

Arrivés au pied de la colline, le groupe commence l'escalade du sentier qui mène au sommet.

Le temps est à l'orage, il pleut, la pluie est drue. Les éclairs permettent de voir par intermittence la chapelle en haut du tertre.

Le bâtiment évoque plus la tombe d'un géant qu'une église. Une statue grossière se dresse près du porche, mais il est impossible d'identifier quel Saint elle représente, sauf avec Théologie -20 %. Ceux qui y parviennent, voient qu'elle a été comme mutilée, déformée, sans doute par l'érosion ou par l'humidité très fréquente (on est proche du marécage de Tander). La statue a l'air assez ancienne. Il s'agit de Saint-Jôme, le Saint patron des lépreux et des ladres

Pour les autres, ce n'est qu'une statue fort abîmée, en très mauvais état au point qu'elle en semble déformée. Rien de plus.

Dorius frappe à la porte. Il s'écoule un certain temps sous la pluie avant qu'on ne daigne répondre. Puis un vilain vieillard se présente dans l'entrebâillement de la porte.

*"C'est moi annonça Dorius. Je viens pour emprunter la ... chose. Tout est prêt ? Vous avez amené le prix de la location ? grogna le vieux Oui, oui, fit Dorius pressé d'en finir."*

Dorius soulève alors sa robe de bure pour présenter deux sacs d'écus suspendus à une ceinture de cuir faisant le tour de sa bedaine.

*"Ça va grommela l'ancêtre. La chose est préparée, mais c'est bien parce que l'évêque lui-même me l'a demandé.*

*C'est une action très grave que vous me faites accomplir là. Et je ne sais si un miracle peut s'opérer dans de telles conditions.*

*Il ne nous appartient pas d'en discuter, coupa Dorius qui s'agitait. Nous sommes vous et moi, les instruments de la volonté divine."*

L'ermite laisse entrer le groupe, Dorius en tête. Une fois qu'il a franchi le seuil de la porte, Dorius ordonne aux personnages de se tenir à l'écart pendant qu'il règle l'affaire avec le vieillard.

Pour ceux qui désirent quand même entendre partiellement ce qui se dit sans trop se faire remarquer, il faut qu'ils réussissent un test d'Ouï e à -40 %. Si le test est réussi, il est possible d'entendre des bribes de conversation :

*"Vous allez faire courir un grand danger à cette enfant, murmura tout à coup l'ancêtre. Si le baron n'a pas la foi, toutes les reliques de l'univers ne sauront le guérir... Chut ! intima Dorius"*

Puis le murmure est remplacé par le bruit des pièces d'or comptés une à une. L'homme n'entend pas se faire rouler. Dorius réapparaît finalement, une grosse caisse cerclée de fer sous le bras.

*"Ça y est, lance le moine. On peut partir. Ouvrez la route je vous pris. Allons rejoindre le groupe de voyageur"*

Lorsqu'ils ressortent, ils retrouvent l'averse, l'orage qui gronde, les éclairs qui illuminent le ciel... Ils pataugent dans la boue et tout leurs vêtements sont crottés de boue.

## 1.2.2 Silhouette dans la nuit

De retour dans la forêt, le feuillage les couvre plus ou moins de la pluie. La forêt est silencieuse si l'on excepte le bruit de leurs propres pas.

A un détour du chemin, plus exactement au lieu-dit "les œufs du dragon", lieu où se dressent deux menhirs, apparaît tout d'un coup une lumière jaune provenant d'une lanterne. La lumière éclaire une silhouette encapuchonnée de futaine, balluchon sur l'épaule.

Dorius prend à nouveau la parole :

*"Dieu nous garde ! La pluie s'arrête et voilà que surgit un voyageur. Méfiance, les amis. Le diable n'aime pas se mouiller. Passons notre chemin en regardant droit devant."*

Voyant le groupe arriver, la silhouette rejette son capuchon en arrière ; la lumière de la lanterne éclaire un visage féminin encadré de tresses blondes. La voyageuse a la peau pâle et les pommettes saillantes.

D'une voix claire et puissante, elle interpèle les personnages :

*"Dieu vous garde ! Je suis Irana la torbairitz. Je me rends au château d'Ornan de Guy pour participer aux festivités du mariage. Acceptez-vous que je me joigne à vous ? "*

Ceux qui ont plus de 90 % en légendes la connaissent au moins de nom : c'est une de ces troubadours femmes fort appréciée des nobles dames parce qu'elle supplante de loin les hommes dans l'évocation des tourments féminins. Elle est très connue et s'est fait une spécialité des chansons d'Aube, c'est à dire celle qui évoquent la séparation des amants à la pointe du jour, quand s'achève la nuit de passion. Irana sait jouer avec une science extrême de cette douce tristesse, de cette mélancolie languide qui précède la peur de voir surgir le mari trompé.

Il est fort probable que les personnages acceptent, d'autant que la compagnie du seul moine doit commencer à se faire pesante... De plus, Irana est fort charmante, sa compagnie semble très agréable. Si les personnages hésitent encore, il faut qu'il aient à l'esprit qu'on ne saurait refuser à une voyageuse, la nuit, la sécurité de voyager en groupe !

Pendant que la demoiselle se joint au groupe, Dorius saisit le poignet d'un des personnages (le plus proche de lui). Il a l'air furieux :

*"Vous n'allez tout de même pas permettre à cette catin de nous emboîter le pas, tout de même. Enfin ! Vous avez perdu l'esprit ! Une femme ! Une de ces filles perdues qui vont seules par les chemins et colportent des chansons où il n'est question que d'attouchements impudiques et d'adultères !*

*Vous savez bien que l'Eglise condamne le plaisir des sens. La femme n'a pas assez de cervelle pour se défier des œuvres du malin, elle reste une éternelle enfant et c'est pour ça qu'elle devient très vite l'instrumentum diaboli préféré de Satan."*

Haussant le ton, l'abbé ne mâche pas ses mots et n'y va pas par quatre chemins lors de son sermon :

*"Vous ne vous rendez pas compte ! Avez-vous pensé aux garous ? La forêt en est pleine. On croit parler à une femme et c'est en réalité une louve au museau et aux pattes épilées ! Celle-ci a trop d'effronterie dans le regard pour être tout à fait humaine. La femme est trop près des instincts animaux pour ne pas être le jouet des forces mauvaises. N'ayant point d'esprit, le diable a beau jeu de prendre ses pénates dans le logement vide de sa cervelle. Vous nous mettez en danger en invitant cette créature à se joindre à nous. Elle a la patte velue, j'en suis certain. Quand nous serons endormis autour du feu, elle reprendra sa forme première et appellera le reste de la meute pour nous offrir en pâture aux crocs des vieux mâles."*

Le moine poursuite ainsi pendant un bon moment. Il y a de fortes chances pour que les personnages finissent par ne plus l'écouter. Seul, il devient hargneux et finit par bourrer sans cesse de coups de talons sa mule.

Deux jours plus tard, ils atteignent la croisée des chemins où ils ont rendez-vous avec les voyageurs.

*"Il y avait là l'habituel assortiment de colporteurs et de baladins que rassemble une telle cérémonie. Ils avaient passé le temps en jouant aux dés. La vue du moine les renfroigna, car gens d'Eglise et gens du voyage cohabitaient en grande détestation."*

Pour s'attacher les services des personnages, les voyageurs proposent de payer 10 écus chacun. Ils sont trente, ce qui fera un total de 300 écus à se partager entre les personnages.

Dorius prend bien garde à rester à l'écart du groupe, même seul s'il doit en être ainsi.

Les personnages pourront discuter un peu avec les gens du voyage avant de repartir. Ils pourront entre autre apprendre d'Irana que le Baron est un fort bel homme, dans la force de l'âge, beau corps, belle figure, très courageux et preux et qui s'est illustré à maintes reprises contre l'Ennemi que représente Azharis pour le bien aimé Empereur Chastes. Voici ce qui peut être dit :

*"La petite Aude n'aura pas à fermer les yeux quand il se couchera sur elle, ou alors c'est qu'on l'aura mal préparée aux jouissances du lit !"*

Cela contraste avec l'image de vieillard impuissant que leur a décrit Dorius. Si les personnages font part de ce qu'on leur a raconté, Irana s'étonnera :

*"Ornan de Guy, un barbon\* ? On vous a mal renseigné."*  
(\* Un barbon est un homme d'un âge plus que mûr. S'emploie toujours dans un sens péjoratif.)

L'ensemble du groupe se remet en route dans le silence. L'ambiance est pesante.

A midi, le groupe fait une première halte pour partager une soupe de fèves. Irana se met à chanter .

*"Elle jouait habilement des thèmes chers aux troubairitz : la chanson des travaux d'aiguille que les femmes entonnaient pendant l'absence des époux partis à la croisade, la chanson d'aube, mais également celle de la maumariée, la jouvencelle vendue par ses parents à un barbon aux genoux cagneux et plus édenté qu'un cheval bon pour l'équarrissage."*

*Sa voix un peu voilée, profonde, semblait promettre mille bonnes choses pour qui saurait tenter sa chance, et les yeux des hommes brillaient malgré la fatigue de la marche."*

Les personnages pourront demander à Irana lors de cette halte, de plus amples informations sur les événements qu'il y aura au château : il s'agit d'un mariage, il y aura un tournoi (qui pour de pauvres hommes d'armes peut permettre un enrichissement facile, mais aussi une mort rapide...). La mariée est Aude de Chantrelle, elle a quinze ans. C'est une bien jolie pucelle : des cheveux noirs, d'interminables tresses, une peau comme le lait et une bouche qui ne demande qu'à apprendre le baiser.

Le baron est un chevalier, il doit avoir 27 ou 29 ans. Jusqu'à peu, il portait la barbe et les cheveux longs, mais il s'est rasé le tout.

Tout le long de l'échange, Irana regarde Dorius. Les personnages peuvent le remarquer facilement. Puis elle leur confie :

*"Je n'aime pas cette homme. Il est méchant et faux. On peut l voir rien qu'en le regardant : il se couvre les cheveux d'une mauvaise teinture pour dissimuler qu'il est roux. Mais la pluie a emporté en partie la couleur... Regardez ! C'est sûrement pour cela qu'il est tellement obnubilé par les manifestations sataniques. Les cheveux rouges sont l'indice d'une nature diabolique. Vous ne devriez pas me parler, cela vous fera du tort."*

Après le repas, la troupe reprend la route. Dorius vient voir les personnages et leur dit :

*"Vous ne devriez pas parler avec la trobairitz. Elle va finir par vous enjôler et éveiller le rut en vous. C'est comme cela qu'elle gagne sa vie, en soufflant sur les braises du péché qui couve dans le ventre des hommes et des femmes."*

*Tout raconteur d'histoire parle avec la langue du diable. Un bon chrétien ne devrait pas souffrir qu'on lui fasse d'autres récits que ceux de la vie des Saints."*

Si les personnages émettent un avis contraire, il leur répond :

*"Vous avez tort de railler. Je sais que j'ai raison, et le diable se manifestera avant qu'il soit longtemps."*

### 1.2.3 Mauvaise rencontre

A la nuit tombée, le groupe s'arrête et dresse le campement sous des arbres bordant une clairière. Les voyageurs se dépêchent d'allumer un feu à cause des loups.

Des voyageurs font chauffer de l'eau pour faire cuire le repas : une bouillie d'avoine dans laquelle ils émiettent quelques lanières de lard.

Les personnages, tous comme les autres voyageurs, sont fourbus, fatigués, las... Aucun d'eux ne chante ce soir.

Il y a une marre à proximité pour ceux qui voudraient se livrer à quelques ablutions. Irana, soucieuse de sa toilette et de sa tenue, fait part de son intention d'y aller. Avant que l'on ne puisse lui dire quelque chose, elle s'éloigne seule vers la mare.

Quelques minutes après, les personnages entendent un hurlement de la trobairitz. Ceux qui vont voir (et il vaudrait mieux car les voyageurs terrifiés ne lèveront pas le petit doigt pour aller l'aider), voient Irana, blême, se débattre au bord de la mare, encerclée par quatre loups bruns qui montrent les crocs.

L'un d'eux mord le bas de sa robe, un autre tourne autour d'elle pour lui sauter sur les omoplates.

*"C'était la technique habituelle de ces animaux : crocher la nuque de la proie entre leurs mâchoires et se balancer jusqu'à faire craquer les vertèbres."*

Les loups, jeunes, sont en ruts. Ils semblent comme hypnotisés par Irana et ne se soucient guère d'éventuels

intrus... Bref, il vaut mieux que les personnages réagissent et vite...

A un moment du combat, un des loups se dresse sur ses pattes arrière et essaie de se jeter sur Irana, pour la faire trébucher

#### Loups bruns :

CA : 25      CD : 25

PV : 30

PA : 12

Initiative : +2

Dégâts : 1d6+3 par morsure

2d4+1 par griffure

Le loup brun combat généralement avec ses griffes mais si son adversaire est à terre, il utilisera plutôt ses mâchoires.

Une attaque réussie supérieure d'au moins de 10 points permet au loup de faire chuter sa cible : +5 en CA et +/-50 % à la localisation à la prochaine attaque.

Une fois les loups repoussés (si les joueurs n'ont rien fait, considérez que 4 voyageurs sont allés aider Irana. Après tout, peut-être que Dorius est arrivé à exercer une quelconque influence sur les personnages).

Irana, apeurée, semble comme en transe, frappée de stupeur. Elle grelotte de peur et de froid, ses dents claquent, sa robe dégoulinante lui colle au corps de manière indécente... Il vaut mieux la couvrir pour ne pas qu'elle attrape froid et la ramener vers le feu.

Quand ils reviennent vers le camp, Dorius se tient à peu de distance des arbres, toujours sa précieuse cassette sous les bras. Derrière lui, les voyageurs sont peureusement retranchés. Deux femmes se précipitent pour aider Irana et pour l'emmener se changer et se sécher... Puis Dorius vient trouver les personnages :

*"J'ai tout vu. Cette fois le doute n'est plus permis, vous ne pouvez plus la défendre : les loups ! Ils étaient en rut ! Ils étaient venus pour s'accoupler avec elle ! C'est une louve déguisée en femme, un garou. Vous avez surgi au moment où elle allait se métamorphoser, alors elle a feint d'être attaquée... Elle est habile, mais sa ruse ne m'a pas trompé."*

*Vous savez très bien, mais vous voulez faire comme si de rien n'était. Elle allait se couvrir de poils, se mettre à quatre pattes et offrir sa croupe aux mâles venus la couvrir. Vous ne pouvez pas la laisser vivre. Cette nuit je bénirais vos épées et vous irez la tuer. Coupez-lui la tête, je témoignerai que vous avez agi sur mon ordre, Ad maiorem Dei Gloriam !*

*C'est parce que je transporte ces reliques que le Diable s'acharne contre nous. Il mettra tout en œuvre pour qu'elles ne parviennent pas entre les mains du baron. Irana est l'un de ses agents, elle va chercher à vous embobiner. Qui sait si elle n'a pas déjà réussi ? Je devrais peut-être entendre chacun de vous en confession ? "*

N'hésitez pas à en faire de trop avec Dorius : il ne faut pas qu'il devienne crédible car tuer Irana à ce stade du scénario compromettrait plus que gravement la suite !

Heureux hasard, la lune est pleine. Même si le moine est peu crédible, ses paroles devraient être assez forte pour



pousser les personnages à douter et à s'interroger. La curiosité devrait les pousser à aller trouver Irana pour lui poser quelques questions. Au pire, celle-ci viendra trouver les personnages pour les remercier. La conversation qui devrait s'en suivre devrait leur permettre d'éclaircir ces événements.

Après être changée, Irana est donc disponible pour un entretien. Tout d'abord, elle les remerciera chaleureusement, puis leur fera remarquer au cours de l'entretien, qu'elle les a vus s'entretenir avec le moine et elle soupçonne que ce soit à son sujet. Les personnages ne pourront le réfuter aisément...

*"Il crèverait de joie s'il pouvait m'expédier au bûcher. Que vous a-t-il dit exactement ?"*

[Après qu'ils aient expliqué ce que Dorius leur avait raconté]  
*"Oh, je vois, ils vous ont raconté que les loups étaient en rut et qu'ils voulaient s'accoupler avec moi ?"*

*"C'est lui qui a tout combiné. Il a eu toute la journée pour préparer son traquenard. Les loups nous accompagnaient sous le couvert, nous avons tous pu entendre leurs galopades !"*

*"Non, Dorius ne commande pas au loup, bien sûr que non... (ses yeux brillent de colère) Il a usé d'un tour facile, connu de tous les chasseurs. Quand on veut attirer un loup sur quelqu'un, il suffit d'arroser ses vêtements avec l'urine d'une chienne en chaleur. C'est une odeur que les mâles en rut repèrent à des lieux à la ronde. Quand les animaux réalisent qu'ils ne pourront pas s'accoupler, ils deviennent fous de déception et déchirent leur proie."*

Effectivement c'est un subterfuge connu des personnages qui réussissent un jet d'intelligence ou qui ont la compétence Chasse.

En réfléchissant un peu, les personnages devraient se poser une question : cela impliquerait qu'il se promène partout avec un flacon d'urine de chienne dans sa besace ? La réponse à cette question est :

*"Il l'avait apporté à dessein. Il savait que j'allais venir. Quand il m'a vue sur le bord de la route, il est devenu blême."*

Tout de suite les personnages doivent se dire que ces deux étranges personnages semblent se connaître ! A la question : "Vous vous connaissiez donc ?", elle répondra :

*"Oui, plus ou moins. Je sais des choses sur lui. C'est pour cela qu'il voulait me faire disparaître. C'est un fourbe, un homme dangereux. Elle se tait, regarde par dessus son épaule pour vérifier que le moine ne les écoute pas. Venez, marchons, ce que j'ai à dire ne souffre pas la présence d'oreilles indiscretes."*

Une fois qu'ils se sont éloignés, elle reprend :

*"Ecoutez, êtes-vous vraiment sûrs de vouloir connaître la vérité. Si je vous dit ce que je sais, vous serez en danger. Avant de me rencontrer, vous êtes allés chercher des reliques n'est ce pas ? qu'est ce que Dorius vous a dit au sujet de ces reliques ?"*

*"La stérilité ? C'est tout ce qu'a trouvé Dorius ! Avez-vous pu voir la statue du saint à l'entrée de l'ermitage ?"*

*"Ça n'a rien d'étonnant, ce n'est pas la foudre qui a fait ce travail, c'est la lèpre !"*

*"La statue est celle de Saint-Jôme, le lépreux... Et les reliques que transporte Dorius, ce sont ses os !"*

*"Saint-Jôme passe pour avoir été guéri grâce à un miracle. Il est peu connu car les autorités religieuses mettent en doute la réalité de sa guérison. D'autres prétendent qu'il a signé un pacte avec le diable pour se débarrasser du mal. Mais là n'est pas la question. Servez-vous de votre tête : qui selon vous aurait intérêt à réclamer les reliques de Saint-Jôme ?"*

La réponse à cette question est évidente : un lépreux qui espère guérir !

Si les personnages ne trouvent pas de qui il s'agit, c'est qu'il ne sont pas astucieux ! Irana leur soufflera alors la réponse : Le Baron de Guy serait malade de la lèpre.

*"Il a contracté la lèpre au cours de la croisade contre l'Empire d'Azharis mais il tient son mal secret, parce qu'il est amoureux d'Aude et veut à toute force l'épouser. Il y a donc de grands risques pour qu'il transmette son mal à la pauvre fille le soir même de ses nocces, c'est pourquoi il compte guérir avant que la cérémonie ne soit célébrée. Dorius l'a convaincu qu'en touchant les reliques de Saint-Jôme, c'était possible. Dorius est terriblement crédule, pourri de superstition comme tous les hommes d'église ! Il a tenu au Baron le discours que celui-ci désirait entendre. C'est pour cette raison qu'il est allé louer les ossements miraculeux en grand secret. Personne ne doit savoir qu'Ornan de Guy est atteint de la lèpre. Si cela devenait public, il devrait renoncer à tous ses biens, s'exiler dans un lazaret et son château serait incendié."*

Si les personnages lui demandent comment elle a appris toutes ces choses, elle répondra :

*"J'ai surpris une conversation dans un château. Je n'aurais pas dû me trouver là... J'ai pris la fuite aussitôt, mais Dorius s'est douté de quelque chose. Voilà pourquoi il s'emploie à me faire taire, comprenez-vous ?"*

*"Ornan de Guy est prêt à tout pour guérir. Il a promis à Dorius de le nommer Chapelain si le miracle se produisait. C'est toujours mieux que d'occuper un pauvre poste de cellérier dans un moultier perdu aux confins de la campagne ! Personne ne croit plus à ces tours de magie, exception faite de quelques illuminés comme Dorius. Les ossements de Saint-Jôme ne guériront personne."*

Pour mémoire, le sort "Guérison des Maladies" est tout de même de Cercle 3. Trouver un Mage de ce niveau pour bien vouloir le lancer n'est pas une chose aisée. Alors trouvée aussi facilement une relique et l'acheter devrait sembler louche...

Acheter un objet magique est une chose rare, mais bon peut-être y croiront-ils quand même, et dans ce cas, Irana fera tout son possible pour les ramener à la logique et au bon sens populaire)

*"La pauvre Aude se réveillera lépreuse au lendemain de ses nocces. Aucune femme ne peut laisser se perpétuer un tel crime."*

*J'irais là-bas pour l'avertir ou au moins essayer d'éveiller sa méfiance. Il me faudra être prudente. Si l'on m'accuse de colporter des calomnies on me tranchera la langue. Ne croyez pas que je sois plus brave qu'une autre, mais il m'est impossible de faire comme si je ne savais rien !"*

Un hurlement de loup se fait entendre au loin. Irana ressert sur elle les pans de ses vêtements, comme pour se protéger à l'évocation de son attaque passée. Puis elle reprend :

*"La statue à l'entrée de l'ermitage, si vous aviez pu la voir, vous vous seriez rendu compte qu'elle représentait un homme sans nez, au visage dévoré par la maladie, le corps tout emmaillotté de bandelettes et qui tient une crécelle dans une main n'ayant plus tous ses doigts. C'est pour cette raison que Dorius tenait à rencontrer l'ermite à la nuit tombée. Il ne voulait pas éveiller vos soupçons. Moi je savais qu'il viendrait, je vous attendais depuis plusieurs heures."*

Après une courte pose, Irana se lève puis leur dit :

*"Ca m'a fait du bien de vous parler, mais maintenant vous êtes en danger, comme moi. C'est un secret très lourd. Ni Dorius, ni le baron ne nous laisseront l'occasion de le trahir."*

Si les personnages l'interroge sur la manière dont elle compte s'y prendre pour parler à Aude, elle répondra :

*"Je chante des chansons de femmes, ce sera plus facile pour moi d'approcher Aude. A la veille de la nuit de noces, les futures épousées sont toujours nerveuses et friandes d'en apprendre plus sur le travail du lit. J'essaierais d'éveiller la méfiance de la jeune fille. Si je ne peux pas parler, j'aurais la possibilité de lui glisser un message, même anonyme. Je risque gros."*

*Ornan de Guy est un puissant seigneur. Observez la même prudence si vous devez aller à la taverne. Ne clamez pas aux quatre vents ce que je viens de vous dire dès le troisième gobelet de vin avalé."*

Il faut espérer que les personnages seront révoltés au moins par ce qu'ils viennent d'apprendre. Si ce n'est pas le cas, troublez leur sommeil par des cauchemars adaptés (les cauchemars après tout, tout le monde en fait).

Si vous pensez que vos joueurs trouveront ça trop louche, oubliez les cauchemars et laissez les avec leur conscience.

Tout personnage un peu sensible sera choqué par ce qu'il vient d'apprendre. Ne faites pas faire le même rêve à tous vos joueurs. De même, ne faites faire le cauchemar qu'à ceux qui ne se sentent vraiment pas concernés par le destin d'Aude. Les autres, troublés par leur conscience, auront suffisamment de mal à trouver le sommeil.

L'idéal serait bien sûr de ne pas avoir à employer cet artifice. Au pire, je suggère de ne faire faire les rêves qu'à un seul de tous les personnages, celui que vous estimez être l'élément moteur du groupe en quelque sorte.

#### Exemple de Cauchemar :

*La belle Aude (telle qu'on leur a décrit en tout cas) entrant nue dans le lit du baron à la chair corrompue, s'offrant à ses étreintes, recueillant dans son ventre sa semence pestilentielle. Couchée rose et fraîche, elle se réveillera déjà pourrie... et n'en saurait rien avant longtemps...*

Le spectacle de l'innocence, de la pureté corrompue par quelque chose d'aussi trivial devrait révolter tout être normalement constitué.

En tout cas, il serait préférable que les personnages soient bourrés de remords à l'idée de ce qui risque de se passer !

### 1.2.4 Ipse venena bibas

Le groupe arrive au château le lendemain alors que le soleil atteint son zénith.

Le castel est beau, et à n'en pas douter, Ornan de Guy fort riche, car une telle construction réclamait 5 ou 6 bonnes années de labeur et mobilisait des centaines d'ouvriers bâtisseurs. On a pavoisé remparts et tours ; des myriades d'oriflammes et de gonfanons claquent dans le vent, proclamant la gloire des familles bientôt unies.

Autour du château, on achevait de dresser l'enceinte du tournoi, les tribunes et les barrières derrière lesquelles s'entassera la foule.

Déjà des dizaines de tentes se dressent, formant un campement bigarré où s'abritent les futurs combattants.

Pour un guerrier pauvre, un tournoi représente une excellente occasion de s'enrichir. Peut-être cela suscitera-t-il des vocations, car celui qui bat un adversaire peut lui confisquer tout son équipement. Mais il peut également y trouver la mort. Toutefois cela pourrait tenter certains des personnages.

Quoiqu'il en soit, c'est l'heure pour les voyageurs de se séparer des personnages.

A peine arrivé, Dorius se dirige vers les portiers et rapidement une escorte armée l'emmène au château.

Irana quittera les personnages la dernière. Avant de partir, elle leur expliquera qu'à l'occasion de ce jour de fête, le château a ses portes ouvertes à la populace. Par conséquent, ils pourront y circuler dans une certaine limite. De plus, ils pourront assister au banquet.

A partir de là, le scénario commence à devenir bien moins linéaire.

#### 1.2.4.1 Ogier

De nombreuses perspectives s'offrent aux personnages. Lors de leur visite de Saint-Paul ou au château, ils pourront rencontrer un vieux chevalier sympathique en la personne d'Ogier de Bellons.

*"Il portait la barbe et les cheveux longs des temps jadis, lorsqu'on combattait encore à visage découvert, l'arête du nez à peine protégée par un vieux nasal de fer. Sa barbe, autrefois noire, avait viré au gris, comme ses cheveux, bien dégarnis, et qui laissaient voir les cicatrices sillonnant son crâne."*

De tous les chevaliers qu'ils pourront croiser, le vieux Ogier sera de loin celui avec lequel il sera le plus facile de lier amitié. Les autres, sont en effet tous vaniteux, orgueilleux, fiers et aucun ne s'abaissera à parler avec des rustres tout droit sortis de la forêt. En effet, l'apparence des personnages, pour une personne de noble lignage doit plus faire penser à celle de manants. Au mieux, s'ils ont pris le temps de se laver, pourront-ils passer pour d'éventuels concurrents...

Le vieux Ogier pourra leur expliquer les motifs de sa présence ici : il est pauvre, très pauvre, ce qui ne l'empêchera pas par ailleurs de leur offrir quand même une goutte d'alcool. Le tournoi est pour lui une aubaine comme il n'en a jamais vu. Il ira même jusqu'à leur raconter une partie de sa vie passée : il a fait partie de plusieurs croisades contre l'Empire d'Azhari et a même participé à la croisade menée par le baron Ornan de Guy. Il pourra leur décrire le personnage :

*"Farouche guerrier aimant le sang et la bataille. Il avait 17 ans à l'époque et était déjà assez riche pour entretenir une armée. Il n'était pas de ceux qui monnaient leur appui avec usure. Il me faisait peur par moment. Trop de sauvagerie, pas assez de réflexion."*

Si les personnages se renseignent sur la possibilité de contraction de la lèpre au cours de la croisade, il pourra ajouter ces détails :

*"C'est une maladie fréquente en ces pays, mais ceux qui ont eu le malheur de l'attraper sont restés là-bas. Elle se déclare selon la constitution de chacun, certains deviennent hideux en quelques mois, d'autres traînent des symptômes sournois des années durant. Il en est qui ont si peur d'être mis au ban de l'humanité qu'ils gardent le secret. C'est là un mensonge criminel car il suffit dès lors de mêler son sang au leur au cours d'une bataille pour être infecté à son tour."*

L'Eglise les considère comme des morts-vivants. Lorsqu'ils quittent le monde normal, elle fait dire à leur intention la messe des défunts. Certains se tiennent à leur place et n'avancent que couverts de voiles noirs en agitant une crécelle pour signaler leur arrivée, mais d'autres crèvent d'envie de se venger de ce coup du sort. On en a vu qui s'appliquaient à saigner dans l'eau des fontaines pour corrompre les honnêtes gens."

S'ils évoquent leur intention de se rendre au tournoi, il leur répondra :

*"Je ne peux vous en empêcher, mais vous risquez de vous en repentir. Vous n'êtes pas bien équipés. Avez-vous jeté un coup d'œil aux armes des jouvenceaux qui nous entourent ? Ils ont tous maintenant ces foutus casques qui vous couvrent le visage et vous évitent d'avoir le nez et le menton emportés. Je trouve ces précautions indignes d'un vrai guerrier, ce*

*sont là afféterie de puceaux désireux de conserver belle figure pour charmer les dames. De mon temps, un chevalier était fier d'exhiber les cicatrices gagnés à la bataille. Cela signifie qu'ils nous frapperont de préférence à la face dès que nous entrerons en lice."*

*L'Eglise a bien essayé d'imposer les armes de bois pour les combats courtois ; personne n'a suivi ces préceptes."*

*Aujourd'hui, la seule règle est de retenir ses coups, mais aucun combattant ne l'observe. ne vous faites pas d'illusions, le tournoi est une vraie bataille où plus d'un laisse la vie."*

*En outre, beaucoup n'apprécient guère que certains rustres se présentent comme chevaliers. Ils contesteront vos qualités de chevaliers et s'acharneraient sur vous pour vous donner une bonne leçon."*

*Je pourrais, si vous êtes vraiment résolu, prêter à l'un de vous une cotte de mailles, en mauvais état et peu rouillé certes, mais qui sera plus efficace que des gilets de cuir. Réfléchissez tout de même, ce sera un dur combat. Ils vous casseront bras et côtes, et vous finirez à l'hospice."*

*Moi, c'est différent, je ne sais rien faire d'autre à part boire et faire l'amour. Vous, vous avez la réputation d'être de bons guides. Vous êtes encore jeunes. Si j'étais à votre place, je m'en contenterais."*

Si les personnages ne rencontrent pas Ogier, pas d'inquiétudes : ils auront d'autres occasions. Et puis Ogier n'est pas un personnage primordial dans l'histoire, bien que ses connaissances puissent être très utiles.

S'ils le rencontrent, sachez qu'il pourra faire un suspect plausible dans la suite de l'histoire... mais nous verront ça en temps voulu.

#### 1.2.4.2 Réception

Dans une grande salle du château, il est possible d'assister à un spectacle de plus particulier.

Une ravissante jeune fille en robe blanche à longues manches procède, entourée de gardes, à une distribution de darioles au beurre à la populace. Il est possible de comprendre que c'est la future mariée, Aude de Chantrelle.

*"Elle avait tant de fraîcheur qu'elle semblait encore dans l'enfance. Le peuple se pressait autour de la demoiselle et multipliait les révérences."*

*Aude riait, dévoilant ses dents minuscules. Ses tresses noires nouées par des rubans cramoisis faisaient ressortir la pâleur de son visage qui contrastait avec les faces rougeaudes des paysannes massées autour d'elle."*

Tout les personnages présents à cette scène font un test de Perception à -30 %. Ceux qui réussissent pourront noter la présence derrière un pilier d'un jeune homme enveloppé dans un manteau couleur de sinople (vert). Il est livide et semble triste comparé à la joie qui a envahi la pièce. Il semble fixer Aude avec une intensité douloureuse, comme s'il allait fondre en larmes. Puis d'un seul coup, il dissimule son visage dans son mantel et s'enfuit, bousculant un peu les gens alentours. Si les personnages essayent de le suivre, ils le perdront rapidement de vue.

Peu de temps après, apparaît le baron Ornan de Guy, en tunique échiquetée jetant des pièces d'or à la volée. Le baron est grand, les cheveux et le poil très noirs. Il a le nez corbin, ce qui lui donne l'air cruel d'un faucon quand il rie en montrant les dents alors que ses yeux restent de cendre.

Il porte une barbe très fournie qui lui monte haut sur les joues et une chevelure épaisse dissimulant ses oreilles et son front.

Note :

La raison d'un tel changement d'apparence pour le baron est qu'il cherche à cacher des plaies gênantes et des irritations de la peau que lui donne sa maladie. C'est la raison de son renoncement aux modes du temps.

Laissez à vos joueurs le soin de s'en rendre compte d'eux-mêmes, ne leur soufflez à aucun moment. En effet, Irana leur a décrit le baron d'une toute autre façon, à eux de s'en souvenir maintenant.

Tout le monde se prosterne devant lui. Derrière, vient Dorius, marchant dans l'ombre du baron. Il a changé de vêtements. Il arbore une bure de cérémonie nouée d'une cordelière tressée de fils d'or.

*"Il marchait avec la gravité dédaigneuse d'un prélat s'apprêtant à bénir la foule. On le reconnaissait à peine, tant sa nouvelle mise le transformait, et Jehan avait bien failli ne pas faire le rapprochement entre ce prince de l'Eglise et le petit ratichon crasseux auprès duquel il avait chevauché."*

Le regard de Dorius glisse sur eux sans les voir, comme pour signifier qu'ils n'ont plus rien à faire ensemble. Une voix douce se fait entendre discrètement derrière eux :

*"Ne vous retournez pas."*

Les personnages peuvent reconnaître la voie d'Irana.

*"Regardez le baron... Vous voyez comme il a le sang aux joues ? C'est la fièvre. Tout à l'heure Dorius lui a fait toucher les ossements de Saint-Jôme et il se croit déjà guéri. C'est sans remords qu'il dépucellera Aude. Regardez le moine ! Il joue les évêques !"*

A ce moment, un page passe, tenant un perchoir sur lequel est juché un curieux oiseau, sorte de faucon multicolore. C'est un perroquet.

La bestiole bat des ailes et pousse des cris étranges d'une voix horriblement caverneuse. Irana explique que c'est un papegaut, ou perroquet, un volatile qui parlerait comme un homme, qui aurait été ramené semble-t-il de la forêt de l'Ancien Empire.

A ce moment, l'oiseau ouvre le bec et se met à crier, d'une voix de vieillard grincheux, avec le ton impérieux du prophète :

*"Ipse venena bibas... vade retro, ipse venena bibas..."*

Ceux qui parlent le latin ou au pire Irana, pourront traduire, ou se faire traduire les propos du perroquet :

*"Arrière, bois toi-même tes poisons".*

Ceux qui ont théologie ou toujours Irana si besoin est, pourront apprendre qu'il s'agit d'une formule d'exorcisme qu'on adresse généralement au Diable ou à ses suppôts.

Enfin, vêtu de noir et d'argent vient un homme chauve à la mine avantageuse. Bien que très pale, il montre une bouche rouge aux lèvres fort développées et un nez proéminent sillonné de veinules bleuâtres.

Irana leur dit qu'il s'agit de Gomelot, le goûteur du Baron, celui qui mange une bouchée de chaque plat avant lui pour s'assurer que le nourriture n'est pas empoisonnée. Elle en parle en ces termes :

*"C'est un imbécile vaniteux qui tire profit de sa position pour jouer les seigneurs."*

*"Gomelot avançait avec la morgue d'un grand capitaine passant ses troupes en revue. La lumière tombant des meurtrières faisait briller son crâne chauve comme de l'ivoire."*

Le perroquet continue à hurler ses injonctions ce qui provoquent un recul parmi les paysans quelque peu effrayés par la créature.

Puis la salle est envahie d'acrobates, de ménestrels, de baladins, de joueurs de tambourin qui se donnent en spectacle pour la plus grande joie des croquants venus se goinfrer au banquet des pauvres. La salle semble s'être remplie d'un vacarme assourdissant.

A moins que les personnages n'aient d'autres choses à leur demander, Irana se retire. Des hommes cherchent à l'aborder en dansant maladroitement, mais elle semble ne pas les percevoir et sort de l'assemblée, visiblement perturbée, tracassée.

Ceux qui sortent verront que l'on dresse dans la cour du château des tréteaux, que des conteurs en costume bigarré récitent des fabliaux obscènes. De nombreux rires, des odeurs de poisson plane sur la foire, l'ambiance est visiblement à la fête. Dans les rues de la ville, un homme pousse un troupeau de cochons qui dévorent les ordures encombrant le passage. Un montreur d'Ours fait se pavaner sa bête alors que des garnements la bombardent de cailloux. A plusieurs reprises dans la soirée, les personnages pourront se sentir suivis, épiés, même si cela ne signifie pas grand chose au milieu de toute cette foule.

Si les personnages ne participent pas à ce début de fête :

Désolé mais il le faut. D'une manière ou d'une autre, il faut que l'un d'eux au moins se retrouve à cette petite réception. Arrangez-vous comme vous le voudrez mais c'est impératif car cela leur permettrait d'apercevoir les principaux protagonistes de l'histoire.

### 1.2.4.3 La taverne de la pouliche noire

Il serait temps pour les personnages de songer à s'installer en ville pour y prendre quelques repos. Ils pourront difficilement trouver une auberge. En vérité, seule la taverne de la pouliche noire pourra les loger sans trop de problèmes. C'est une auberge de qualité très médiocre. Pour l'ambiance, lisez donc ce passage :

*"La salle basse était pleine de ces femmes aux visages peints que l'Eglise désignaient sous le nom 'd'immundae meretrices', et que Jehan appelait tout simplement des ribaudes. En vérité la Pouliche noire était un bourdeau, dirigé par un pornothropos fort civil avec les gens de la route. Barbier de formation, il avait installé des étuves où l'on pouvait se délasser des fatigues du voyage. Depuis quelque temps cependant, il était inquiet, car le bon roi, qu'on disait un peu trop versé en religion, envisageait de faire fermer les maisons d'iniquité et d'envoyer toutes les filles dans des hôpitaux où on les rééduquerait à la vie honnête."*

Au menu du soir : harengs fumés, un bol de bouillie de seigle adoucie au miel et un pichet de vin suret qui agaçe les gencives.

Des femmes viendront rapidement s'asseoir à côté d'eux, boire dans leur gobelet, la chemise délacée laissant deviner leur poitrine. Aguicheuses, elles se feront câlines et raconteront les sottises habituelles que les catins racontent aux hommes, glisseront les mains dans les chausses des personnages, etc... Voici le genre de discours qu'elles pourront tenir :

*"Tu as là un fameux escargot qui ne demande qu'à sortir de sa coquille. Je le sens déjà qui dresse ses cornes..."*

Ceux qui se laisseront tenter, se retrouveront dans une salle voûtée au dallage couvert de paille. Des paillasses jetées sur le sol, des draps tendus sur des tringles isolent les lits. Selon que l'on est pudique ou partageur, on peut les tirer ou les ouvrir... Des ombres, des rires, de cris d'amour plus ou moins bien imités emplissent la pièce.

Ceux qui se sont laissés entraîner, pourront après leurs ébats, voir passer dans la pièce Gomelot, tout nu, un corps d'un blancheur malade.

Apparemment il est considéré ici comme un vrai seigneur. Les personnages pourront apprendre ou se voir confirmer ce qu'ils savent déjà : c'est Gomelot, le goûteur du Baron.

Il prend sa fonction très au sérieux et s'en réjouit semble-t-il. C'est surtout sa constitution fragile qui lui vaut cette place. Un rien le rend malade semble-t-il, et c'est essentiel dans sa tâche. A quoi bon se faire protéger par un goûteur qui digérerait sans mal tous les venins de l'enfer ? Il faut au contraire un homme à l'estomac fragile.

Toujours d'après les catins :

*"Gomelot prétend que la menace constante de la mort décuple son appétit de vie et qu'il n'a jamais aussi bien baisé que depuis qu'il est goûteur."*

Il est riche et considéré dans l'établissement. Il est toujours gentil avec les catins, leur offrant des cadeaux à chacune (ruban, écharpe, livres remplis d'images obscènes...).

En partant, ils pourront reconnaître une vois familière (enfin s'ils l'ont rencontré, sinon c'est l'occasion ou jamais) : celle d'Ogier. Ils leur demandera une dernière fois s'ils participeront au tournoi (ou à l'inverse pour la première fois, si c'est la première fois qu'ils le rencontrent).

Il leur expliquera les modalités du tournoi. Il y a deux équipes : une d'attaquants et une de défenseurs qui est à pied, autour d'un castel de bois.

*"Ne te fais pas d'illusions : tout le monde nous tombera dessus. On ne t'aime pas et on me jalouse alors même que je n'ai jamais cherché à tirer profit de mes chevauchées en terre d'Azharis avec Ornan de Guy. Ornan me trouvait trop accommodant avec les ennemis. Il a eu un jour l'impression que je ne mettais pas assez de cœur à happer, efforcer. Il m'en a toujours tenu rigueur. J'ai été comme lui, jadis, un loup, mais aujourd'hui mordre me fait mal aux dents. Vous ne devriez pas vous afficher avec moi. Ça finira par vous donner mauvaise réputation..."*

Et si il ne suivent pas les prostituées :

Domage mais après tout, il ne faut pas tout leur mâcher non plus. C'est un plus, mais de toute façon il vous faudra improviser.

## 1.2.5 Bavardages sanglants

### 1.2.5.1 Le tournoi

Le lendemain matin est le jour du tournoi. Les personnage participants se retrouvent dans le camp des assaillants. Dès le début, le combat tourne à la confusion. Le château de planches se fait tailler en pièces à coup d'épées.

Personne ne retient ses coups, ça tourne rapidement à une vraie bataille et les personnages participants y joueront leur vie. De plus, la visibilité est extrêmement réduite du fait de la poussière soulevée par les combattants, poussière qui forme un vrai brouillard âcre qui dessèche les bouches.

*"Les casques colorés, les beaux blasons de soie avaient été arrachés dès les premiers chocs, et il était à présent bien difficile de savoir contre qui on se battait[...] tous les autres avaient posé sur leurs étes les nouveaux heaumes cylindriques percés d'une simple fente à la hauteur des yeux, si bien que Jehan avait l'illusion de toujours se heurter au même adversaire."*

Faites combattre les personnages en combat à un contre un. Chacun affrontera environ 3 à 4 adversaires d'affilée, qu'ils pourront abattre sans trop de difficultés. Le profil des adversaire sera le suivant :

#### Chevaliers :

CA : 20                      CD : 17  
PV : 40  
PA : 30  
R : 12  
Initiative : +2  
Force Bras : 110 %                      Dégât : 1d6  
Bonus localisation : +/-5 %

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FD	Dégâts
Epee longue	14	34	6	23	1d12+1d6+2
Grand bouclier	1	21	21	38	1d6+1d6

Ensuite après ces premiers adversaires, faites faire un test d'intelligence pour chacun des joueurs participants : en

cas de réussite, ils s'aperçoivent que ces premiers combats les ont malheureusement éloignés les uns des autres. Ils se retrouvent isolés au milieu du carnage sans beaucoup de repères, ne voyant ni leurs compagnons ni Ogier (sauf s'ils sont plus malins que ça, mais normalement, aucun ne devrait s'y repérer).

A cet instant, faites faire un test de Sensations. Si le test est réussi, ils pourront se rendre compte à temps, qu'ils sont encerclés par 3 chevaliers bien décidés à en terminer avec eux. Ceux qui ratent leur test s'en rendront compte aussi mais trop tard. Ils subiront un coup dans le dos avant de pouvoir convenablement se défendre.

Normalement, l'issue du combat est certaine pour chacun d'entre eux : les chevaliers ne retiennent absolument pas leurs coups et chercheront à taper pour tuer. Les personnages tomberont dans le coma et seront laissés pour morts. Sauf s'ils sont très astucieux ou très forts au combat, les personnages seront vaincus. Pour l'un d'entre eux ayant plus de chance, Ogier interviendra en toute hâte au moment où il allait prendre un coup normalement fatal.

#### Et s'ils ne participent pas au tournoi :

Peu importe, après tout cette étape n'est pas primordiale dans le déroulement de l'histoire, c'est juste un assez bon divertissement qui s'intègre bien dans la trame du scénario.

Deux des personnages qui se trouvent dans le coma feront des rêves étranges :

- L'un verra Ornan de Guy se transformer en faucon, prendre son envol, planer au-dessus du château et de la campagne, scruter le sol à la recherche d'une proie. Dès qu'il aura repéré une jouvencelle, il piquera sur elle, les ailes collées au corps, le bec tendu comme la pointe d'un glaive.

- L'autre verra Gommelot. L'homme, à la chair pâle endormit au coin du feu, se mettra à fondre comme s'il était fait de cire.

Il est fort probable que certains des personnages n'aient pas participé au tournoi (Mages, Colporteurs...). Ceux-ci pourront aider Irana et Ogier à ramener les corps des guerriers et à les soigner. Et ils en auront bien besoin !

Lorsque les personnages se réveilleront de leur coma, Irana et Ogier leur expliqueront qu'ils les ont trouvés ainsi sur le champ de bataille et qu'on les avait cru morts. Ils leur ont donnés tous les soins nécessaires.

Irana, nerveuse, leur expliquera qu'on a cherché à les tuer "volontairement" à cause du secret qu'ils partagent. Ogier, curieux, demandera plus d'explications. Irana, voyant qu'il est de toute façon trop tard, avouera à Ogier ce à quoi ils sont mêlés.

*"C'est trop tard maintenant, Ogier t'a aidé, il est donc lui aussi compromis. Il faut lui dire. Je t'avais prévenu que ce secret était comme un malade. Il va tous nous contaminer peu à peu. Si je dois me faire tailler en pièces, intervint Ogier, j'aimerais savoir pourquoi."*

Irana racontera toute l'histoire à Ogier. Elle avouera qu'elle n'a toujours pas pu approcher Aude. En effet, Dorius ne la quitte pas d'une semelle comme s'il s'attendait à ce que quelqu'un vienne voir Aude si par malheur elle se retrouvait

seule. Irana avouera avoir peur. De plus, elle a l'impression d'être suivie. Malgré cela, Ogier doute de son discours alarmiste :

*"- Vous vous alarmez pour rien [...]. Ces reliques peuvent avoir guéri le baron à l'heure qu'il est. J'ai vu de semblables prodiges quand j'étais en croisade. Il ne faut pas nier d'emblée le pouvoir miraculeux des Saints Débris. Je suis ce que je suis, mais ma Foi reste intacte. Ce n'est pas parce que je détestais casser la tête des ennemis que je suis forcément un mauvais Chrétien. Irana eut une mimique d'exaspération.*

*- Oh ! siffla-t-elle. Vous les hommes ! vous vous enveloppez de fer, vous faites une profession d'ôter la vie comme le vent éparpille les feuilles des arbres à l'automne... et vous êtes plus naïfs que des enfants au maillot !*

*- Tout doux, la belle [...] je dis simplement que j'ai beaucoup voyagé et vu bien des choses étranges. Il ne me paraît pas impossible que ces reliques aient pu guérir Ornan de Guy."*

La discussion continue et Irana se désespère de ne pouvoir rien faire, jusqu'à ce que lui vienne une idée :

*"- Il y aurait peut-être un moyen, fit Irana. Obtenir une entrevue avec la famille d'Aude. son père, sa mère ne resteraient pas insensibles à ce que nous avons à leur apprendre. - Une audience ? rien que ça ! ricana Ogier. Et tu crois vraiment qu'on accordera crédit aux bavardages d'une vagabonde qui gagne sa vie à coups de chansons égrillardes ? tu auras l'air d'une folle. On demandera au bourreau de te coudre la bouche avec une lanière de cuir. Ou on te fera avaler de l'huile bouillante pour te purifier de tes mensonges. Les puissants détestent les porteurs de mauvaises nouvelles."*

C'est à ce moment que les personnages vont pouvoir intervenir : Irana leur demandera le plus sincèrement du monde au nom de la chevalerie, de la courtoisie ou de tout autre chose chère à leurs yeux, d'obtenir une audience et de leur révéler ce qu'ils savent. ils ne devraient pas refuser.

Evidemment, Ogier n'est pas de l'avis d'Irana :

*Ogier grimaça.*

*"Vous m'avez l'air de fols, soupira-t-il. Et j'ai peur que cette entreprise ne tourne mal, mais je ne ferai rien pour vous en dissuader."*

Irana leur fera bien préparer leur discours avant leur départ. Elle leur explique également que ce mariage doit rapporter beaucoup aux Chantrelles et c'est pourquoi ils doivent vraiment être prudents :

*"Essayez d'être diplomates, ne lâchez la vérité qu'en vous entourant de mille précautions, dites que vous regrettez d'avoir à mentionner pareille vilennie, prétendez avoir entendu cette rumeur dans une auberge..."*

#### Et si ils refusent :

A quels genre de personnes faites vous jouer cette aventure ? Le scénario prend une mauvaise tournure pour vous. Non, ils doivent accepter !

### 1.2.5.2 Chez les Chantrelles

Le manoir des Chantrelles est à 4 heures à cheval du château d'Ornan de Guy (avec une allure normale). Ceux qui n'en ont pas, pourront s'en voir prêter par Ogier : il a gagné ces chevaux au tournoi en éliminant quelques uns de ses ennemis.

Le manoir des Chantrelles est une maison forte de moindre allure où le bois domine largement sur la pierre. On est loin du castel d'Ornan de Guy avec ses mâchicoulis et sa belle enceinte de granit rose. Ici, seul le donjon est en pierre. Partout ailleurs, on a eu recours à des troncs écorcés et durcis au feu.

Des troupeaux de moutons paissent aux alentours. Le manoir est rempli d'une vingtaine de gardes dont le niveau correspond plus ou moins à ceux des personnages. Pour les caractéristiques, reportez-vous au tableau qui se trouve à la fin du troisième supplément "Entre Ombres et Lumières", page 95.

Quand les personnages se présenteront, il leur sera réservé un bon accueil. Leurs chevaux sont conduits aux écuries et des valets leur tenderont des cuvettes d'eau claire pour se laver le visage et les mains. On les débarrassera de leurs manteaux de chevauchée couverts de poussière et on leur remettra des capes légères en tissu chatoyant d'un plus bel effet.

L'atmosphère semble à la fête et le pavé est jonché de fleurs fraîchement coupées. Pour l'occasion, on a tiré des coffres les grandes tapisseries d'apparat pour les tendre sur la muraille nue.

Un homme maigre aux cheveux gris vient au devant des personnages. Une femme sèche, à la bouche filiforme déjà scarifiée par la vieillesse le suit l'œil acéré :

*"Je suis Hugues de Chantrelle et voici mon épouse, Dame Mahaut. Dieu vous garde !"*

Après les présentations, ils partiront s'installer devant la cheminée, des serviteurs apportent du vin, des confitures et des galettes chaudes, dont Dame Mahaut s'empare immédiatement, enfournant la pâte brûlante dans sa bouche ridée avec des gestes rapaces, comme si elle n'avait pas mangé depuis plusieurs jours.

Les personnages doivent maintenant expliquer l'objet de leur visite.

Quoi qu'ils puissent dire, et quelque soit l'habileté dont ils pourront faire preuve, Dame Mahaut lèvera la main pour les interrompre :

*"Ca suffit. Je n'entendrais pas un mot de plus de ces calomnies sans fondement. Ce sont là propos de jaloux et je m'étonne que vous ayez été assez niais pour leur prêter l'oreille. Le Seigneur Ornan a beaucoup d'ennemis car il est beau, riche et puissant, toutes choses qui éveillent l'envie et poussent les malveillants à propager les rumeurs."*

Hugues semble hésitant. Il paraît perturbé et troublé, il a même pâli un instant. Puis difficilement, il bégaye :

*"J'ai vu le baron tout récemment. Il ne m'a pas paru malade. Un fisicien pourrait peut-être confirmé sa bonne santé, mais une telle enquête aurait quelque chose de terriblement insultant..."*

Puis Dame Mahaut poursuit de manière offensée :

*"Il n'en est pas question ! L'offense serait ineffaçable. La parole d'un tel Prince ne peut-être mise en doute. Et puis même en admettant..."*

Elle s'interrompt un cours instant puis reprend :

*"- En admettant que le baron ait effectivement contracté la lèpre, ce serait se comporter en bien mauvais chrétien que de mettre en doute le pouvoir purificateur des reliques saintes. Quant à moi, je suis certaine, en mon âme de croyante, que les dépouilles de Saint-Jôme ont déjà guéri Ornan de son mal à l'heure où nous parlons. Prétendre le contraire serait de la pure hérésie. Dieu ne peut abandonner un homme qui a combattu pour notre très Saint Empereur, contre les vilenies de l'Empire décadent d'Azharis le fou."*

*- Allons fit timidement Hugues. Ne nous emportons pas. Il conviendrait peut-être d'étudier calmement le problème, comme lorsqu'on joue aux tables ou aux échecs. La précipitation est mauvaise conseillère.*

*- Mon bon ami gronde Mahaut. Vous vous laissez affecter par la trop grande affection que vous portez à Aude. Vous savez bien qu'il n'est pas bon de trop aimer ses enfants, l'Eglise le déconseille. Le véritable amour ne doit s'adresser qu'à Dieu. Comment pouvez-vous accorder quelque crédit aux propos d'inconnus crottés dont les équipements sont d'avantage ceux de palefreniers que de paladins ? Vous ne voyez donc pas que vous parlez à un valet de chiens qu'on a payé pour jeter le trouble dans votre esprit ?"*

Se tournant et hurlant vers les personnages :

*"Qui vous a soudoyés pour répandre votre fiel ? Parlez ! Vous faites partie des gens de Robert de Saint-Rémy, n'est-ce pas ? Lui seul aurait intérêt à souiller la réputation du baron de Guy !"*

Les hurlements de Mahaut attirent rapidement la garde malgré toutes les protestations des personnages. Il vaut mieux que les personnages trouvent des preuves rapidement à montrer car sinon c'est un châtiment terrible qui les attend...

Dès leur entrée, les hommes d'armes encerclent les personnages et leur enlèvent leurs armes et tout équipement supposé dangereux.

Logiquement, pour appuyer leur dire, les personnages devront penser à montrer l'ermitage aux Chantrelles.

A ce moment là, Hugues, désireux de donner une chance aux personnages le leur fera savoir : il fera seller ses meilleurs chevaux et appellera une escorte de 12 hommes à pied, en vue de courir la campagne pour aller vérifier cet ermitage.

Hugues aime sa fille et souhaitera éviter tout souci à celle-ci s'il le peut. Pendant ce temps Mahaut hurle, et vocifère contre la décision qu'est en train de prendre son mari :

*"Si cela ce sait, vous courroucerez grandement le sire de Guy. Sans parler des princes de l'Eglise qui nous accuseront de nourrir peu de Foi envers les mircales de Dieu. Cela se retournera contre nous."*

Mais déjà Hugues ne l'écoute plus et part s'équiper pour la route. Apparemment il est très troublé par ces révélations et ne sait trop quelle attitude adopter vis à vis de ses invités. Il réapparaît, éperons aux talons, et fait signe aux personnages de le suivre aux écuries.

Il monte à cheval et dit :

*"Je prie pour que vous ayez été abusés par un jaloux. Bien que bon chrétien, je n'ai pas la foi aveugle de ma femme dans la puissance des reliques. C'est pour cela que je ne veux rien laisser au hasard. Si vous essayé de salir l'honneur du baron de Guy, il vous en cuira, soyez-en sûr. Maintenant montrez nous le chemin de cet ermitage. Et n'essayez pas de fuir, ou bien mes hommes vous coucheraient dans l'herbe, une flèche entre les épaules. Et si vous y résistez encore, mes chiens vous pourchasseront pour vous achever."*

Puis il quitte l'enceinte du manoir.

Et s'ils ne pensent pas à l'ermitage comme preuve possible pour appuyer leurs dires :

Tant pis pour eux. Malgré toute la sympathie d'Hugues, il recevront une correction digne de cette infamie : après s'être faits roués de coups par les valets des Chantrelles, il seront jetés vulgairement dans le fossé. Leur sort sera réglé du point de vue des Chantrelles. En terme de jeu, faites leur perdre la moitié de leur PV restant et ils reprendront conscience dans le fossé sans leurs équipements et sacrement amochés.

Ils ne leur restent plus qu'un trouver un moyen pour prouver ce qu'ils avancent... et pour récupérer leur équipement !

### 1.2.5.3 L'ermitage

En moins d'une journée ils atteignent la colline de l'ermitage. Il arrivent au soir.

Pendant le voyage, Hugues ne parle guère (le strict minimum). Si les personnages se renseignent sur Robert de Saint-Rémy, ils pourront apprendre les détails suivants :

*"Robert de Saint-Rémy ? C'était le petit amoureux transi de ma fille. Le fils unique d'un chevalier sans fortune. Un compagnon d'enfance rien de plus. Il n'a jamais été question qu'il obtienne la main d'Aude, même s'il l'a un temps imaginé. L'annonce du mariage l'a rendu fou ? Votre démarche pourrait bien faire partie d'un plan visant à empêcher l'hymen. Robert est un brave garçon mais qui restera à jamais un pauvre bachelier incapable de lever compagnie. Il vit comme un gueux, dans une ruine, partageant des pommes avec ses serfs."*

Arrivés au seuil de l'ermitage, ils auront une première surprise : la statue de Saint-Jôme a disparu. Ensuite, l'intérieur de la chapelle est déserte, l'autel abandonné, le sol

est couvert de poussière et de feuilles mortes datant du dernier hiver. Il ne subsiste nulle part une seule statue de Saint et l'endroit semble désert depuis des années.

A ce moment là, Hugues prendra la parole, et même avec la meilleure des défenses, il n'en croirait autrement. Il est très autoritaire :

*"C'est bien ce que je pensais. Il n'y a jamais eu d'ermite ici. Ou du moins pas récemment. On vous a abusé. Vous n'avez guère de cervelle ; des reliques aussi puissante ne se seraient pas trouvées reléguées ici, dans un pauvre ermitage de campagne. Un riche monastère en aurait fait l'acquisition !*

*Si vous ne mentez pas, c'est qu'on vous a joué une mauvaise sottise que vous avez prise pour argent comptant. Comme je ne suis pas méchant homme, je préfère croire à votre innocence. Toutefois, il est bon que vous receviez une leçon. Si je vous ramenait chez moi, ma femme vous ferait bastonner à mort... ou jeter aux chiens. Moi je me contenterai de vous faire clouer la langue sur la porte de cette chapelle pour vous apprendre à parler inconsidérément. J'ai fait apporter vos armes que je poserais sur cette pierre. Elles vous seront utiles pour repousser les loups... si vous parvenez à vous détacher."*

Il a à peine fini que trois soldats se jettent sur le premier d'entre eux pour le maîtriser, les autres restant arcs en main. Un quatrième soldat le force à ouvrir la bouche en lui glissant une dague entre les dents, saisit la langue au moyen d'une pince.

*"Il faut châtier les menteurs. Cette petite mésaventure vous dissuadera à l'avenir de prêter l'oreille aux contes à dormir debout qui circulent dans les tavernes. Ne me croyez pas cruel : mon épouse, Dame Mahaut, ne vous aurait pas laissé la vie. Avec moi, si vous avez quelque courage, il vous reste une chance d'échapper aux loups."*

A ce moment, alors que l'autre continue son sermon, les hommes fichent un gros clou à tête octogonale dans la langue, et l'enfoncent dans les planches de l'huis en trois coups de marteaux. (test de Courage à -40 % : si le test est loupé, le personnage s'évanouit, occasionnant une perte de 5 PV).

A la fin, chacun se retrouvera cloués par la langue à l'immense porte de l'ermitage.

Et si, ils décident de tenter de s'enfuir pendant qu'on les emmène dans la forêt :

Ceci peut-être à la fois une bonne et une mauvaise inspiration.

Les gardes veillent et tireront des volées de flèches. Ils auront 80 % (malus compris) en viser. De plus, il ne faut pas oublier que les personnages sont sans armures. Dix des flèches toucheront. Voyez quels personnages prendront le plus de flèches.

Evidemment, ils ne s'arrêteront pas là. D'une part, ils lâcheront les chiens et d'autre part, ils les poursuivront en cherchant à tirer. Considérez que les hommes pourront tirer pendant trois tours avant que les personnages ne soient hors de leur champ de vision. Mais il reste les chiens. Il y a un chien par personnage.



Si malgré cela, ils parvenaient à s'enfuir, ce serait un assez gros exploits et ce n'aurait pas d'incidence dans la suite du scénario.

S'ils ne parvenaient pas tous à s'enfuir, Hugues, magnanime accorderait quand même une chance aux autres, mais sans trop d'espoir. Le résultat de la visite de l'ermitage reviendrait au même : pas de statue, ermitage désert, langue clouée sur la porte.

Après que tous les personnages présents aient la langue clouée à la porte, le baron remet le pied à l'étrier et remonte à cheval :

*"Un conseil : ne tournez pas l'œil, la traction exercée par le poids de votre corps vous arracherait la langue à la racine. Si la perte de sang ne vous tuait pas, vous resteriez alors muet pour le restant de votre vie. Je vous laisse méditer sur les dangers de la médiasance. C'est un défaut féminin qui sied mal aux hommes."*

Le sang leur emplait la bouche, et ils sont obligés de l'avaler pour ne pas s'étouffer. Faites faire un test de Courage ou de Volonté (ce que le personnage a la plus), tous les quarts d'heure, pour ne pas s'évanouir.

Là, une lutte va s'engager pour les personnages car ils ne doivent pas s'évanouir, auquel cas, leur langue resterait clouée sur la porte pendant que leur corps s'effondrerait par terre.

La pointe est impossible à enlever car c'est le genre de clou utilisé pour renforcer les portes ou les pont-levis. Sans tenaille, impossible d'arriver à quoi que ce soit.

Si un personnage en vient à se laisser tomber pour arracher le clou où tombe dans le coma d'une quelconque manière que ce soit, il perdra sa langue, en totalité ou en partie. Jetez un d100 : de 51 à 100 le personnage est dorénavant muet et il a perdu toute sa langue. De plus, il tombe automatiquement dans le coma et perd 1d4+1 PV toutes les 10 minutes.

La nuit est en train de tomber et déjà les bruits des loups se font entendre. Mettez la pression sur les joueurs, en jouant avec l'environnement, les loups, etc...

Après une heure (soit 4 tests contre l'évanouissement), un cheval se fait entendre. Les loups ont commencé à s'avancer et rodent autour des personnages. La voix d'Irana se fait entendre :

*"Au large ! Au large."*

Une odeur de feu parvient à leurs narines, des étincelles volent dans la nuit. Elle leur hurle :

*"Ils sont partis. Je vais dresser un feu pour les tenir à l'écart sinon ils ne vont pas tarder à revenir. Je vous supplie de résister encore un moment."*

Puis après avoir fait un feu, elle s'approche du premier d'entre eux :

*"Par dieu ! Il va vous falloir du courage. Je vais essayer d'arracher les clous avec une tenaille mais je doute d'être assez forte pour réussir du premier coup, cela risque de vous*

*occasionner de grandes souffrances. Le mieux serait que je tente d'insensibiliser la plaie au moyen d'une décoction. J'ai du pavot dans ma besace, une plante que m'a donnée un mire de ma connaissance. Je peux en faire une infusion qui vous engourdira les chais. Aurez-vous la patience d'attendre ?"*

Elle revient peu de temps après, et commence à humecter goutte à goutte la blessure.

*"L'engourdissement devrait vous gagner très vite."*

Puis la langue du premier personnage commence à se pétrifier et à perdre toute insensibilité.

*"Il faut faire vite. Le prodige n'est que passager. Je vais prendre la tenaille et tenter d'arracher le clou ; pardonnez ma maladresse par avance. Il vous aurait fallu quelqu'un ayant beaucoup plus de force..."*

Puis, après avoir arraché le clou, dit :

*"Vite près du Feu, je vais vous soigner, il faut purifier la plaie avant que la vermine se s'y mette. J'ai mis la lame d'un couteau à rougir, ce sera votre dernière épreuve."*

Histoire de mettre la pression sur vos joueurs, jetez quelques dés derrière votre écran (une fois lors de l'arrachage du clou, une fois pour la cautérisation), tirez une mine un peu triste puis un peu ravie et annoncez au premier joueur qu'il est libre.

Faites lui faire un test de Puissance à -80 % pour vérifier qu'il ne s'évanouit pas. Faites ainsi avec chaque joueur, en faisant toujours semblant de tirer les dés (artifice connu mais toujours efficace), et une fois libérés, faites leur faire des tests de Puissance.

N'oubliez pas qu'une fois libre, ils pourront récupérer leur équipement qu'Hugues a généreusement laissé avant de partir.

## 1.2.6 Mauvais présage

### 1.2.6.1 Guérison

Le lendemain matin après une nuit de repos, les personnages blessés ruisselant de sueur, grelotteront de fièvre.

Ceux qui ont eu droit à un clouage de langue auront l'impression d'abriter un crapaud vivant dans leur bouche tant leur langue est enflée (ça peut être assimilé à un piercing de la langue, en pire, évidemment).

Leurs vêtements, sont raidis du sang séché ; la douleur est supportable à condition de ne pas chercher à avaler sa salive.

Irana se réveille et commence à s'occuper de leurs blessures, leur ouvrant tour à tour la bouche, pour voir comment se comporte leurs blessures. Leur déconseillant de parler, elle leur donne des feuilles détrempées qu'ils devront garder sur la langue comme un emplâtre. Pour la nourriture,

ce sera soupe froide et bouillie. De plus, le silence sera de rigueur pendant une bonne semaine. Elle leur expliquera :

*"On a enlevé l'image du saint lépreux. J'ai fait le tour de la chapelle. Il semblerait qu'on ait récemment creusé derrière, au milieu des buissons. Quand vous irez mieux, nous irons voir."*

Puis la mine triste elle ajoute :

*"Je regrette de vous avoir expédié dans un tel traquenard. Ils vous ont traité comme des serfs. Ce sont des porcs. Je suppose qu'ils ont refusé d'entendre la vérité ? Mahaut de Chantrelle aime l'or c'est connu, l'annulation du mariage lui ferait perdre une fortune. De plus, elle se proclame fort croyante et s'est toujours vantée d'aimer Dieu plus que sa famille, conformément aux préceptes de l'Eglise." Quelle sotte je suis, j'aurais dû le savoir pourtant ! Je m'en veux tellement !"*

Vers le début de la matinée, ils pourront aller voir l'endroit qu'elle voulait leur montrer. Elle les conduit au travers des broussailles vers un espace de terre remuée qu'elle a repéré la veille.

En creusant un peu, on peut facilement dégager les contours de deux formes humaines couchées côte à côte. La première, est la statue de Saint-Jôme, la seconde est celle d'un petit vieillard tout nu, dont le cou s'orne d'un scapulaire, et les reins d'un cilice à épines qui lui a profondément balaféré les flanc (ceinture de crin que l'on porte sur la peau pour faire acte d'humiliation). On peut facilement supposer qu'il s'agissait du véritable ermite.

La mise en scène est claire : l'ermitage n'a jamais été consacré à Saint-Jôme et on a profité de la crédulité de Dorius pour lui soutirer une importante somme en or. Quant au contenu du coffre, il ne devait contenir que de vulgaires os récupérés dans n'importe quelle fosse commune...

Si les personnages n'arrivent pas facilement à ces conclusions, la trobairitz, elle, y viendra facilement : elle a l'esprit vif et pourra leur donner sa théorie (en l'occurrence celle-ci).

A la fin des réflexions, elle leur dit :

*"Reposez-vous maintenant, car nous allons devoir rentrer. Les loups n'ont pas cessé de rôder cette nuit et plus tôt nous aurons quitté ces lieux mieux je me porterais."*

Le retour est plutôt long et pénible, bien qu'il ne dure qu'un jour.

Arrivé à Kandarec, Ogier vient les aider. Il a réservé une partie de la salle commune de la pouliche noire et plusieurs paillasses en bas. Irana refuse que l'on fasse appeler des docteurs : d'une part ils pourraient être trop bavards, d'autre part elle sait soigner et peut remplacer un mire aisément.

Irana leur conseillera de se reposer, et elle et Ogier resteront avec eux pour bien y veiller et éviter qu'aucun d'eux ne fasse de sottises... Irana pourra leur racontant de bien beaux contes pour passer le temps, Ogier pourra leur raconter des souvenirs de guerres, de croisade, etc...

Bien qu'assez prude et pudique, la compagnie de la trobairitz est loin d'être désagréable.

### 1.2.6.2 Gomelot

Pendant cette convalescence il leur sera possible, s'ils le désirent, de lier amitié avec Gomelot. L'homme n'est pas un mauvais bougre ni un mauvais compagnon du reste. Fort sympathique et généreux, Gomelot est un homme accessible, rieur, qui partagera facilement sa table ses repas et ses histoires avec des compagnons aussi bonhommes que lui.

Il pourra leur expliquer comment il est parvenu à sa place et son histoire. Son père était drapier, teinturier plus exactement, et s'était mis en tête de trouver le secret du bleu et de fixer les couleurs sur les draps. Il a passé son enfance dans ce milieu, dans la puanteur des racines de garance que l'on faisait bouillir, il écrasait dit-il le kermès pour obtenir un beau rouge bien éclatant (le kermès sont des blocs gluants faits de millions d'insectes morts agglutinés qu'il faut réduire en une soupe infâme). Son père s'était mis dans la tête de fixer le secret du bleu. A cette époque, on ne parvenait pas à le fixer durablement : il tournait au gris en peu de temps.

Bref, son père a passé sa vie à essayer de nouvelles recettes. Il foulait lui-même l'étoffe dans sa cour de peur qu'on ne lui vole ses formules. Il a fini par s'empoisonner le sang. Quand il est mort il avait les pieds teints en bleu, et le prêtre (imbécile de prêtre dira Gomelot) a refusé de lui donner l'absolution parce qu'il y voyait un signe de possession diabolique.

Lui ne voulait pas de cette vie là. C'était une condition étriquée qui l'ennuyait. Il aurait bien aimé mener la vie passionnante d'un chevalier, mais sa condition physique lui interdisait la pratique des armes, et à aucun prix, il n'aurait pu devenir mercenaire car un rien le rendait malade : une nourriture trop épicée, une viande faisandée...

Et le hasard l'a fait asseoir à la table d'un grand seigneur, dans une auberge alors qu'il revenait de Lournac chercher une provision de draps. Ils ont partagé la même assiette, le même gobelet, ce qui était signe de grand honneur pour lui, et il a vite remarqué que l'homme ne mangeait qu'après que Gomelot eut porté les premiers morceaux à sa bouche. Le seigneur l'observait avec grande attention, un temps certain avant de finalement imiter Gomelot. Le Seigneur fût franc avec Gomelot et lui expliqua qu'il avait beaucoup d'ennemis et se défiait du poison. Et curieusement, Gomelot au lieu d'être effrayé, fût au contraire plutôt excité par ce soudain danger qui emplissait sa vie d'ordinaire plutôt ennuyeuse. C'est ainsi qu'il est devenu goûteur pour ce seigneur, puis pour le Baron Ornan de Guy.

Il racontera sans mal son histoire et continuera à disserter sur l'excitation que lui procure le danger et les risques. Il parlera très longtemps de cette nouvelle vie qui s'est offerte à lui. Il en semble d'ailleurs très heureux.

Gomelot se permettra d'inviter ses nouveaux amis, s'ils le désirent, au banquet du mariage qui sera organisé un peu plus tard.

#### Et s'ils ne lient pas amitié avec le goûteur :

Domage, vous devrez trouver un autre moyen de les faire entrer dans le château lors du banquet !

### 1.2.6.3 Aude de Chantrelle

Quand les personnages iront mieux environ une courte semaine plus tard, Irana leur expliquera un nouveau plan : à force de questions, elle a fini par apprendre que la demoiselle se retirait chaque matin dans le jardin de roses qu'avait fait installé Ornan de Guy à son intention. Elle expliquera :

*"Son chaperon l'accompagne, mais c'est une vieille cousine devenue dame de parage pour survivre et elle finit toujours pas s'assoupir dans un rayon de soleil. Il faudrait en profiter. Le mariage se rapproche. Si nous ne parvenons pas à éveiller sa méfiance, Aude est condamnée. Il me faut un ou deux d'entre vous pour faire le guet, pendant que je lui parlerai. J'essaierais de me montrer éloquente. Je suis femme, je sais parler aux femmes, j'ai peut-être une chance de faire naître le doute en elle."*

Il n'est pas difficile de parvenir jusqu'au jardin de roses pour peu que l'on soit un minimum discret. Un bruit de fait et le garde accoure ainsi qu'Ornan de Guy et Dorius.

Enveloppés dans de grands manteaux, capuchons sur leur tête, les 2 personnages choisis s'aventureront avec Irana dans le jardin de roses. Le temps presse.

A un moment, ils croisent le chaperon, endormi dans un fauteuil de fer forgé, un gobelet de vin cuit à portée de la main.

***"C'était un grosse dame flétrie qui souriait au soleil et somnolait, une profonde expression de contentement."***

Aude, elle, joue au milieu des roses avec un faon apprivoisé qui mange dans sa main. La roseraie est peuplée d'animaux bizarres et nul doute qu'Ornan de Guy n'a pas dû regarder à la dépense pour séduire Aude. Le perroquet qu'ils ont déjà pu voir, est présent lui aussi, mais également des chiens affublés de rubans, une chevette portant une clochette autour du cou, et des paons qui font la roue. Irana, laisse les personnages un peu en retrait et se dirige vers Aude.

Arrivée à son niveau, elle plie le genou et Aude la prie de se relever. La discussion s'engage. Il est possible de l'entendre. Aude semble complètement innocente, pure comme un enfant, naïve...

*"- Ce que j'ai à vous dire est très grave, c'est un bien vilain secret qui vous fera mal à l'âme mais vous comprendrez que je ne pouvais garder bouche close en semblable péril. - Parlez, je vous en prie. Je connais votre réputation et vous sais fort habile dans votre art. J'ai d'ailleurs grande hâte de vous entendre chanter."*

*- Il ne s'agit pas de chansons pour l'heure, mais de votre futur époux, le très haut et très puissant seigneur Ornan de Guy. Laissez moi parler sans m'interrompre, car il y va de votre vie."*

*Elle se mit à narrer tout les événements des derniers jours[...] chacun de ses mots faisait mouche.*

*D'abord, Aude, cesse peu à peu de sourire, ses sourcils se froncent. [...].*

*C'est le moment crucial. Ou elle se met à pleurer ou elle appelle la garde...*

*Mais très vite la sérénité se réinstalle sur les traits d'Aude. elle recommence même à sourire de cet air incroyablement doux qu'elle avait.*

*- Arrêtez madame. Je comprends ce que vous essayez de faire et veux vous dire plusieurs choses. D'abord sachez que j'ai haute confiance en Ornan de Guy, mon futur époux. Je le sais trop grand chevalier pour taire à une femme un mal aussi vilain. S'il était ladre, pensez-vous vraiment qu'il se moquerait de m'infecter au premier jeu d'engendrement qui nous réunirait sur la couche nuptial ? Ce serait lui attribuer une âme bien noire.*

*- Pas s'il se croit guéri par le pouvoir des reliques, Madame. Pas si Dorius le moine, l'a convaincu que les ossements de Saint-Jôme ont pris son mal. J'ai confiance en l'abbé Dorius. Parce qu'Ornan a confiance en lui. De plus je ne partage pas votre scepticisme quant au pouvoir des reliques. Si Ornan s'estime guéri, c'est qu'il l'est. une femme ne doit point contester le jugement de son mari, les hommes ont des lumières que ne possèdent pas les femmes. Les pères de l'Eglise l'ont souvent répété. Nous ne devons pas nous mêler de réfléchir car notre esprit n'y entend rien. La femme est de sentiment, de compassion. Ses domaines sont l'enfantement et la charité, elle ne doit point vouloir jouer les grands esprits.*

*- Je suis bonne chrétienne, et Ornan a longtemps bataillé en terres ennemies. S'il avait eu la malchance d'y contracter quelque mauvais mal, croyez-vous vraiment que Dieu le laisserait sans secours ? C'est impensable. (elle eut un petite rire très doux, comme s'il s'agissait là d'une plaisanterie).*

*- Allons, tombez le masque. J'ai tout compris. C'est Robert qui vous envoie ! je reconnais bien là son imagination fantasque. Ce mariage lui fait horreur et je le sais prêt à tout pour l'en empêcher. Avouez qu'il vous a engagée pour me tenir ce petit sermon, je ne vous en tiendrais pas rigueur."*

Irana ne sait que dire, elle a l'air dépitée complètement décontenancée par la naïveté de la jeune fille.

*"Pauvre Robert. Il est si touchant dans son désarroi, mais je ne suis que pour moitié responsable de ses tourments. Son cœur a fait le reste. Je ne lui ai jamais rien promis. C'était un charmant compagnon d'enfance, le fils d'un baron ruiné qui vit aussi pauvrement que ses serfs. Nous avons joué bien des fois aux épousailles, c'est vrai, mais nous étions à peine âgés de 10 ans ! Il était Chastes le Beau, j'étais Isabelle de Villetrieuse. Il prenait son épée de bois et s'en allait poursuivre un mouton promu dragon pour la circonstance..."*

*Nous avons la tête remplie de contes. Nous échangeons des serments. Tout cela n'était qu'amusement de gamins. J'ai grandi, mais Robert de Saint-Rémy est resté prisonnier de ces fables. La fin'amor n'existe que dans les chansons des troubadours. Je ne veux pas d'un jouvenceau pour époux. Mon pauvre Robert n'aurait sûrement pas assez de force dans les deux bras pour soulever une épée. J'aime Ornan parce que c'est un vrai paladin, un seigneur qui saura m'honorer et me défendre. Je ne me marie pas contre mon gré, je ne suis pas la pucelle des fabliaux que ses parents vendent à un barbon scrofulieux. Je suis très heureuse d'avoir été choisie par le baron de Guy, c'est plus de bonheur que je n'en espérais. Allez dit-elle. Je ne vous en veux point pour cette méchante farce. Dites à Robert de ne pas recommencer. Ornan est impétueux et pourrait se fâcher. Ce conseil vaut également pour vous. Partez vite avant qu'on*

*ne remarque votre présence ici. Je ne soufflerais mot à personne de votre tentative. Dites bien à Robert que le temps arrange les choses et qu'il est inutile de se croiser comme il m'en a menacé si je l'abandonnais. s'il veut mourir en terres ennemies que ce soit pour la plus grande gloire de Dieu, et non pour la mienne ! Je ne mérite point un tel sacrifice."*

Au terme de ce discours, il vaut mieux pour les personnages qu'ils s'en aillent. Irana revient vers eux, pour sortir du jardin. Au moment où ils sortent du jardin, Irana s'effondre en larmes "Maintenant, tout est perdu" dit-elle.

Et si ils ont refusés d'accompagner Irana :

Peu importe, elle ira quand même. Elle ne leur en voudra pas car ils ont déjà fait beaucoup. Elle s'y rendra seule. Elle reviendra de la même manière, dépitée et racontera son entretien avec Aude.

#### 1.2.6.4 Baptême funeste

Vers midi, ils devraient être de retour à l'auberge afin de prendre un bol de soupe comme diner. Le visage d'Irana perd sa moue attristée. Elle prend la parole :

*"- Il y a encore une possibilité : Dorius. Si nous parvenons à lui faire admettre son erreur, il se sentira forcé d'intervenir. après tout c'est un homme d'Eglise.*

*- Dorius ? ricane Ogier. Il aurait trop à perdre dans l'affaire. Et qui sait si les autorités religieuses ne l'obligeraient pas à accompagner Ornan de Guy chez les lépreux pour sa pénitence.*

*- Il faut essayer s'obstine la trobairitz. Je sais qu'il baptise un enfant cet après-midi. Allons à la cérémonie, nous essayerons de lui parler.*

*- Je n'aime pas ça grommelle Ogier. J'ai déjà perdu des chevaux dans l'affaire [...], il me serait désagréable de perdre en plus des amis."*

Mais Irana est résolue et s'y rendra, encore une fois avec ou sans les personnages pour l'accompagner.

La chapelle du château est une construction à l'ancienne où l'on pratique encore le baptême par immersion à la mode des premiers chrétiens. Bien que cette façon n'est plus en usage, Dorius est séduit par son aspect ostentatoire, et donc s'y conformera. La cuve de pierre a été creusé sous une galerie d'arcades de pierre ouvragée, la famille du nouveau né se presse déjà au bord du bassin quand ils arrivent sur les lieux.

Dorius retrousse son froc de bure, coince le bas du vêtement dans la cordelière qui lui sert de ceinture et descend dans la cuve. Les parents s'approchent, la mère tenant contre son sein un bébé enveloppé d'un drap de coton.

*"- Nous l'appellerons Ornan, dit-elle avec un tremblement dans la voix. En l'honneur de notre Seigneur qui va prendre femme et à qui nous souhaitons un héritier aussi bien constitué que ne l'est notre petit.*

*- Ainsi sera-t-il fait, lance dorius en remontant ses manches."*

Il tend ses mains pour qu'on y dépose l'enfant nu, puis murmurant les paroles sacramentelles, plonge le bébé dans la cuve de pierres. L'enfant surpris par le froid, se débat vigoureusement et se met à pousser des petits cris de terreur. Dorius le brandit au dessus de sa tête, dégoulinant, et le remet à sa mère, pour qu'elle l'enveloppe dans un linge. Brusquement, alors qu'il change de main, le bébé pousse un cri rauque de chiot à l'agonie et se contracte en un spasme terrible. La seconde d'après, sa tête tombe en arrière, laissant voir sa bouchée béante et ses yeux vitreux.

Il est mort.

La mère hurle et l'attire contre elle pour tenter de le réchauffer, de lui redonner vie, mais rien n'y fait. Un grand nombre de badauds attirés par les cris, commencent à se ruer dans l'Eglise. Dorius fait appel à la garde pour quitter le sanctuaire indemne car la mère du malheureux veut lui arracher les yeux. Elle est furieuse et l'accuse d'avoir noyé son enfant, chose pourtant absurde.

Peu de temps après, un docteur arrive et confirme que l'on est en présence d'un cas de mort brutale et inexplicable comme cela se produit parfois avec les nourrissons dont l'âme est encore mal attachée au corps : elle peut être emportée par un simple courant d'air ou un sommeil trop profond.

Irana dit alors aux personnages :

*"Je crains que ce ne soit pas aujourd'hui que l'on parle à Dorius. Cela confirme donc mes pires craintes."*

La nouvelle fait rapidement le tour du bourg et en peu de temps, tout le monde en est courant. On cesse alors de chanter et de danser, les tréteaux se vident, les baladins renoncent à raconter leurs contes scabreux, on en voit même quelques uns commencer à plier bagage.

A l'auberge, Ogier semble aussi écoré et révolté. Finalement il dit :

*"C'est mauvais ! Cela signifie que le ciel désapprouve ce qui se passe ici et nous pourrions être bientôt tous changés en statues de sel pour avoir laissé s'accomplir ce forfait. C'est mauvais, de terribles choses se préparent et il aurait mieux valu qu'aucun d'entre nous n'y soit mêlé."*

Et si les personnages n'assistent pas au baptême :

Ce n'est pas grave, de toute façon, ils seront mis au courant car l'histoire fait le tour du bourg rapidement.

#### 1.2.7 Le banquet du diable

Le soir même a lieu le banquet de noces. En raison des festivités, le château est ouvert et le bon peuple peut, derrière une barrière bois, admirer le Seigneur et sa future femme dîner.

D'ailleurs, Gomelot ne manquera pas de le leur rappeler car ce soir il officie et doit comme sa tâche l'exige goûter le repas du Baron. Il ne manquera pas de le rappeler aux personnages et de les inviter à venir le voir officier.

Irana y voit là une excellente occasion d'approcher Dorius :

*"Le baptême aura peut-être eu raison de sa superbe. A nous d'user de son tempérament superstitieux pour ébranler ses convictions."*

### 1.2.7.1 Assassinat !

Les personnages devraient normalement se retrouver au château en compagnie d'autres badauds venus assister au repas.

On parle toujours de l'incident de l'après-midi tout en s'extasiant devant les tapisseries, les tentures, toiles pendues sur les murailles. Les hommes d'armes canalisent la foule, en répétant :

*"Si on vous prend à voler, on vous coupera la main ! "*

Après être entrés dans le château, ils déboucheront enfin dans la grande salle du banquet. La moitié d'un jeune chêne brûle dans la cheminée, on a allumé des dizaines de grosses chandelles pour que tout la pièce soit parfaitement éclairée. Une longue table a été placée devant l'âtre. Tout est dans le luxe.

Le maître de Kandarec trône sur un fauteuil à haut dossier, signe de sa position supérieure. Gomelot, au milieu de la salle, officie, le cou ceint d'un pectoral d'argent, il a fière allure et se complaît d'être le point central vers lequel converge tous les regards quand il s'approche d'un plat.

Avec autorité, il ordonne aux serviteurs de déposer les plats sur une table prévue à cet effet, puis il prélève un morceau à sa bouche, le mastique avec lenteur et après avoir laissé passé une minute, il soulève lui même le plat d'argent pour le porter sur la table du banquet.

Ornan se sert le premier, goûte à son tour la nourriture et si elle lui convient, se sert le meilleur morceau et commande qu'on la distribue aux autres invités.

Dorius ne semble pas déborder d'appétit. De temps à autre, le baron jette un morceau de viande au perroquet, un peu comme s'il s'était agi d'un faucon.

Les plats défilaient, toujours goûtés par Gomelot, qui de temps à autre en renvoie quelques uns qui lui semblent suspect aux cuisines.

Puis le drame se produit : Gomelot vient de goûter un rôti de marcassin et est allé déposer le plat d'argent devant le baron. Ornan de Guy parle haut et fort, les joues empourprées par le vin dont il emplit son gobelet.

A l'aide de son couteau, il découpe une cuisse de marcassin et mord à belles dents dans la chair. Il eut à peine dégluti qu'il se dresse en poussant un cri rauque. Il semble suffoquer et crache des morceaux de viande qui restent accrochés aux poils de sa barbe. On croit d'abord qu'il a avalé un os.

Dorius se leve, Aude demeure pétrifiée, plus pâle encore que d'habitude. Ornan pousse un râle affreux et se met à déchirer ses vêtements comme pour se donner de l'air :

*"Poi... poison hurle-t-il d'une voix que la mort rendait terrifiante.*

*Poison ! (en disant cela il fixe Gomelot d'un air accusateur et brandit le poing dans sa direction) Traître ! grogne-t-il*

*encore avant de s'effondrer en travers de la table, en renversant pichets et plats de viande.*

*Ne touchez à rien ! vocifère Dorius. Il y a grand danger d'empoisonnement ! "*

Tous les convives se dressaient en désordre, faisant tomber leurs sièges. Terrifiés par l'avertissement du moine, ils se mettaient à cracher au hasard ce qu'ils étaient en train de mâcher la seconde précédente. Les femmes hurlent, les hommes se nettoient la langue et les lèvres sur les habits. Le tumulte est abominable. Dorius clama alors

*"Je suis Tanquam Magister, je peux faire face sans l'aide d'un docteur de l'université."*

Puis il se penche sur le baron qui est pris de convulsions et qui expédie des ruades en tous sens.

Ornan, bien que mourant, a tiré sa dague et rampe vers Gomelot. Ornan, le visage bleu comme un pendu, la langue gonflée sortant de sa bouche, frappe à l'aveuglette, essayant d'atteindre les pieds ou les jambes du goûteur, qui lui est pétrifié de terreur et de stupeur.

Dorius hurle alors en désignant Gomelot :

*"Saisissez vous de cet homme ! C'est lui l'empoisonneur!"*

Après un moment de stupeur, les hommes d'armes se précipitent sans ménagement sur Gomelot. Celui hurle :

*"Vous vous trompez, je suis innocent, j'ai mangé la même viande que le baron. Si elle avait été empoisonnée je devrais être mort !"*

Alors Dorius réagit :

*"Vérifiez ses bagues. Je suis sûr qu'elles sont creuses et contiennent des poudres vénéneuses."*

Effectivement, à son index droit, une bague a une pierre qui se soulève par simple pression du pouce. Dorius triomphe.

*"Là ! Regardez. Une poudre ! Vous êtes tous témoins..."*

Mais Gomelot n'est pas décidé à se laisser faire :

*"C'est un simple digestif. Je le prends à la fin de mon service pour me débarbouiller l'estomac de toutes les sauces qu'il m'a fallu avaler."*

Alors Dorius reprend :

*"Emmenez-le. Montrez cet anneau à un apothicaire, je suis sûr qu'il nous confirmera la présence d'un poison. Cette charogne a empoisonné la viande après l'avoir goûtée... Mais il a eu la main trop lourde. Il ne pensait pas que le venin agirait aussi vite, ne lui laissant pas le temps de s'enfuir. Celui qui t'a payé pour accomplir cette vilénie t'a roulé pauvre imbécile ! "*

Ornan n'est pas encore mort. Il râle, les yeux révulsés. L'abbé le fait porter dans ses appartements par trois

serveurs. Aude, elle, semble en proie à une attaque nerveuse et se débat dans les bras de sa nourrice. Irana elle est livide.

Il vaut mieux pour les personnages qu'ils s'éloignent car si on apprend l'amitié qu'ils avaient avec Gomelot, ça risque de leur causer bien du tort.

Parmi les badauds, la nouvelle est allée très vite et déjà dans toute la ville le mot poison résonne avec force.

Et s'ils ne désirent pas assister au banquet :

Il est fort peut croyable que parmi les personnages il n'y en a pas un seul qui veuille participer au banquet : le château est grand ouvert pendant les festivités et la nourriture est gratuite ! De plus, Irana y sera.

Dans tous les cas, cette éventualité ne doit pas arriver, vous devez avoir au moins un de vos personnages présent là-bas.

Une fois sortis, Irana, nerveuse s'adresse à eux :

*"Gomelot est innocent. Il ne peut avoir sciemment introduit le poison. On a du l'abuser. On lui aurait fait croire que la poudre contenue dans la bague avait une autre fonction... que c'était un aphrodisiaque qui sait ! Il en a saupoudré les viandes en toute innocence. Cela ne me réjouit pourtant pas : le mariage en est annulé en attendant, mais Gomelot risque de le payer de sa vie."*

Dans la ville on n'entend que les bourdonnements des prières. D'ailleurs Dorius a invité les villageois à se mortifier et à offrir leurs souffrances à Dieu. Hommes et femmes de dévêtent et se flagellent le dos et les flancs.

Dorius explique également au peuple que le baron lutte toujours contre la mort mais que les remèdes administrés sont toujours sans effet.

Puis il repère un des personnages dans la cohue et lui fait signe d'avancer (si aucun d'eux n'est dans la cohue, il ira les faire chercher à leur auberge).

*"J'ai besoin de toi et de tes compagnons. Vous possédez la science des routes et des raccourcis, de bons guides nous seront nécessaires si nous devons aller chercher de l'aide."*

*Orman va mal, trois mires sont à son chevet. Ils ont examiné les urines. Le baron est jeune, son temperament devrait donc être gouverné par le sang chaud du printemps, or c'est la flegme qui l'emplit tout entier. L'élément humoral des vieillards."*

*C'est comme si le poison avait rompu tout équilibre. La materia pecans s'est installée en lui avec une rare hostilité. Je compulse depuis tout à l'heure le De aegritudinum curatione, qui est construit selon les principes de Galien, mais je n'y ai découvert aucun remède efficace. Le baron recrache tout ce qu'on tente de lui faire avaler."*

Bien évidemment, Dorius tiendra écartée Irana de tout cela : les personnages se retrouveront pour l'instant seul avec le moine, sans possibilité de communiquer avec la trobairitz. Après tout Dorius ne peut pas la voir.

Tout en parlant, il a pris le chemin des appartements seigneuriaux.

Si les personnages l'interrogent sur la culpabilité de Gomelot, il répondra :

*"L'apothicaire a confirmé que la bague ne contenait qu'un vulgaire élément digestif. On l'a administré à différents animaux sans troubler leur santé. Cela n'a guère d'importance, le bourreau se chargera de lui faire avouer son crime. S'il a agi sur ordre du malin, je demanderais à l'évêque de me conférer les pouvoirs d'exorcisme afin de purifier le château et ses habitants."*

Et s'ils l'interrogent sur le soupçon de léproserie qu'ils ont sur le baron :

Mauvaise idée, mais ne les en dissuadez pas. Dorius niera tout en bloc de ces infâmes accusations, bien que le malaise est présent sur son visage. Toutefois, il est assez fort pour pouvoir faire face à de telles accusations et le pousser à bout ne mènera à rien de plus.

Une fois emmenés à la chambre du Baron, le spectacle qui leur sera donné sera des plus atroces. Déjà, la chambre empest l'urine et les déjections. Le corps du baron repose nu sur son lit, le corps si noir et si gonflé qu'on croit être en présence d'un cadavre. L'état de dégradation charnel est si avancé qu'il devient impossible de savoir si Ornan a réellement un jour été atteint oui ou non par la lèpre.

*"Il se décompose, murmure Dorius. Mais il a encore sa connaissance, même s'il ne peut plus parler. Nous avons essayé de lui faire absorber un émétique à base de fiente de poule, mais s'il a été empoisonné au mercure, ses poumons et son estomac doivent déjà être en train de se transformer en argent. Sa suffocation m'amènerait à penser qu'il a été empoisonné au plomb brûlé, sublimé, ce qui serait terrible car il pourrait bientôt s'enflammer de l'intérieur, comme si on lui allumait une torche dans le ventre. Le seul moyen de le sauver est de lui faire vomir ce venin ; nous allons essayer de lui faire prendre toutes sortes de potages à base d'excréments variés, matières qui provoquent toujours un soubresaut de l'estomac. Cependant, comme le dit Hippocrate dans la première section des prénotions coaques de son Art Médical, dans un état déjà dramatiques, les tremblements, un vomissement érugineux, la déglutition bruyante des liquides, des borborygmes après celle des solides, une respiration toussante sont des symptômes des plus funestes."*

A ce moment, les 3 mires commencent à faire une saignée. Ornan a le visage boursoufflé et noir, les yeux révolus, ne cesse de rejeter par la bouche une écume mousseuse qui s'accroche à sa barbe. Un cataplasme de mauve est posé sur sa poitrine bien qu'il semble totalement inefficace. Dorius reprend :

*"Si Gomelot se décide à avouer la nature du poison, nous saurons peut-être comment le combattre. Venez, j'aurais peut-être besoin de vous pour guider l'apothicaire s'il s'avère nécessaire de cueillir certaines herbes. Certains d'entre vous connaissent le forêt mieux que leur bourse."*

Après avoir descendu d'interminables escaliers en vrilles, ils parviennent à la crypte où est interrogé Gomelot. Le spectacle est pitoyable : l'air empest la chair brûlée, le bourreau ayant percé les oreilles du goûteur avec un tisonnier chauffé à blanc. Gomelot est garrotté sur un fauteuil de

chêne, bras et jambes immobilisés par des bracelets de fer. On est en train de le ranimer à coup de seaux d'eau glacée.

Sa chemise est souillée d'urine et d'excréments. Dorius leur explique avec impatience :

*"Le bourrel n'en est encore qu'aux agaceries. S'il le ménage trop, le baron sera mort avant l'aube. Il faut presser les choses."*

Le goûteur tremble tellement que ses dents s'entrechoquent avec un tel fracas que ses paroles de protestation deviennent incompréhensibles.

*"Vous entendez dit Dorius. Il parle la langue des démons. Une langue oubliée depuis des millénaires. C'est preuve qu'il a signé un pacte avec le malin. Bourreau, presse-toi un peu ou je finirai par croire que tu éprouves de la sympathie pour le crime de cette orde vermine !"*

Cela a pour effet de décupler les efforts et le zèle du praticien et dès lors les hurlements du goûteur ne cessèrent de résonner sous les voûtes.

*"Ne touchez pas à sa langue, conseille Dorius. Je veux qu'il puisse parler distinctement. Dès qu'il aura donné la composition du poison, notez-la fort proprement et faites-la moi porter."*

Le clerc livide qui se tient près du bourreau acquiesce d'un mouvement de tête.

*"Venez ordonne Dorius. J'ai trop de cœur pour supporter le travail du chevalier ; je ne suis pas comme vous, endurci par la guerre et insensible à ce genre de spectacle."*

### 1.2.7.2 Folles rumeurs

L'état du baron, toujours mourant aux environs de minuit, va en s'aggravant, malgré tous les efforts déployés.

Bien sûr, l'interrogatoire du goûteur n'a rien donné de solide et donc les personnages n'ont pas eu à se déplacer pour accompagner un apothicaire en pleine nuit pour quérir des remèdes.

La nouvelle sur l'aggravation de l'état de santé du baron se répand en même temps que de très nombreuses rumeurs plus folles les une que les autres.

Entre autres, on prétend que déjà Aude est tombée en léthargie, les yeux grands ouverts telle une princesse de légende. On raconte que la lune a eu, un instant cette nuit, une couleur de sang et qu'elle a ressemblé à un diable ricanant. On raconte que cent loups étaient sortis de la forêt pour hurler aux pieds des remparts et que leur chef avait une étoile blanche entre les oreilles. On raconte que des milliers de grenouilles ont soudain jailli du puits de la grand-place et qu'elles sautaient sur le parvis de l'église en criant d'une horrible voix coassante : *"Abjure ! Abjure !"*. On raconte qu'une vache venait de mettre à bas un veau à deux têtes qui était mort en chantant le Credo à l'envers...

### 1.2.7.3 Complot diabolique

Vers le milieu de la nuit, Dorius annoncera la mort du baron, nouvelle qui se propagera rapidement, dans le château tout d'abord, puis dans la ville. Peu de temps après la mort du baron, le jeune clerc viendra trouver Dorius. Gomelot a avoué, il a confessé le caractère diabolique de son acte. Prenant ses tablettes, le clerc récite :

*"Un crapaud géant portant ruban de soie rouge au cou et clochette d'argent à la patte droite lui est apparu une nuit de pleine lune. La bête lui a dit se nommer Jophramadet, et a prétendu être un démon de troisième grandeur des cohortes lucifériennes. Après avoir demandé à Gomelot de lui baiser le cul, selon le rite habituel du sabbat institué par le diable Léonard - qui a le derrière comme il a la face -, il a ordonné à l'accusé de recueillir sa bave, de la laisser sécher pour en faire une poudre avec laquelle il empoisonnerait le baron et tout sa maison. Tout cela Ad majorem Satanae gloriam, pour punir le sire de Guy d'avoir combattu Azharis et son peuple qui sont tous fils du démon et forts chéris du malin."*

Rassuré par ces propos, Dorius, triomphant, parle sans se soucier des personnes qui l'étoient :

*"Cette fois, le complot diabolique ne fait plus de doutes. Il y a 'vere crimen ecclesiasticum'. Le procès sera rapide selon la procédure exceptionnelle du Oyer et terminer ; nous l'instruirons à huis clos car il n'est pas bon que la populace se mêle des affaires des princes."*

Le clerc le ramène à la réalité en annonçant :

*"Autre chose. L'apothicaire a examiné le plat de marcassin. Toute la viande en était vénéneuse et le poison si concentré qu'il suffisait de quelques grains pour provoquer la mort immédiate. Si son effet n'avait pas été si violent, toute la tablée aurait pu être occise."*

Dorius reprend :

*"La bave du démon était trop corrosive. Gomelot n'avait pas prévu cela. Il aurait dû affaiblir le poison en y mêlant un peu de cendre ou de farine, ainsi le venin aurait agi à retardement et il aurait pu s'enfuir."*

Si les personnages essaient malgré tout de défendre Gomelot en soulignant par exemple que Gomelot ne pouvait pas saupoudrer tout le plat en entier, Dorius leur répondra :

*"- C'est stupide ! Toute la viande était empoisonnée. Gomelot aurait dû être foudroyé au moment où il a goûté la viande devant tout le monde. Je vous rappelle que nous l'avons vu découper le marcassin, en porter un morceau à sa bouche et le mâcher longuement."*

*- Il aurait pu convenir avec un complice d'un morceau laissé intact intervient le clerc. Mais ç'aurait été courir un risque terrible. Le poison est si concentré et si volatile qu'un seul grain aurait suffi à le jeter écumant sur le sol. Et d'après ce qu'en a dit l'apothicaire, l'endroit où Gomelot a prélevé la bouchée était bien, lui aussi saturé de venin. Il ne peut donc s'agir que d'une aspersion à posteriori survenue après le*

goûtage public, mais avant que le plat n'arrive sur la table du baron. C'est à dire dans un intervalle d'une trentaine de battements de cœur. Mais cela n'a rien d'étonnant, les magiciens qui officient dans les foires sont capables de tours analogues. Ils ont des gestes si rapides et si enveloppants que personne ne les remarque. A mon avis, Gomelot a saupoudré le poison à notre nez et à notre barbe sans que nous remarquions son mouvement. Il a pu feindre par exemple de disperser la fumée montant du plat d'un revers de main."

Ces explications semblent parfaitement satisfaire Dorius :

*"Allons mes compères. Ce sont là arguties de philosophes menés par le péché de connaissance. Le criminel a avoué, c'est tout ce qui compte. Le moyen utilisé importe peu puisque nous sommes en présence d'une diablerie."*

Sur cette conclusion, il congédie les personnages :

*"Je vous ferai quérir pour porter un message à l'archevêché. Une enquête en satanisme se révélera peut-être nécessaire. Gomelot a pu profiter de complicité parmi la valetaille. On raconte qu'il prisait fort le commerce des femmes. Certaines d'entre elles sont sans doute des sorcières. Elles ont pu l'envoûter à son insu. Il est important que je le sache. Si je parviens à lui faire renoncer à Satan et à ses pompes, je sauverais son âme et notre Seigneur lui accordera son pardon lorsqu'il brûlera sur le bûcher d'expiation. La mort du corps n'est rien, un détail sans importance, seule compte l'âme ! N'oubliez jamais cela. L'âme !"*

Sur ce, les personnages sont libres. Dans la cité, des groupes de flagellants parcourent les rues, les épaules en sang, des pleureuses s'arrachent les cheveux en poussant des cris lamentables. Sur le parvis de l'Eglise on a recouvert d'un voile noir les statues en pierre des Saints.

#### Et si ils ne veulent pas suivre Dorius jusqu'au château :

Tant pis pour eux, ils passeront à côté de bien des choses. Mais gageons que tel ne sera pas leur comportement, car c'est un risque à être accusé que de refuser l'autorité du moine. Il vaut mieux être conciliant avec Dorius car c'est un individu très dangereux en dépit de son apparence.

#### 1.2.7.4 Une impuissance qui mène à la mort

A la pouliche noire, on est en émoi. En effet, Jacotte, une des filles du bordel, la préférée de Gomelot a été retrouvée un couteau dans la gorge dans une ruelle non loin. Elle vit encore et Irana est à son chevet. Apparemment, un illuminé lui a donné un coup de couteau dans la gorge. Cela n'a rien d'étonnant car il y a fort à parier que dans peu de temps, la vindicte populaire s'acharne sur les proches de Gomelot.

A l'étage, dans la salle des paillasses, la majeure partie des filles sont en larmes. Jacotte repose sur un matelas maculé de son sang. Irana est agenouillée à côté d'elle, en maintenant sur sa gorge entaillé une boule de charpie gluante et rouge.

*"On l'a attaqué dans la ruelle derrière l'auberge. Personne n'a rien vu. C'est sans doute un habitué, quelqu'un qui savait qu'elle jouissait des faveurs de Gomelot. Elle délire. Elle a perdu beaucoup de sang avant qu'on la trouve. J'ai envoyé chercher un mire, mais je ne suis pas sûre qu'il accepte de se déplacer vu les circonstances."*

Puis les lèvres de Jacotte se mettent à remuer.

*"Elle essaie de dire quelque chose !"*

En approchant son oreille (test d'Ouï e à -20 %), on peut comprendre vaguement ce qu'elle a tenter de dire et qu'elle ne cesse de répéter

*"C'est le perroquet qui m'a tuée..."*

Mais sa voix est très faible et en fait, on devine plus qu'on n'entend ce qu'elle dit. Elle meurt peu de temps après. Irana demande alors aux personnages :

*"Qu'a-t-elle dit ? Avez-vous pu comprendre ?"*

La phrase sitôt prononcée, fait passer un frisson de superstition dans l'assemblée. Tous ou presque se remémorent la fameuse bête multicolore et ce qu'elle a dit : *"Ipse Venena bibas..."* "bois toi-même tes poisons "

Les personnages pourront, en demandant aux catins, d'avoir accès aux effets personnels de Jacotte. Livie, une des prostituées, les emmènera alors devant un gros coffre de bois dans lequel ils trouveront une masse de colifichets, d'aumônières brodées, de rubans, de bagues de verroterie, un petit reliquaire de laiton, un miroir de verre poli dont le manche est une licorne sculptée dans l'os, ainsi que de nombreuses boîtes remplies de poudres colorés et de pommades. Au milieu des onguents parfumés, ils pourront trouver, sur la réussite d'un test en sensation, une préparation à la fois sans odeur et emplie d'une substance de couleur grise, le tout se trouvant dans un pot en terre.

Une des prostituées pourra expliquer aux personnages qu'il s'agit là d'un élixir de virilité :

*"C'est un élixir de virilité. Jacotte le faisait prendre en cachette à Gomelot pour qu'il soit capable de l'honorer au lit. Ce pauvre Gomelot était plutôt chétif et peu vigoureux du côté de l'escargot sans cornes, si vous voyez ce que je veux dire... Jacotte le droguait à son insu, c'est de cette manière qu'elle espérait se l'attacher. Il lui disait «il n'y a que toi, ma tourterelle, qui me fait cet effet là...». Il ne savait pas que la Jacotte salait son vin avec un philtre d'amour !*

*Gomelot venait presque tous les jours. Il disait qu'un goûteur doit profiter de la vie tant qu'il en a les moyens."*

Après ces révélations, faites faire un test en Intelligence. Celui qui réussit le mieux le test (au pire, quelqu'un qui s'y connaît bien en poison, en drogues ou en plantes) pourra, s'il ne s'en doute pas déjà, émettre une hypothèse plus que plausible sur ce qui s'est passé.

En fait, il y a eu mithridatisation, c'est à dire, que cette élixir de virilité en plus de contenir de quoi améliorer les prouesses au lit du goûteur, contient en plus une dose



infime du poison. Consommé régulièrement et tous les jours pendant très longtemps, (cela se calcule en mois), l'organisme de Gomelot est, sans qu'il le sache, devenu naturellement immunisé aux effets du poison. Ainsi, il a pu goûter sans malaise le plat empoisonné et a déposé la nourriture mortelle sur la table du baron en toute innocence. Cela nécessite que le plan soit préparé des mois à l'avance.

Dans cette hypothèse, le plat a pu être empoisonné directement aux cuisines.

Personne au bordel ne connaît celui à qui Jacotte achetait son élixir. Elle était en effet très secrète là-dessus et craignait qu'on ne lui vole son grand homme.

Avant toute chose, il faudra que les personnages soient sûr de leur théorie. Aussi devront-ils faire analyser leur poudre.

Si personne parmi eux ne veut s'y risquer ou n'a les compétences pour le faire, ils pourront trouver un alchimiste du nom d'Ephraï m dans la cité.

De toute façon, s'ils tiennent à être discrets, il leur vaut mieux filer car peu de temps après, le sergent de guet devra comme l'usage l'exige, passer constater la mort de Jacotte. Comme c'était une fille de petite vertu, cela n'ira pas plus loin.

Les rues sont emplies de psalmodies et d'encens. A plusieurs enseignes, on a pendu des chiens sur le dos desquels ont été tracés le nom de Gomelot à la peinture noire.

Les pauvres bêtes se balancent en tirant une langue interminable, certaines ayant même été châtrées.

Arrivés chez Ephraï m, ils tomberont sur un vieillard aux long cheveux gris, le crâne couvert d'une calotte noire :

*"Que vous voulez vous mes seigneurs ?"*

Il est très réticent à analyser la poudre. En effet il craint que si on le trouve ici avec cette mixture. On pourrait alors l'accuser directement d'en être le fabricant.

En effet, il suit les préceptes de Misman et sait qu'on a vite fait d'accuser les non catholiques. Dans ces conditions là, aussi est-il plus que craintif. Il faudra beaucoup de temps avant de finalement le convaincre.

Finalement, il se retirera dans son laboratoire en leur demandant d'attendre là. L'attente est plutôt longue mais peu de temps après, il sortira et confirmera la théorie qu'ont émis les personnages :

*"Cette préparation est composée de cantharide, une mousse séchée et broyée qui a la propriété de provoquer une excitation vigoureuse des organes de la procréation. Un aphrodisiaque connu depuis fort longtemps. On a mêlé à cette poudre facilement identifiable quelque chose qui pourrait bien être une dilution de vitriol dans sa forme sublimée. Un poison terrible qui peut aussi bien détruire l'organisme en quelques jours qu'en quelques heures, selon qu'il est absorbé sous sa forme diluée ou concentrée. Il est fort possible qu'il y ait eu mithridatisation. Quoique l'efficacité réelle de ce procédé n'ait jamais été prouvée.. certains vont jusqu'à prétendre qu'elle est purement imaginaire.*

*Dans tous les cas si c'était possible, et selon la constitution, le procédé n'aurait fait que retarder la mort de*

*la personne, car au final la mort était inévitable. Le procédé laissait juste un peu plus de temps à la personne avant de mourir. Combien de temps ?, je ne sauras le dire, cela dépend du degré d'accoutumance. Trois jours, quatre... une semaine ?"*

S'ils lui demandent qui aurait pu fournir une telle préparation à Jacotte, il répondra simplement :

*"N'importe quel apothicaire en herbe une sorcière, un mire, un étudiant médecin..."*

*Maintenant je vous demanderais de partir et d'oublier mon nom. Je ne veux pas être mêlé à vos recherches cela pourrait me coûter cher."*

Sur ces révélations Ephraï m s'empresse de mettre à la porte les personnages et Irana.

#### Et si ils ne trouvent pas le pot contenant l'aphrodisiaque :

D'une manière ou d'une autre, il serait préférable qu'ils le trouvent. En effet, cela pourrait leur donner enfin l'occasion de trouver des indices d'eux-même et de comprendre une partie des événements qui se trament ici.

De plus, c'est toujours bon pour le moral d'un personnage quand il a l'impression de comprendre tout seul la trame !

#### Et si les personnages ont fait les analyses eux-même :

Donnez leur les informations ci-dessus directement.

Une fois dehors, les décisions à prendre restent entre les mains des personnages.

Rappelez-vous qu'à ce stade, le scénario est très ouvert et dépend beaucoup des actions des personnages. Donc il y aura certainement des moments non prévus, idées qui vous surprendront. Ne bridez pas vos personnages quoi qu'il en soit et ne cherchez pas à les enfermer dans la linéarité du scénario.

## 1.2.8 La malédiction

Les personnages ont plusieurs options, en voici une possible. Pour les autres, improvisez !

### 1.2.8.1 Scepticisme du moine

S'ils se conduisent en vrais justiciers, ils devraient éprouver le besoin de dire leurs découvertes à Dorius. Le moine est très difficilement accessible et il leur faudra jouer finement pour pouvoir lui parler.

Mais Dorius ne veut rien entendre du tout. Pire même, il ira jusqu'à les avertir de bien réfléchir aux conséquences de leurs déclarations devant un tribunal : moitié rustres, ils s'appuient sur le témoignage d'un disciple de Misman, tous les bons savants catholiques de la région étant à ce moment au chevet du baron. On aurait tôt fait de les croire possédés. De plus quel intérêt auraient-ils à prendre la défense d'un moribond qui, quoi qu'il advienne, était condamné :

*"Ces ratiocinations de basse police ne m'intéressent pas. En outre, vous devriez un peu mieux vous servir de vos capacités réflexives et comprendre qu'il est toujours dangereux de prendre la défense d'un empoisonneur avéré. Tenez-vous tant que ça à monter sur le bûcher en sa compagnie ? Qui vous a fourni cette analyse. Vous êtes vous adressés à un magister de grande renommée ? Cela m'étonnerait car ils se tenaient tous ici au chevet du baron. Vous n'avez pu tout au plus, qu'aller consulter un alchimiste, un non chrétien. Imaginez-vous le poids qu'auront vos déclarations si je vous fais convoquer devant un tribunal ? Vous auriez fière allure en défendant un assassin possédé du démon au moyen du témoignage d'un impie. C'est à croire que vous voulez finir sur la roue !"*

Il prend le pot de terre et en jette le contenu dans les flammes de la cheminée. Une tornade d'étincelles monte en crépitant.

*"Semence infernale. Regardez la avouer son essence diabolique. Je viens de vous rendre un grand service. Peut-être même de vous sauver la vie. Vous n'avez ni assez de finesse ni assez d'intelligence pour vous tirer des pièges d'un tribunal. Oubliez cette histoire. Gomelot a avoué ; de plus, il est déjà à moitié mort. Pourquoi courir tant de risques pour un moribond ?*

*Allez-vous reposer. Le procès aura lieu demain à huis clos. Nous ne pouvons pas attendre plus longtemps car il est hors de question de brûler un cadavre ; la populace n'apprécierait guère. De grands bouleversement se préparent, et si vous voulez être mes amis, vous en tirerez un certain profit. Il y a fort à parier que je ne resterais pas très longtemps encore le petit moine que vous avez connu."*

De retour à leur auberge, s'ils se confient à Irana, la trobairitz leur dira :

*"Vous auriez tort d'insister. Rien n'est plus dangereux qu'un moinillon qui se met en tête de pourchasser le diable. Dorius va se faire proclamer grand exorciste, dès lors il jouira de pouvoirs terribles. Tout ce qui compte c'est que la petite Aude soit hors de danger."*

### 1.2.8.2 Malédiction dans la mort

Le lendemain, un illuminé grimpe sur la margelle de la fontaine principale en expliquant qu'il avait vu une armée de fantômes sortir de la forêt pour creuser des tombes sur la plaine, tout autour de la ville.

*"Ils étaient nombreux. Et dans le trou noir de leur capuchon rabattu, on ne distinguait aucun visage. Ils creusaient en silence avec des pelles au fer si brillant et si tranchant qu'ils paraissaient découpé dans un morceau de lune. Je les ai vu. Ils creusaient des centaines de fosses, autant de fosses qu'il y a d'habitant dans cette ville. Et toute la plaine ne formait plus qu'un immense cimetière en attente de cadavres. Ils portaient des bures couleur de sang séché et ils travaillaient sans relâche. Jamais fossoyeur n'a creusé avec autant de zèle, et le tranchant de leurs pelles découpait la peau de la plaine comme un couteau..."*

*Vous dormiez compagnons, et ils étaient là, sous vos fenêtres, creusant des fosses petites et grandes comme s'ils s'avaient parfaitement qui allait y prendre place. Et derrière eux il y avait un grand tas de croix. Des croix de bois avec vos noms... ; oui vos noms à tous. Le tien, compagnon, et le tien, ma commère ! Et aussi le tien, ma belle jouvencelle... Tous vous y étiez. Quand ils ont eu fini leur besogne, la plaine n'était plus qu'un champ de trous sombres. Alors ils ont baissé leurs capuchons, comme pour se donner de l'air, et j'ai pu voir leur visage. C'était une tête d'os aux dents jaunes. Une tête de mort ricanante plus décapée qu'un vieux caillou. Et ils m'ont dit : «Regarde, car bientôt tu seras comme nous ! Tu rejoindras l'armée des morts pour creuser les fosses de ceux dont la camarade a déjà rayé les noms dans son grand livre noir.» Alors je me suis enfui en me couvrant les yeux des deux mains pour ne plus voir cette horreur. Oui compagnons. Voilà la vision qui a traversé mon esprit cette nuit alors que vous dormiez le ventre plein ou caressiez vos femmes."*

Cette prédiction en effraie plus d'un et nombre de gémissements de terreur sont poussés de toute part.

De plus, dès l'aube, un héraut a fait savoir qu'un jeune général a été décrété 'sine die' en raison très horifique de la mort du baron. Œufs, bouillies et même poissons sont proscrits.

On doit se contenter d'un peu de pain et d'eau claire. Seuls les malades peuvent absorber quelques laitages. Ceux qui seront pris à exhiber lard et viande sur leur table seraient mis au pilori et recevraient cinquante coups de verges. Les impies qui ne pourraient se retenir de boire du vin et qu'on ramasserait ivres au coin des rues seraient condamnés à avaler quelques bons coquemars d'eau de vaisselle que le bourreau leur enfournerait dans le gosier au moyen d'un gros entonnoir de fer.

Au château, on murmure que les funérailles ne tarderaient pas car le corps est déjà dans un état avancé de corruption.

La famille d'Aude est venue soutenir la petite dans l'épreuve. Le procès de Gomelot eut bien lieu à huis clos, comme annoncé par Dorius.

A nouveau un héraut passe dans les rues pour annoncer que l'ancien goûteur, reconnu coupable d'empoisonnement et de pacte avec le démon, serait pour sa grande mauvaieseté et déloyale trahison, brûlé en place publique avant la tombée du jour. On se réjouit à cette perspective.

Irana ne peut s'empêcher de dire :

*"Voilà une justice vite expédiée. Décidément, Dorius est décidé à mener les choses à bride abattue.*

*Je quitterais sans doute cette ville. Je dois gagner ma vie et je préfère l'odeur des banquets à celle des bûchers."*

La journée se passe, en préparatifs lugubres. Le bourreau s'emploie à dresser le bûcher sur la grand-place en face de l'église. Il importe de faire vite car on ne saurait enterrer Ornan de Guy avant que son assassin ne soit puni.

Des ramasseurs de fagots remontent les rues chargés, pour entasser leur chargement au pied du sinistre poteau d'exécution.

La foule suit les préparatifs avec curiosité car c'est la première fois qu'on brûle quelqu'un à Kandarec. Tout cela fait courir une onde d'excitation dans la populace.

Au début de l'après-midi, on tire le goûteur des geôles du château pour l'amener sur le lieu du supplice. Il est si mal en point qu'il ne peut tenir debout dans la charrette. Vêtu d'une longue chemise, il oscille sur une chaise sur laquelle il est maintenu fermement par les commis du bourreau. Il a le visage noir, enflé et semble avoir du mal à respirer.

Apparemment, les effets de la mithridatisation ont bien comme prévu retardé les effets du poison mais sans l'en protéger complètement. Le poison semble en train de commencer son lent effet. Il a les yeux fermés, à tel point qu'on pourrait croire qu'il est déjà mort.

*"- Hé ! crie un home grimpé sur une borne. Vous l'avez déjà occis ! Il y a autant de vie en lui que dans un chapon piqué sur une broche de rotisseur !*

*- Il faut qu'il souffre ! hurle une commère. S'il n'éprouve aucune douleur son âme n'aura aucune chance d'expier ses fautes. - C'est vrai ! C'est vrai ! reprennent en chœur les badauds. Ranimez-le pour son bien, sinon il ne mourra pas en chrétien !"*

Des aides du bourreau se rendent alors à la plus proche taverne pour quérir du vin chaud additionné de poivre et de miel qu'il essayent de faire avaler au condamné.

*"Bois hurle la commère. Ça te fera du bien... C'est comme ça que je réchauffe mon homme quand je veux lui faire dresser la petite anguille qu'il a entre les jambes !"*

De nombreux rires fusent à cette réplique. Mais Gomelot semble éprouver grand mal à ingurgiter le vin qu'on veut le forcer à boire. Sa langue est très enflée et obstrue presque toute la bouche.

*"Jetez donc du sel sur ses plaies ça va le tirer du sommeil. Si vous le laissez dormir, Dieu vous croira complices du diable !"*

Cette menace active le zèle des préposés au supplice qui obéissent alors. Soulevant la chemise du condamné, l'un d'eux jette une poignée de sel sur les jambes éclatées du moribond qui pousse un grondement de douleur et ouvre les yeux.

La foule éprouve une vive satisfaction.

*"- Ne lambinez pas, profitez qu'il est dans de bonnes dispositions pour le mettre à cuire.*

*- Et que ça sente le rôti. Si nous ne pouvons manger au moins aurons-nous le fumet !"*

Et le convoi reprend son avance. Arrivé au pied du bûcher, il faut porter Gomelot qui ne peut tenir sur ses jambes. Une grande échelle a été posée sur le tas de fagots pour permettre aux officiants d'installer le condamné au sommet de l'empilement. Hisser le goûteur jusqu'au poteau n'est pas une mince affaire.

Gomelot est enfin attaché au poteau. Il paraît de nouveau à peine conscient et la foule l'accable d'injures. On

est de plus en plus désappointé car il semblait évident qu'il allait passer de vie à trépas pendant son sommeil.

*"Ce n'est pas un homme ! C'est un épouvantail à corbeaux !"*

Dans la tribune officielle, siègent Dorius, Aude de Chantrelle et ses parents ainsi qu'un troupeau de notables en grande tenue.

Enfin, le Bourreau se saisit de la torche sacrificielle et court tout autour du bûcher pour enflammer la base des fagots. Le bois étant très sec, il s'embrasa dans un grand crépitement. De plus le bourreau, soucieux de son art, a ajouté de l'acacia, bois qui brûle en produisant des gerbes d'étincelles ronflantes. La foule applaudit devant ce grondement de flammes vengeresses qui formait maintenant une couronne ardente.

L'intense chaleur tira Gomelot de son anéantissement. Il se redressa dans ses liens et contempla la place comme s'il prenait soudain conscience de ce qui lui arrivait :

*"Je vous maudis ! Vous avez viléné le nom des mes pères. Je suis innocent du crime dont on m'accuse. Vous commettez un grand péché et mon sang retombera sur vos têtes. Je vous maudis... que le poison vous ôte la vie à vous et à vos enfants ! Qu'il corrompe toute vie à Kandarec, qu'il vous condamne à la famine ! Oh.. comme je vous hais !"*

Sur ce, la fumée commence à l'envelopper le faisant tousser. Dans l'assistance, certains commencent à se regarder inquiets, à toucher en cachette des porte-bonheur accrochés à leur ceinture ou des médailles saintes pendues à leur cou.

Puis la tête de Gomelot retombe. Les flammes le dissimulent aux regards et l'odeur de chair consumée emplit l'air, d'abord plutôt agréable, puis peu à peu pestilentielle insupportable. La chaleur dégagée par le brasier est telle qu'elle oblige les gens à reculer de plusieurs dizaines pas.

Des étincelles et des flammèches volent en tous sens, brûlant ceux des premiers rangs. Malgré ces inconvénients, personne ne veut partir. On fixe la colonne de fumée pour voir si la tête du diable y apparaît. C'est courant lors d'une exécution. Le démon, en quittant le corps du supplicié, se dessine au milieu des volutes de suie.

Mais rien de semblable n'arrive.

Peu à peu, la foule commence à se disperser, à mesure que le spectacle prend fin. Le bûcher brûle pendant une heure avant son extinction complète. Puis le bourreau, légèrement mécontent, se met à réduire les derniers restes en poussière.

Alors que les personnages s'éloignent de la place, ils pourront apercevoir (sur un test de Vision réussi) trois bourgeois vêtus de noir, aux mines sévères, qui fixent le brasier depuis la fenêtre du premier étage de l'Unicorn (ce sont les frères et soeur de Gomelot, voir le chapitre suivant). Un peu plus loin, ils peuvent également distinguer (sur un 2<sup>e</sup> test de Vision à -40 % réussi) une silhouette qui s'enfuit en rasant les murs, le col du manteau relevé sur les joues. Il ressemble au jeune homme pâle aperçu quelques jours plus tôt lors de leur arrivée même au château, dans la salle où Aude distribuait de la nourriture aux badauds. L'homme est déjà trop loin pour être pourchassé.

### Et s'ils ne sont pas allés trouver Dorius :

Fort probable, après tout, les personnages ne sont pas Jehan de Montpéril (le héros du roman). Ca ne change pas grand chose au reste de l'histoire quoi qu'il en soit.

### Et s'ils ont déjà quitté la ville :

Vous pouvez d'ores et déjà annoncé à vos joueurs que le scénario s'arrête là. C'est possible après tout que leurs personnages soit prudents, et normalement, rien ne devrait les en empêcher. Vous pouvez toujours essayer de rattraper le coup, en leur disant que dans l'immédiat la pouliche noire et fermée et qu'il ne pourront récupérer leurs affaires que plus tard après l'exécution. Ceci pourra les forcer à rester au moins le temps de l'exécution et ce sera normalement suffisant pour les faire revenir dans le scénario.

En fait, il faut juste arriver à les faire rester la journée de l'exécution de Gomelot. Pourquoi seulement cette journée là ? Vous le verrez dans le chapitre suivant, car ils auront une proposition qu'ils ne sauront refuser. Je ne vous en dis pas plus. Usez de tous vos artifices pour les bloquer une journée complète à Kandarec, jusqu'au soir. J'ajouterais juste que la cupidité des personnages devrait suffire à les faire revenir dans le scénario...

## 1.2.9 La bête Torte

### 1.2.9.1 Une proposition qu'on ne saurait refuser

Alors qu'ils se trouvent à table, toujours contraints par le jeûne, les trois personnages qu'ils ont pu apercevoir dans l'après-midi lors de l'exécution du pauvre Gomelot viendront les trouver.

Il y a deux hommes et une femme à la mine austère, mais habillés de beaux draps, ce qui trahit leur origine bourgeoise. Le plus grand des deux hommes s'assied à la table des personnages alors que les deux autres l'encadrent.

*"Je suis Pierre, le drapier, voici mon frère Richard et ma sœur Marguerite. Le pauvre malheureux que vous connaissiez sous le nom de Gomelot était notre frère aîné. Nous avons crevé six chevaux pour arriver ici à temps. Des indiscretions nous ont appris que vous avez tout tenté pour prouver l'innocence de notre frère. Nous voulions vous en remercier.*

*C'était déjà faire preuve de haute témérité que de se heurter ainsi à l'abbé Dorius qu'on dit aujourd'hui parti pour devenir un grand exorciste. Ce qui compte c'est que vous êtes seuls avec nous, à être convaincus de l'innocence de Gomelot. Notre frère était un être fantasque, une tête folle, mais jamais il n'aurait commis la moindre vilénie. Nous voulons savoir qui s'est servi de lui pour assassiner le baron. Nous sommes prêts à vous engager pour mener cette enquête. Il ne sera pas dit que la mémoire d'un membre de notre famille restera souillée à jamais. Nous voulons connaître l'identité du vrai coupable...*

*Nous paierons en conséquence (sous entendu, des risques et des dangers). Nous sommes riches. Nous commerçons avec la terre entière. Soupçonnez-vous quelqu'un ?"*

Ils sont très curieux sur tous les éléments qu'auraient pu découvrir les personnages. Voici quelques questions qu'ils pourraient poser :

*"- Qui ?*

*- Quelle maladie ?*

*- Encore une fois, qui ?*

*- N'aurait-il pas été plus simple de rendre publique la maladie du Seigneur de Guy ?*

*- Et ce Dorius ? J'avoue que ce moine m'est antipathique et que j'aimerais le découvrir coupable, mais je ne suis pas borné au point de réfuter les évidences. Si je comprends bien les pistes ne manquent pas ?*

*- Acceptez d'être nos enquêteurs. Vous ne le regretterez pas. Je sens que vous êtes avisés et d'une grande logique déductive. Nous allons rester quelque temps en ville, à l'auberge de l'Unicorne. Cette enquête nous tient beaucoup à cœur."*

Ils sont prêts à payer jusqu'à mille écus pour l'enquête complète, ce qui n'est pas négligeable. Et c'est sans les primes de risques... Dans l'immédiat, ils leur donneront une somme de 100 écus à se partager, en attendant mieux.

*"Faites triompher la vérité, nous saurons récompenser vos mérites."*

### Et s'ils refusent malgré tout :

Ne vous inquiétez pas, tout est prévu ils ne partiront pas d'ici aussi facilement. Mais en général, les personnages savent saisir les bonnes aubaines qui se présentent à eux.

Après l'entrevue, les trois bourgeois se retirent à l'Unicorne.

### 1.2.9.2 La bête méhaignée

Au moment où les personnages se séparent des drapiers, ils pourront apercevoir la silhouette d'Irana : elle prépare ses affaires et par conséquent, au départ comme elle le leur avait annoncé plus tôt.

A ce moment là, des gardes entrent dans la taverne et demandent :

*"Nous cherchons X, Y, Z, (remplacez par les noms de vos personnages) et Irana la trobairitz. L'abbé Dorius les mande de toute urgence."*

Irana, contrariée de devoir repousser son départ, objecte :

*"- C'est que j'allais partir.*

*- Tu n'as pas très bien compris, la belle, ricane le soldat. Il ne s'agit pas d'une invitation à danser. Si tu n'obéis pas de ton plein gré, nous te chargerons de chaînes et nous t'emmènerons quand même."*

Résister ne ferait qu'aggraver trop de choses. Il vaut mieux que les personnages y aillent. Irana semble y être

résolue : elle ne tient guère à la violence et accepte d'aller à la convocation de Dorius.

Si les personnages ne peuvent le comprendre seuls, faites leur comprendre par le biais d'Irana que résister ne servira à rien.

Encadrés par les gardes, les voilà donc qui se rendent au château. Une fois dans le donjon, on les sépare d'Irana et les personnages sont emmenés dans une chambre presque vide aménagée en petite chapelle. L'unique fenêtre s'orne d'un vitrail en verre.

Dorius entre, le visage gris, les traits brouillés, les mains enfouies dans ses larges manches comme pour cacher qu'elle tremblent. Il ferme soigneusement la grosse porte cloutée et fait un signe de croix en s'approchant du petit autel. Il murmure comme s'il avait peur qu'on ne l'entende :

*"J'ai besoin de votre sagacité. Je suis dans une mauvaise affaire qu'il convient de ne pas ébruiter... Et j'ai aussi quelques torts envers vous."*

D'après ce que les personnages peuvent connaître du moine, il ne les a pas habitués à tant d'humilité et de modestie.

*"Je sais que vous savez. A propos des reliques. On m'a rapporté vos démarches auprès de la famille de Chantrelle. Sachez que j'ai été abusé. J'ai été victime de trafiquants de faux objets de sainteté qui présentaient pourtant toutes les garanties d'honorabilité souhaitables."*

*Je ne suis pas entièrement fautif car le baron – Dieu l'accueille en sa sainte garde – me pressait depuis des mois de mettre la main sur la châsse de Sainte-Jôme réputée guérir la lèpre par simple contact. Il avait entendu parler de ces reliques en croisade sans jamais pouvoir les approcher."*

*C'est alors qu'il m'a demandé de me mettre en quête avant que le mal ne se déclare tout à fait. Il me fallait agir en secret et multiplier les ruses. Pour beaucoup de clercs, saint-Jôme n'existe pas et aucune tradition miraculeuse ne s'attache à ses restes. Pour d'autres au contraire, c'est un Saint qui compte beaucoup de miracles à son actif, mais qu'on tient caché de peur de voir de grands rassemblements de lads se former à proximité de son sanctuaire. De plus, il en est pour considérer que la lèpre est un châtiment envoyé par Dieu en punition de péchés graves, et qu'on doit le subir sans chercher à s'en défaire par quelque miracle."*

*Des bandits ont fini par apprendre l'objet de ma quête. Ils m'ont rencontré pour me faire une offre. Le baron se moquait du prix, seule comptait la guérison. Ces filous étaient très convaincants et je me suis laissé prendre, je l'avoue. Vous connaissez le reste, le faux ermitage, le faux saint homme..."*

*Ne m'accablez pas. Les reliques que j'ai achetées à prix d'or n'étaient que des débris de carnaval devant lesquels le baron s'est agenouillé en chemise. Dieu ! j'ai forcé ce héros des guerres saintes à courber la nuque devant des ossements de chien ! Quelle horreur ! Quelle faute !*

*Quand les propos de Mahaut de Chantrelle ont insinué le doute en moi, j'ai ouvert la châsse... Je n'ai pas pu résister, il fallait que je sache. C'est là que j'ai découvert l'ampleur de la tromperie. Les coquins ne s'étaient même pas donnés la peine de bien faire leur travail... Ou alors ils étaient si ignorants qu'ils ont puisé dans un charnier sans*

*même s'apercevoir de ce qu'ils faisaient. Il y avait des ossements d'hommes mêlés à ceux d'un chien... Trop de bras, trop de jambes. Des restes d'adultes côtoyant ceux d'un enfant. Un squelette impossible. Mais peut-être les impies ont-ils rassemblés ces dépouilles dans une intention de moquerie ? Après tout, la châsse n'était pas destinée à être ouverte."*

*Les escrocs sont déjà loin à l'heure qu'il est... Et il ne serait guère judicieux d'ébruiter cette supercherie. J'ai peur. En utilisant ces débris impies pour un cérémonial religieux, j'ai offensé Dieu et réveillé le diable. C'est là le genre de farce blasphématoire qu'apprécie hautement le malin. J'ai célébré une messe noire à mon insu, dans la plus parfaite innocence. J'ai été abusé, mais Satan aime profiter des naïfs."*

*En bénissant de fausses reliques j'ai réveillé le diable... Dès ce jour, les os ont commencé à bouger tous seuls dans la boîte. Je les ai entendus plusieurs fois s'entrechoquer !*

*C'était la bête qui essayait de prendre forme. Une bête impossible qui s'irritait à tenter d'assembler des ossements disparates. Je l'ai fait naître... Vous comprenez ? Je l'ai appelée à la vie. Tant bien que mal elle a construit son ossature, son squelette. Mais c'est un être torturé, méhaigné, infirme. Irrémédiablement contrefait. Appelé à la vie pour souffrir, plein de colère et de ressentiment."*

*Maintenant, la boîte est vide. C'est trop tard, la bête est déjà partie. Venez, je vais vous montrer."*

Dorius les amène alors dans une petite rotonde non loin de là, suintant l'humidité. Sous un banc de pierre traîne la cassette retournée, le couvercle rabattu. Dorius reprend, la voix tremblante :

*"Vous voyez ?*

*La bête s'est reconstituée et elle est partie. A présent, elle erre dans le château, pleine de ressentiment."*

*Damoiselle Aude oui... La bête s'est introduite hier soir dans sa chambre pour lui dire d'horribles choses. La pauvre enfant vit depuis dans la terreur. C'est pour cette raison que je vous ai envoyé quérir, vous et la trobairitz."*

*Pendant qu'Irana tiendra compagnie à la demoiselle, vous vous embusquerez dans les couloirs pour chasser la bête méhaignée. Je bénirais vos épées. Dès que vos lames toucheront le monstre, son squelette se disloquera pour s'éparpiller sur le sol. Une fois ce travail accompli, vous pourrez partir."*

*Je veux qu'Irana rassure Aude par ses chants. Ce sont là des affaires de femmes qui ne me conviennent guère. Mais il ne faut plus que cette enfant se réveille en hurlant au milieu de la nuit."*

*Ce sont des monstruosités que je ne peux répéter et qui à coup sûr sortent d'une bouche diabolique. Il faut que vous compreniez qu'il est important d'agir vite. Plus le temps passera, plus la bête deviendra forte. La chair lui viendra sur les os, le poil sur la peau, les griffes au bout des pattes. Pour l'heure, elle est encore faible, mais cela ne durera pas. Elle s'alimente de notre peur et dès que son existence sera connue, elle croîtra jusqu'à devenir invincible. Quand elle sera plus haute et plus méchante qu'un ours nous serons bien désarmés."*

Dorius est prêt pour obtenir leur aide à lever le jeûne pour eux au besoin. Il leur montrera leurs quartiers dans le château et les lieux qu'ils devront arpenter.

Aude dort à l'avant dernier étage du donjon. On a libéré et purifié pour elle l'ancienne chambre d'Ornan de Guy, dont le cadavre a été transporté dans une crypte en raison de l'odeur de corruption qui s'en dégageait. Les funérailles sont prévues pour ce soir même.

Dorius leur entrebâille la porte de la chambre pour leur montrer Aude endormie sur son lit, les traits pâles et les yeux bouffis de larmes. Puis Dorius leur dit :

*"J'ai renvoyé tous les gardes. Ils sont trop bavards. Si l'existence du monstre est connue, une terrible panique s'ensuivra. A l'évêché on pensera que je ne suis pas en mesure de faire face aux événements. Il faudra être très discrets."*

Puis Dorius les laisse s'organiser. Peu de temps après, Irana vient les rejoindre. S'ils lui confient ce que vient de leur révéler Dorius, la jeune femme leur rira tout simplement au nez.

*"Ne soyez pas aussi stupides. S'il y a des bêtes ici, c'est vous ! Aude a rêvé, les circonstances se prêtent au cauchemar, surtout si elle a vu le bourreau réduire en cendres le cadavre de Gomelot à grands coups de pilon..."*

*"Quant aux ossements de la châsse, je pense qu'un chien les a dispersés, voilà tout. Il n'y a aucune intervention diabolique là-dedans. Je vous parie que la nuit s'écoulera sans que la bête ne montre le bout de son nez."*

Et si les personnages ne croient pas Dorius :

Pourtant Dorius lui croit à ce qu'il raconte. N'oubliez pas à quel point le moine est superstitieux. Cela dit, c'est peut-être justement à cause de cela que les personnages refuseront de le croire. Peu importe, car si de toute façon ils compliquent les choses, Dorius jouira de l'autorité nécessaire pour les convaincre, soit par l'argent, soit en dernier recours par la force si il le faut. Dorius a plus que jamais besoin d'eux. Gageons que les personnages le croiront ou au pire, ne sauront pas manquer l'occasion de profiter des faveurs que le moine peut leur offrir. Il serait normal après tout que les personnages cherchent à retirer un avantage des nouveaux services qu'ils vont devoir prodiguer. A titre indicatif, Dorius pourra les payer 10 écus par jour et 150 écus pour celui qui lui ramènera la dépouille de la bête.

## 1.2.10 Terreurs nocturnes

### 1.2.10.1 Enquête aux cuisines

Après leur avoir fait donner un repas des plus complet (poisson aux herbes, chapons, et cervoise à volonté), Dorius s'est enfermé à double tour dans la chapelle.

Avant de partir, il a donné les ordres nécessaires pour que les personnages et Irana puissent circuler en toute liberté à l'intérieur du château.

Quand Aude s'éveille, Irana court sitôt la rejoindre pour lui chanter des chansons pour la distraire. Les personnages vont devoir veiller en attendant la bête

méhaignée, à moins qu'il ne préfèrent assister aux funérailles du baron. Au choix, ils pourront rester au château pour enquêter ou aller à l'enterrement du baron.

Demandez leur bien ce qu'ils feront ce soir là, qui fait quoi, qui va où, etc... Comme ils seront plusieurs, ceci aura beaucoup d'importance.

S'ils enquêtent au château, ils pourront, entre autres, s'entretenir avec des domestiques du château ainsi qu'avec le cuisinier. Ce dernier pourra se remémorer ce soir là :

*"J'y ai beaucoup pensé. Après les événements, je n'ai cessé de faire d'horribles rêves. Mais il y avait tellement de monde ce jour-là que je n'arrive plus à me rappeler les visages. (il baisse la voix pour ajouter en confidence) : j'en ai perdu le boire et le manger. J'ai peur qu'on ne finisse par m'accuser de négligence ou de complicité et qu'on me fasse subir le sort de Gomelot. Et pourtant je n'y suis pour rien. J'ai goûté moi-même la sauce du plat de marcassin avant qu'il ne quitte la cuisine. S'il avait été empoisonné à ce moment là, je serais tombé mort dans mes chaudrons."*

*"Un jeune homme que je ne connaissais pas était là ce soir là. C'était un grand banquet et nous manquions de bras. Nous avons engagé des jouvenceaux à belle figure pour faire le service. Ce n'est pas très compliqué, il suffit de tenir le plat sans renverser la sauce, rien de plus. Des jeunes gens se sont présentés. La plupart affirmaient avoir travaillé dans une auberge. J'avoue que pour moi ils se ressemblaient tous, j'avais alors d'autres préoccupations car le baron était fin gourmet et un plat raté pouvait nous valoir une grosse volée de coups de bâton."*

*"Je vous jure que je ne sais plus ; il faut être jouvencelle pour prêter l'attention à ce genre de détails. Pour moi tous les godelureaux se ressemblent."*

Si les personnages lui font la description de Robert de Saint-Rémy, il dira :

*"Il me semble qu'ils étaient justement tous comme cela. Peut-être faudrait-il demander aux servantes. Elles sont toujours à reluquer les garçons et à leur soupeser l'entrejambe du regard. Mais ce jour là, nous avons également engagé beaucoup de filles inconnues pour plumer les volailles, laver les écuelles et aller chercher de l'eau au puits. C'était un va-et-vient incessant. N'importe qui aurait pu pénétrer ici pourvu qu'il portât un panier sur la tête ou un poulet plumé à la main."*

*"Je regrette de ne pouvoir mieux vous aider. Ah ! si j'avais su."*

*"Dites, est-ce vrai ce qu'on raconte ? Qu'une bête diabolique hanterait le château ? Un page l'a vue dans l'escalier du donjon et ses cheveux ont failli devenir blanc de terreur. Il paraît que c'est un monstre contrefait, un ours gibbeux avec une tête d'homme et des crocs de chiens. Elle avance difficilement en griffant la pierre des murs."*

Si on lui demande ce qu'il en pense, il répondra :

*"Oh ! moi, je n'en dis rien. C'est juste que je suis mort de peur. Si la bête, poussé par la faim, trouvait le chemin des cuisines, hein ? Qu'est ce que je ferais ? A cause du jeûne je n'aurais même pas le droit de lui jeter quelque viande en pâture pour la détourner de moi !..."*

Interroger une servante n'apporte pas grand chose de plus, d'autant que très peu sont encore debout à cette heure.

Les personnages ne pourront pas trouver le page mentionné par le cuisinier avant le lendemain.

Ils pourront croiser Irana qui quitte les appartements d'Aude. Elle leur dira :

*"Elle s'est endormie. J'ai eu l'impression qu'elle ne m'écoutait guère. Elle a l'air terrifié et ne répond pas quand on lui pose des questions.*

*Rien, pas un mot. Elle semble plongée dans un grand tourment intérieur. Et vous, avez-vous trouvés quelque chose.*

*Ce pourrait être n'importe qui... Pourquoi pas un page aux ordres de Hugues de Chantrelle ?*

*Je vais me coucher. Faites attention à vous. N'hésitez pas à me réveiller si vous avez besoin d'aide."*

### 1.2.10.2 La pucelle devenue ladre

Après une heure de réflexions, de rondes, etc..., un hurlement terrible se fait entendre. Il vient du donjon.

Et si un ou plusieurs personnages sont à ce moment là, à proximité des lieux :

Arrangez-vous pour que le sommeil les prennent, qu'ils soient endormis à ce moment-là ou que la chose les assomme pour les rendre impuissants.

Sinon, si comme prévu ils sont assez loin de lieux à ce moment, il sera trop tard le temps qu'ils arrivent.

Quand ils arrivent dans la chambre : ils voient Aude de Chantrelle, recroquevillée contre la muraille, loin de son lit, entièrement nue, les yeux écarquillés de terreur, claquant des dents, son corps gracile étant presque celui d'une enfant. Elle les regarde sans les voir, une étincelle de folie dans le regard.

Peu de temps après, Irana arrive, elle a tout juste pris le temps de passer une chemise qui baille sur sa poitrine, et tient à la main une courte dague à la pointe effilée. Apercevant Aude, toujours recroquevillée sur le sol, elle va pour prendre une fourrure et l'en couvrir, mais la jeune fille la repousse avec véhémence. Sa réaction sera la même avec tous les personnages : elle refuse systématiquement qu'on l'approche et peu lui importe d'être nue :

*"- Ne me touchez pas ! hurle-t-elle. Ne me touchez pas...  
- Vous allez prendre froid, vous ne pouvez rester nue sur le pavé.*

*- Quelle importance sanglote-t-elle en se cachant le visage dans les mains. Maintenant plus rien en compte. Tout est fini. Elle est venue comme l'autre nuit pour me dire que j'allais mourir bientôt. Elle se tenait sur le seuil... Elle m'a paru immense, toute couverte de poils et contrefaite... Comme ces animaux mal formés qu'exhibent parfois les forains. Elle avait le visage d'os d'un mort, et des trous noirs à la place des yeux... Oui, une tête de squelette... Et des pattes grandes avec des griffes. Elle ne me touche jamais. Peut-être parce qu'elle a peur de moi. Elle se contente de me parler. Elle me raconte ce qui va arriver."*

A nouveau, Irana tente de la couvrir, mais Aude en colère essaie coûte que coûte de se tenir à distance.

*"Je vous ai dit de ne pas me toucher. Obéissez pour votre bien. Il y va de votre sauvegarde. Vous ne comprenez pas, je suis plus dangereuse qu'elle. Bien plus dangereuse."*

Irana devient blême. Elle vient de comprendre et si les personnages ne l'ont déjà fait, il vaudrait mieux qu'ils n'insistent pas :

*"- J'ai épousé le baron. Il me désirait trop, il ne pouvait attendre... Le mariage a été célébré et a eu lieu en secret il y a trois jours. Dorius l'a célébré, il disait que ça n'avait pas d'importance, que la cérémonie publique n'était qu'une représentation à l'usage de la populace, qu'on pourrait la répéter sans commettre le moindre péché. Ça c'est passé dans la petite chapelle. Ornan était si amoureux... Je n'ai pas eu le cœur de lui dire non. Le mariage a été consommé, mais comment le lui refuser ? Il me désirait depuis si longtemps. C'était après que vous soyez venus m'avertir. Oh... J'aurais dû vous écouter, mais je ne vous aurai pas crue. J'imaginais une tentative désespérée de Robert pour me détourner d'Ornan... J'étais sotte. Je croyais en la toute puissance des saintes reliques. J'ai été élevée très catholiquement, on m'a appris à baisser la tête devant les miracles... Ornan ne cessait de me répéter qu'il était guéri, qu'à peine posé la main sur la châsse de Saint-Jôme, il avait senti le mal refluer en lui et une grande lumière inonder son âme. Je n'ai pas mis un instant ses paroles en doute... C'était mon maître, mon seigneur... Et il était si grand, si puissant.*

*- Vous a-t-il prise interroge Irana. A-t-il fait de vous sa femme ?*

*- Oui... hurle Aude. Voulez-vous que je montre le drap taché de mon sang pour preuve ?*

*- Calmez-vous, je voulais juste m'en assurer. Les jeunes filles sont souvent si ignorantes de ces choses.*

*- Oh ! ricane amèrement Aude, de ce point de vue il n'y a plus rien à espérer. J'ai bien été sa femme, et à trois reprises, sur cette même couche. Il n'y avait rien de mal à cela puisque notre union était bénite par l'Eglise. Ce n'était pas là péché de fornication... J'étais une épouse se donnant à son mari. Il n'en pouvait plus. Il m'a dit que sa semence l'étouffait, qu'il y avait plus d'un an qu'il n'avait pas partagé la couche d'une fille, pas même celle d'une catin. Qu'il avait cessé tout rapport charnel dès qu'il s'était découvert malade..."*

Si les personnages lui relèvent la vérité au sujet des reliques, elle répondra :

*"La bête... C'est la bête. Elle est entrée dans la chambre pour m'expliquer ce qui m'attendait... La corruption des chairs, la peste. Elle m'a dit que j'allais pourrir debout, que je devrais m'exiler dans une léproserie pour vivre au milieu d'autres cadavres de mon espèce. Elle a désigné son horrible visage d'os et elle m'a dit que le mien serait bientôt pareil. Que la peau tomberait de mes joues, que mon nez et mes lèvres se détacheraient..."*

Elle ne peut en dire d'avantage et s'effondre sur le sol, en proie à des convulsions nerveuses. Irana,

instinctivement, se porte vers elle mais s'arrête au tout dernier moment et recule. Puis Aude revient à elle :

*"- J'ai peur, je ne sais pas ce que je dois faire. Je ne veux pas aller chez les ladres, mais je ne veux pas non plus contaminer ceux qui m'entourent... Je suis trop jeune pour mourir. Je ne veux pas devenir un objet d'horreur. N'existe-t-il vraiment aucun remède ?*

*- Il est de toute manière trop tôt pour savoir si vous êtes contaminée, dit pensivement la trobairitz. Je ne suis nullement experte en ce genre de maladie mais je sais qu'elles sont parfois fort longues à se déclarer. Il faudrait prendre conseil d'un mire...*

*- Il me dénoncera aussitôt aux autorités, hoquette Aude. On me déclarera morte au monde et on m'enverra dans une léproserie, au milieu des morts vivants dont je deviendrais le jouet. Vous savez bien le sort qu'on réserve aux femmes dans ces endroits.*

*- Calmez-vous, soupire Irana. Il ne faut pas perdre espoir. En attendant portez des gants. Passez au feu toute la vaisselle qui aura effleurée votre bouche. C'est ainsi que font les occidentaux qui sont fort versés en médecine.*

*- Peut-être pourrais-je toucher les vraies reliques de Saint-Jôme ? demande la jeune fille d'un ton débordant d'espoir. Je suis baronne à présent, je puis vous rendre riches... Trouvez pour moi la vraie châsse et je fera votre fortune. Dorius est un imbécile mais vous êtes honnêtes. Vous avez pris de grands risques pour me prévenir et j'ai été trop sotté pour vous croire.*

*- Nous verrons temporise Irana. L'idée n'est pas mauvaise, mais en attendant il faut trouver cette bête, l'empêcher de raconter partout que vous êtes lépreuse.*

*- Mais je le suis...*

*- Peut-être pas. On m'a raconté le cas de serviteurs ayant accompagné leur maître chez les ladres et en étant ressortis indemnes. C'est avant tout une question de tempérament. Vous êtes jeune et forte, la maladie peut n'avoir pas eu prise sur vous.*

*- Vous dites cela pour me rassurer, soupire Aude.*

*- Remettez-vous au lit, ordonne Irana, et essayez de dormir. Nous, nous allons réfléchir à tous cela .*

*- Oh ! Comme vous êtes bons, chuchote la jeune fille. Parler m'a fait du bien. J'avais l'impression de devenir folle. Je n'ai même pas pu embrasser mon père lorsqu'il est venu me rendre visite... Il ne comprenait rien à mon attitude. Oh ! Comme cela m'a rendue malheureuse."*

Puis, elle regagne sa couche. Elle commence à s'y pelotonner tel une enfant et elle ferme les yeux. Peu de temps après, elle s'endort.

Une fois sortis, Irana fond en larmes, s'appuyant sur un des personnages. Elle lui dit en sanglots :

*"Elle est perdue. Il n'y a rien de pire que la semence d'un lépreux pour propager son mal. Ornan de Guy l'a condamnée. En faisant d'elle sa femme, il l'a empoisonnée. Je crois que c'est Dorius qui joue le rôle de la bête. En effet, nous sommes les derniers témoins de son incompétence. Toi et moi savons parfaitement les fautes qu'il a commises : l'achat des fausses reliques, le secret de la maladie du baron. Et tout ça, sans jamais en référer aux autorités religieuses. Aujourd'hui qu'il a accumulé les échecs, nous*

*sommes devenus bien gênants. Je crois qu'il est en train de nous prendre dans ses filets.*

*Il va se débrouiller pour que la bête terrifie tout le monde. D'abord Aude, puis les serviteurs, les gardes. Peut-être même les gens de la ville. Quand on ne parlera plus que d'elle, il s'arrangera pour que le sergent de guet découvre la défroque du monstre dans un de nos paquetages et le tour sera joué. On ne nous pardonnera pas cette mauvaise farce. Nous serons mis au pilori et lapidés. Je vous dis que c'est un piège. Il faut partir d'ici sans attendre. Nous avons échoué, nous ne pouvons plus rien pour Aude."*

Cette logique est un peu défailante, et les personnages pourront le signaler à Irana. En effet, pourquoi irait-il terrifier la demoiselle ? Si elle perdait la tête et se mettait à tout raconter en place publique, Dorius aurait tout perdu. Dans le cas où les personnages le lui feraient remarquer, elle reprendra :

*"- Mais non, Aude gardera le silence. Elle a bien trop peur d'être exilée dans une léproserie."*

Quoiqu'il en soit, juridiquement, Dorius les tient en son pouvoir et fuir ne sera pas chose aisée pour eux. Au contraire, la fuite pourrait donner à Dorius un bon prétexte pour les inculper. Faites le bien sentir aux joueurs.

#### Et si malgré tout ils décident de partir :

La tâche sera bien plus complexe qu'ils ne peuvent l'imaginer avec tous les gardes. Toutefois, si ils y parvenaient, ce serait la fin du scénario.

## 1.2.11 La ville ensorcelée

### 1.2.11.1 Pénurie

Les choses vont se dégrader dans les jours qui vont suivre. D'abord, la bête va quitter le château et commencer à roder dans la ville. Beaucoup la verront ou croiront la voir et, petit à petit, la terreur va commencer à s'installer.

Dès la tombée du jour, tout est fermé. Pourtant les gens du guet et les personnages ne croiseront jamais son chemin, comme si le monstre prenait un malin plaisir à se manifester toujours à l'opposé de l'endroit où ils se trouvent.

Aude ne quitte plus sa chambre, ne mange que dans de la vaisselle en terre qu'elle prend soin de briser après l'avoir utilisée. La petite passe des journées agenouillée devant son reliquaire, à prier de toute ses forces complètement emmaillottée jusqu'au cou, comme contrainte de dissimuler aux regards sa chair. Dorius s'impatiente, alternant menaces et supplications aux personnages.

Pour Irana au contraire, il faut faire vite :

*"Nous courons un grand danger. Quand la maladie d'Aude sera connu, on risque de nous croire contaminés nous aussi, et il n'est pas exclu qu'on nous oblige à l'accompagner à la léproserie. Je vous dit qu'il faut s'enfuir."*

Un beau matin, on découvre un colporteur mort en bordure de chemin. Il est renversé sur le dos, répandant sous



lui le contenu de sa hotte. Il a la bouche tout bleue, comme si le sang avait tourné à l'intérieur de ses veines. Il tient à la main une pomme à laquelle il n'a volé qu'une bouchée.

Puis, c'est le tour de merles qu'on retrouve au pied des arbres, les pattes en l'air, raidies par la mort ; à la surface des mares, les grenouilles deviennent d'un bleu presque noir et enflent jusqu'à exploser. Les poissons remontent des profondeurs, le ventre en l'air, morts eux aussi.

Sur la place du marché, un illuminé crie :

*"C'est la bête Méhaignée ! Vous ne comprenez pas qu'elle est venue accomplir la vengeance de Gomelot l'empoisonneur ? C'est sa créature ! Elle erre à travers la campagne et elle lèche les fruits accrochés aux arbres pour y déposer sa salive empoisonnée. Elle pisse dans les mares, les étangs, pour les emplir de son venin. Gomelot nous l'avait bien dit : nous périrons tous par le poison. Tous les fruits seront empoisonnés, et les légumes... Et les bêtes aussi qui crèveront la langue noircie. Faites vos prières et implorez le secours de Dieu car vous en aurez besoin. Notre calvaire ne fait que commencer."*

La foule siffle l'homme en lui jetant des pierres, tout en sachant que quelque part, il a raison. Le brave Ogier lui-même, s'en va :

*"Je suis trop vieux pour affronter le diable. Je vais mettre mes os à l'abri avant que les choses tournent décidément trop mal. J'espère que nous nous reverrons avant qu'il soit longtemps et que nous entrechoquerons nos pichets de vin en riant de cette vilaine histoire."*

Des moutons périssent par troupeaux entiers, toute la nature devient suspecte, on n'ose plus cueillir une pomme, boire l'eau d'une fontaine. Parfois, la bête n'empoisonne qu'un ou deux fruits sur tout un arbre, mais il est impossible de déterminer lesquels à l'œil nu car le venin est incolore et inodore. Par dessus tout, et même à dose infime, le poison se révèle être d'une effroyable toxicité.

Ce sont des temps d'épouvantes. On raconte que le monstre aime à baiser les pucelles, leur fourrant sa langue noire au fond du gosier, les belles trépassant sur l'instant, les lèvres bleues, les yeux révulsés.

Des enfants qui n'ont su résister à la gourmandise et ont cédé à l'attraction d'un bosquet de framboise ou de mures juteuses moururent. La bête s'amuse à tenter les humains et à jouer avec leur gourmandise. La cité elle-même n'est pas épargnée car la bête pisse dans les fontaines. Les commères ont pris l'habitude d'aller à la corvée d'eau en compagnie d'un chien auquel on faisait boire l'eau au préalable. Mais bientôt, la ville se retrouve en pénurie de chiens...

Les paysans ne parviennent plus à vendre leurs provisions et progressivement, les habitants de Kandarec se mettent à vivre sur leurs réserves. Le grand problème restant celui de l'eau.

Il faut garder les puits nuit et jour. Finalement, il ne reste plus à boire que le vin et la ville commence à sombrer dans une ambiance de fête lugubre.

Au coin des rues, les ivrognes en proie aux hallucinations croient voir la bête chaque fois que se profile la silhouette d'une matrone. Les gamins se mettent en tête de

faire des farces en se déguisant en monstres de carnaval au moyen de vieilles hardes agrémentées de toile encollée.

La nuit, la ville sombre dans un silence atroce. Durant ces quelques jours, il sera strictement impossible aux personnages d'attraper la bête, quoiqu'ils fassent.

Dorius, évidemment s'il s'impatiente, refusera aux personnages de quitter les lieux.

Pour Irana, toujours sceptique, l'explication à tous ces phénomènes est claire :

*"C'est de la folie collective. Vous ne comprenez donc pas que chacun profite de l'existence supposée du monstre pour régler ses comptes ? On empoisonne ses ennemis sans hésiter. Pourquoi se gêner puisque la bête endossera tous les crimes ? C'est pour cela qu'il y a tant de morts. La créature n'y est pour rien."*

Des gamins proposent aux commères des grenouilles vivantes à l'aide desquelles vérifier la toxicité de l'eau. Mais bientôt, les bords des fontaines sont encombrés de rainettes mortes et de l'odeur qui les accompagne.

Le régime à base de harengs salés pousse à boire, et l'ivresse, pousse au délire. Dorius lui-même ne dessaoule plus. Ses décisions s'en ressentent. Lentement Kandarec se change en une cité de cauchemar habitée par des fous.

Peu à peu la disette s'installe et il faut se serrer la ceinture. On se met à capturer les rats, les chats et les chiens, comme au temps des grandes famines. Les rares paysans qui proposent encore des animaux vivants à vendre en profitent pour accroître leurs prix. On se réjouit de n'importe quelle viande pourvu qu'elle fut encore en mesure de gigoter au moment où on la jette à la marmite.

Des caravanes se sont organisées pour aller quérir du ravitaillement en des pays où la bête n'était pas allée. Aucune ne revint.

En une dizaine de jours, la ville a complètement sombré. Irana, elle, s'accroche à sa rationalité :

*"Ce n'est pas la bête qui lèche les fruits ! C'est sans doute quelqu'un qui passe le poison avec un pinceau, comme s'il s'agissait d'un vernis  
Pourquoi pas les drapiers ? Ceux qui vous ont engagé pour prouver l'innocence de leur frère. Je trouve qu'ils feraient des coupables très convenables.  
Vous vous imaginez peut-être que les bourgeois sont taillés dans une autre chair que nous ?"*

Quelques goûteurs professionnels ayant eu vent de ce qui se passait à Kandarec ont accourus mais sont soit morts, soit vite repartis, effrayés par l'ampleur de la menace.

### 1.2.11.2 Pacte avec la bête

Une nuit, un des personnages croisera la bête. Au loin, au coin d'une rue, dans la lueur tremblotante des quelques lanternes dont la flamme brûle aux carrefours, elle semble comme attendre le personnage. Elle semble attendre, bizarrement campée sur ses jambes torses, l'épaule toute déjetée, la peau flasque. Mais il faudrait s'approcher pour plus la distinguer. De loin, la silhouette est plus grotesque qu'effrayante. Ce pourrait aussi bien être un homme

enveloppé dans une cape, un portefaix, le dos déformé par un gros sac. Mais la vue est très mauvaise et l'éclairage ne joue pas en la faveur du personnage.

Au premier pas de fait, la créature commence à l'imiter et en fait de même. Au deuxième pas, elle continue aussi imitant toujours le personnage, imitant aussi ses manières. Puis la créature se tourne et se met en marche en claudiquant et en regardant un coup d'œil pour bien vérifier que le personnage le suit. Apparemment, elle ne désire pas en découdre.

Si le personnage se met à courir vers elle, elle détalera aussi vite profitant de son avance et se glissera de ruelles en ruelles., toujours attendant le personnage d'assez loin pour vérifier d'une part qu'il la suit bien, d'autre part pour éviter qu'il ne soit trop près pour l'agresser.

Puis, elle s'engouffre dans une dernière ruelle. Le personnage peut remarquer au fur et à mesure de sa progression qu'il est arrivé dans des zones complètement désertées de la ville. Cette dernière ruelle se présente comme un impasse. Mais aucun habitant ne se terre plus dans ces lieux. Pourtant un bruit se fait entendre, une porte qui grince puis les marches d'un escalier qui gémissent. La créature est dans l'une des maisons. Mais laquelle ?

Un moment s'écoule, puis la lueur d'une bougie éclaire le parchemin huilé tendu sur le cadre d'une fenêtre au deuxième étage de la bâtisse qui occupe le fond de l'impasse, la chandelle dessinant à travers le parchemin, la silhouette de la bête.

Faites monter le suspens alors qu'il progresse vers la maison. Rien de dangereux pourtant ne l'attend mais le personnage doit vraiment avoir l'impression qu'il va risquer sa vie.

Arrivé au niveau de la porte, il peut constater que le loquet a été arraché, et que la porte est béante. Puis un escalier monte. Arrivé en haut de l'escalier, c'est une drôle de surprise qui attend le personnage : la pièce est illuminée car de nombreux candélabres. La table a été mise pour un banquet. Un jambon et des terrines de pâté attendent à côté d'une grosse miche de pain, d'une cruche de vin. On a également entassé des tartes aux fruits et des bassines de confiture sèche.

Une seule assiette, un seul gobelet, une seule chaise attendent au bout de la table l'unique convive de ce festin. Le délicieux fumet du jambon chatouille les narines du pauvre personnage, les terrines embaument et charment le regard du pauvre affamé par le rose mousseux de leur chair épicée.

Gageons que le personnage sera assez soupçonneux. Après tout, les victuailles sont peut-être empoisonnées, souhaitons lui donc de ne pas succomber...

Le reste de la maison est une bien belle maison d'artisan, au carreau bien frotté. Coffres et armoires regorgent de linge propre parfumé à l'aide de fleurs séchées. Poussant la dernière porte, ils verra disposé sur le lit tout ce dont il a pu rêver jusque là : par exemple dans le livre, le héros est un chevalier pauvre, sans le sou et trouve disposé sur le lit l'équipement complet d'un chevalier : heaume, haubert de fine maille écu, de magnifiques éperons luisants etc.... et le tout d'une qualité largement supérieure à ce qu'il a pu voir jusque là.

Bref tout ce dont a rêvé le personnage, matériellement parlant, est élégamment disposé sur le lit.

Puis quelque chose vient tirer le personnage de ses rêveries : le miaulement d'un chat noir qui déjà, se frotte aux jambes du visiteur.

Un personnage astucieux pourra décider de voir si la nourriture est empoisonnée en la faisant goûter au chat : le chat se délectera et rien de lui arrivera.

Dans cette éventualité, faites faire à votre personnage un test d'Intelligence. S'il est réussi, il pourra se souvenir de ce qu'on appelle techniquement la mithridatisation : l'utilisation de poison à très infime dose, en vue de tuer à petit feu et surtout en vue de masquer le poison au personnage.

Si vraiment vous êtes magnanimes avec votre personnage rappelez lui sur un simple test de Légende réussi, que les chats soit supposés avoir 9 vies...

Mais ne résumez pas tout cela à de simples jets et laissez réellement le joueur à ces réflexions. Et s'il veut manger, qu'il mange, tant pis pour lui après tout, car la nourriture est belle et bien empoisonnée...

Le personnage sera peut-être tenté d'y revenir des nuits après, peut-être seul, peut-être avec ses compagnons. Et là d'autres surprises les attendent car dès la seconde nuit, si l'un d'eux y retourne, ils pourront voir que les enchères ont monté. En effet, les équipements disposés sur le lit sont plus nombreux, le banquet est toujours aussi riche et a été totalement renouvelé depuis la veille. Le chat noir est toujours présent et comme d'habitude se jettera sur les victuailles si on ne l'en empêche pas.

Bref, les enchères augmentent petit à petit. Le troisième soir, alors que les personnages sont en train d'examiner ce qu'on leur propose, un hennissement se fera entendre en bas dans l'écurie. Un cheval qui n'a pas bougé depuis la veille, semble quelque peu agité. Il a été paré des plus beaux atours, portant ça et là des morceaux d'armures. Toutefois, un personnage attentif (test de Sensation à -40 %) verra qu'au niveau du sol, non loin du cheval, la terre a été remuée. C'est frais car ça ne date pas de très longtemps. En creusant, les personnages pourront apercevoir deux cadavres de chat noir. Le chat qu'ils voyaient tous les jours n'était jamais le même... La nourriture était donc bien piégée.

#### Et s'ils surveillent attentivement la maison en se relayant :

C'est une très bonne idée mais elle ne mènera pas grand loin et les personnages ne verront ni n'entendront personne. Tant pis pour eux car dans ces conditions les enchères n'augmenteront pas alors qu'ils auraient pu gagner beaucoup à ce jeu. La bête est prudente et ne voudra pas se faire surprendre aussi simplement, d'autant qu'elle percevra à mon avis très facilement les réactions des personnages. (voire la fin de l'histoire).

#### Et s'ils avertissent Dorius :

Tant pis. Comme ci-dessus, la bête qui est maligne ne retournera pas dans la maison et les personnages perdront un possible bénéfice dans le marché que leur propose la bête. Le moine, lui, ira vérifier, escorté. Il exorcisera toute la maison et fera son spectacle sans grand effet.

Quand à la bête, elle proposera un nouveau pacte à un personnage dans une autre maison déserte. Comme le

premier pacte, il en vaudra toujours le coup. Mais la nourriture sera elle aussi empoisonnée.

Et si les personnages mangent :

Tant pis pour eux : c'est le poison qui les attend et une morte lente, sans avoir compris grand chose. Pourtant ils auraient dû se méfier.

Accordez à la rigueur des tests de Puissance pour repousser le poison, mais si Ornan de Guy n'y a pas survécu, et à moins d'être un Soranien ou un demi-troll, personne ne devrait y survivre...

Et si les personnages prennent seulement les avantages matériels :

Normalement avec la pénurie, le repas devrait à un moment ou à un autre les tenter, mais dans ce cas là, ils seraient bien inspirés. Toutefois, il serait également sage pour eux de cacher leurs découvertes à Dorius. Car le moine un brin soupçonneux et tatillon aurait tôt fait de soupçonner quelque chose de pas très net et de soumettre les personnages à la question...

Normalement, cette aventure devrait les décourager au moins de revenir en ces lieux et peut-être même de chercher la bête.

La nuit d'après, l'un d'eux fera un cauchemar : il rêve qu'on l'assomme au détour d'une ruelle et qu'il reprend conscience à l'intérieur de la peau de la bête méhaignée ! Son mystérieux ennemi a profité de son évanouissement pour le coudre dans le déguisement qu'il utilisait pour semer la terreur à Kandarec. Il a beau se débattre, le cuir de la peau résiste à ses efforts. Il crie à l'aide, mais ses appels ne contribuent qu'à provoquer l'arrivée de la garde qui le crible de flèches enflammées. Il court, court, tandis que la peau d'ours prend feu, le brûlant sur tout le corps. Et chaque fois qu'il ouvre la bouche, les flammes lui entrent dans la gorge, lui dévorant les poumons ; il meurt finalement comme Gomelot, prisonnier d'un étrange bûcher que sa course affolée vivifie à chaque nouvelle enjambée.

### 1.2.11.3 Robert de Saint-Rémy

Le dimanche suivant, pendant que Dorius dit la messe, une foule en colère envahit l'Eglise :

*"Assez des incapables ! Assez des hommes d'armes sans poings ni couilles ! Qu'on nous laisse en finir nous mêmes avec la bête méhaignée ! Qu'on nous laisse partir en expédition et la chasser comme un vulgaire sanglier. Puisque les finasseries des grands louvetiers n'ont pu avoir raison d'elle, que le peuple la poursuive à grands coups de fourche et de lardoire ! "*

Dorius dépassé par cette foule, donne son accord. Depuis l'apparition de la créature, il vit dans une semi-ivresse permanente.

Une compagnie se forme, forte en gueule, et s'en va battre la campagne avec, en bandoulière, musettes bourrées de harengs saurs et bouteillons de vin.

Une heure plus tard, les pourfendeurs de monstre hurle victoire en courant au cul des vaches pour leur percer le cuir comme s'il s'agit d'odieuses tarasques.

Dans la brume de l'ivresse, on perd toute prudence. Le vin avalé, on s'abreuve aux mares. Trois aubergistes et 5 portefaix meurent d'avoir bu là où la bête a pissé. Les autres rentrent bredouilles, pris de terreur et étonnés d'être encore en vie.

Dorius vient voir les personnages. Le moine visiblement a très peur :

*"Il faut en finir, ou bien la ville va se vider. Les gens d'armes m'ont déjà signalés que plusieurs familles ont abandonnés leur logis pour partir sur les routes en quête d'un meilleur asile. Vous devez faire quelque chose. M'amener la peau du monstre. Si vous tardez trop, les choses finiront par être connues en haut lieu, l'on enverra une légion d'exorcistes et une compagnie de soudards qui ne feront pas de détail. On m'a murmuré que de gros bourgeois ont déjà fait s'envoler des pigeons porteurs de messages à destination de l'archevêché. Ces imbéciles ne réalisent pas ce que cela implique. Quand une ville est la proie de manifestations diaboliques aussi intenses, c'est qu'elle a commis de graves péchés. D'ici qu'on s'imagine que Kandarec est un repère de sodomite, il n'y a qu'un pas ! Le monde est en train de s'écrouler autour de nous. Il faut réagir. Prenez ce qu'il vous faut en vivres et boissons et allez tendre une embuscade dans la plaine. Rapportez-moi la tête de la créature, il y va de notre survie à tous ! "*

Et s'ils refusent :

Gageons que l'autorité de Dorius suffira à les faire rester là. Avec les potentielles troupes de l'archevêché en route, s'ils ne s'exécutent pas, ils seront pris dans une infernale machine catholique visant à la purification, si toutefois, ils ne se sont pas enfuis avant.

De plus, ils pourront en retirer grande gloire. De toute façon, ce ne doit être la première fois que l'idée de s'enfuir leur traverse l'esprit. Jusque là, ils sont restés semble-t-il. Si toutefois ils refusent, Dorius leur rappellera l'offre qu'il leur a fait (ou le cas échéant, leur fera cette proposition). Ils auraient grande gloire à gagner auprès de l'Eglise s'ils ramenaient la tête de la créature.

En dernier recours, mentionnés le fait que la bête à été vue à de multiples reprises par plusieurs villageois dans la plaine. Elle pissait dans les mares et léchait pommes. Nul doute qu'elle reviendra...

Avant de partir, Irana viendra les voir :

*"Ne partez pas, il nous sépare pour mieux nous abattre l'un après l'autre. Nous sommes perdus. Dès que vous serez parti, il me fera arrêter par ses gardes et prétendra avoir découvert la peau du monstre dans ma besace. Faites bien attention. La nuit, dormez sur vos provisions. Enfermez votre nourriture et votre vin. Ne touchez à rien de ce qui entoure. Préparez votre sac vous-même... ? Ne laissez personne se charger de votre vitaille, pas même Coquevin le cuisinier. Dieu vous garde. J'ai un mauvais pressentiment. Comme si vous n'alliez pas revenir."*

Elle embrasse alors chacun des personnages, plus particulièrement l'un d'eux (celui avec le plus en beauté et le plus vigoureux) avec une fougue qu'elle avait jusqu'à présent contenue. Celui-ci peut sentir le ventre et les seins d'Irana

s'écraser contre son corps, avant qu'elle ne se retire. Puis avant qu'il ne s'en aille, elle tombe en larmes :

*"Allez y, avant que je ne m'effondre de votre départ gémit-elle ! Et (s'adressant à celui qu'elle a embrassé plus fougueusement) reviens moi vite..."*

Après cette émouvante scène de séparation, ils se retrouveront de nouveaux seuls entre eux, sans doute prêts à partir. Le voyage jusque dans la campagne se passera sans embûches la journée. Après avoir traversé la vaste plaine, ils pourront au choix aller dans la forêt s'ils le désirent ou bien rester dans la plaine. Peu importe de toute façon car c'est à la nuit tombée qu'arrivera un événement. Normalement, les personnages s'organiseront en tours de gardes (normalement, sinon c'est qu'ils sont inconscients).

Au milieu de la nuit, le personnage de garde croira voir une ombre se déplacer entre les arbres. Il y a peu de lune et il est difficile de se faire une idée exacte de ce dont il s'agit. S'il réveille ses compagnons, ils devront alors faire preuve de très grande discrétion (test en progression discrète à -40 %). Si cela s'avère être un échec, tant pis pour eux, l'être les aura repérés et aura eu le temps de prendre la fuite dans la forêt. Dans le cas contraire, ils pourront aisément lui tomber dessus et le neutraliser.

Quoiqu'il en soit, ils seront bien déçus, car ce n'est pas la bête qu'ils sont venus chercher, mais un jeune freluquet grossièrement vêtu qui se cramponne à une vieille épée rouillée dont il est plus embarrassé qu'armé. Le jouvenceau s'avère être en fait Robert de Saint-Rémy :

*"Libérez moi. Je vous ordonne de me détacher. Vous n'avez pas le droit de me traiter comme un croquant : je suis Robert de Saint-Rémy et suis noble de naissance !"*

Le garçon fait dans les 17-18 ans. Bien que vêtu comme un valet de chiens, il a belle figure et s'exprime à la façon d'un seigneur. On pourrait lui trouver l'allure efféminée, mais c'est sans doute là le genre de freluquet qui plaît aux demoiselles.

Si on lui demande ce qu'il fait, il répondra avec insolence :

*"La même chose que vous. Je chasse la bête, parce que si je la tue, j'en retirerais grande gloire et qu'on cessera enfin de me considérer comme un vilain."*

Si les personnages lui demandent où il a caché la peau de la bête, il réagira d'abord avec stupeur puis avec colère, semblant visiblement ignorer de quoi il s'agit. Il s'indignera devant d'aussi infâmes accusations. Si on lui parle d'Aude, il répondra :

*"Elle est à moi. Elle est à moi depuis toujours, même si elle ne le sait pas encore. Maintenant que le baron est mort, j'ai de nouveau espoir de la conquérir. La capture de la bête pourrait me rendre célèbre et faire de moi un chevalier puissant. On me récompenserait pour un tel exploit, l'empereur me donnerait un fief..."*

*Les femmes d'aujourd'hui veulent jouer les esprits forts, elles lisent des livres, écoutent leur chansons mais restent aussi naïves que leurs grands-mères.*

*Elle a toujours été trop gâtée par son père. Je la connais bien. J'ai grandi à ses côtés. Elle me traitait comme son page alors que je suis de meilleure et plus ancienne noblesse que sa famille.*

*Mon père, blessé aux croisades, a été oublié de son suzerain alors que les Chantrelle n'ont jamais acquis la moindre gloire au combat... Aude le savait : c'est pour cette raison qu'elle passait ses jours et ses nuits à lire des écrits de chevalerie, des poèmes merveilleux remplis de prouesses qu'elle me voulait voir accomplir. A 10 ans, elle avait déjà la tête farcie de ces sottises, elle me donnait une épée de bois et m'envoyait terrasser un mouton qu'elle avait baptisé dragon pour la circonstance. Je me pliais à ses caprices pour lui faire plaisir et parce qu'elle était déjà très belle. Elle ne connaissait que cette sorte de jeux. Elle était la princesse, et je portais ses couleurs. Je soupirais pour elle sans jamais obtenir le plus petit baiser. La peste soit de ces fadaises ! En grandissant, elle n'a pas mûri. A 13 ans, elle se voyait partir en terre Sainte à la suite d'un noble baron devenu son époux. Dans le désert, elle donnait à boire aux blessés. Après la bataille, elle recueillait le dernier soupir des héros sur son sein. Quand elle entonnait ces élucubrations, elle rêvait les yeux ouverts. Elle n'était plus là. Elle s'imaginait capturée par l'ennemie vendue comme esclave sur un marché ; mais elle se révélait alors si pieuse que son acheteur ne posait pas la main sur elle et, impressionné par sa foi, finissait par se convertir au catholicisme. D'autres fois, selon les jours, elle devenait sainte... Offerte en pâture aux lions par les Infidèles, elle se laissait dévorer sans pousser un cri.*

*Chez Aude, cela devenait maladif. J'essayais de lui ramener les pieds sur terre, de lui prouver qu'on n'a pas besoin de casser la tête des infidèles pour vivre heureux. Elle ne m'écoutait pas. Elle était ailleurs. Un jour elle s'appelait Mélusine, un autre sainte Blandine, un troisième Guenièvre. J'étais déjà trop grand pour m'associer à ces fadaises. Au début je les ai trouvées charmantes, mais à 17 ans elles m'agaçaient."*

Si les personnages l'interroge sur Ornan de Guy, il répondra :

*"Il lui a suffi d'un regard pour conquérir Aude. Un soir, en revenant de la chasse au cerf, il s'est arrêté chez les Chantrelle à cause d'un cheval boiteux. On l'a bien sûr invité à souper. Le lendemain, Aude ne me parlait plus que de lui. Elle connaissait déjà par cœur le tracé de ses cicatrices, elle me regardait comme si j'avais été fait de fumée.*

*C'était un soudard. Un violeur de bergères, avec des manières de porcher. Il ne savait jouir que de la guerre et de la ripaille. Je l'ai dit à Aude, elle m'a accusée d'être jaloux."*

Si les personnages l'accuse d'avoir tué Ornan, il se défendra :

*"Vous êtes des imbéciles, je ne suis pas un criminel. Vous me condamnez sans savoir. Mais vous avez raison sur un point. C'est vrai que je détestais Ornan de Guy. Imaginer Aude couchée sur lui me rendait fou. Elle était si ignorante. Je lui ai dit ce qui l'attendait une fois mariée, elle n'a pas voulu me croire. Elle m'a répliquée que seules les bêtes faisaient cela. Je l'ai emmenée voir, dans un bosquet, un berger et une bergère qui forniquaient, pour la convaincre..."*

*Elle m'a dit que cela ne prouvait rien puisque les vilains étaient presque des bêtes. Elle s'accrochait à ses rêves de pucelle. Pour elle, le mariage n'était que chastes enlacements, baisers et promesses éternelles.*

*Aude disait qu'elle transformerait Ornan, qu'elle lui apprendrait à lire, à chanter les chansons des trouvères... La Pauvre. Ornan de Guy était un boucher. Il a fait fortune en faisant campagne contre l'Empire d'Azharis, en jetant sur les piques de ses soldats hommes, femmes et enfants. Elle était envoûtée par cet homme. Elle le trouvait beau. Beau ! Un homme portant la barbe comme un vulgaire nordique !*

*C'était un assassin, oui ! Pourquoi un tueur aurait-il plus de mérite qu'un éleveur de moutons qui ne fait de tort à personne.*

*Le tuer ne m'aurait servi à rien. Que va-t-il se passer maintenant ? Les parents de la demoiselle vont se mettre en quête d'un autre époux, et voilà tout. C'est pour cela que je veux tuer la bête, pour me mettre sur le rang des prétendants ! Une fois que je serais fieffé, cette vieille carne de Mahaut ne pourra plus me refuser."*

Apparemment, le jeune homme semble tout ignorer de la maladie du baron et de celle d'Aude par conséquent. Il poursuivra :

*"Si vous m'accusez d'avoir empoisonné le baron, cela veut dire que ce qu'on murmure est vrai. Gomelot n'était pas coupable..."*

*Les rumeurs vont vite. Les serviteurs du château ont toujours l'oreille collée aux portes, et le soir, ils bavardent dans les estaminets. On chuchote que l'empoisonnement d'Ornan de Guy était prévu de longue date, du jour où il a arrêté la date de son mariage, c'est vrai ?*

*Pourquoi ne pas chercher du côté des Chantrelle ? Le père crevait de chagrin à l'idée de donner sa fille à un homme. Sa femme est une harpie, il a reporté toute son affection sur Aude. Peu après l'annonce des fiançailles, je l'ai vu chevaucher seul dans la campagne, le visage plein de larmes. Il a toujours été trop faible pour s'opposer aux décisions de sa femme. Il ferait un très bon coupable.*

*Moi ? Vous voulez rire ! Ils m'ont toujours considéré comme un berger. La dame de Chantrelle voulait vendre sa fille à un bon prix. Elle l'aurait cédée à un bossu scrofuleux si le bougre avait l'escarcelle remplie d'or. C'est de cette manière que le baron a conclu l'affaire en lui promettant terres et troupeaux. Elle a vendu sa fille comme les Ennemis vendent leurs femmes dans les marchés d'esclaves."*

Robert de Saint-Rémy n'aura pas grand chose de plus à raconter, mais s'ils le désirent, les personnages pourront se rendre chez lui et rencontrer son père si besoin est.

S'ils lui racontent l'histoire de léproserie qui pèse sur Aude :

Il n'y croira pas. C'est impossible, il pensera alors que pour une raison ou une autre, on cherche à l'éloigner une fois de plus d'Aude. Qui sait, peut-être même est-ce un coup monté par Hugues de Chantrelle : il envoie les personnages vers lui pour le décourager d'avoir la main d'Aude.

Au pire admettra-t-il qu'il serait prêt à accompagner lui-même Aude à la léproserie et à la protéger des ladres, dût-il en devenir Ladre pour cela.

Et s'ils l'accusent d'être à l'origine de l'histoire de la bête méhaignée, en vue justement de se faire valoir :

Il répondra :

*"Comme vous êtes stupides. Comment pourrais-je prouver ma valeur en ramenant les cadavres d'un monstre qui n'existe pas ? Croyez-vous vraiment que l'abbé Dorius se contenterait d'une vieille peau d'ours en guise de trophée ?*

*Vous m'insultez. Je ne me livrerais jamais à de telles mascarades. Mais peut-être m'accorderez-vous plus de crédit lorsque vous aurez rencontré mon père ? "*

Il les conduira alors jusqu'à uneasure, une ruine transformée en bergerie, des poutres calcinées se dessinant dans le noir indiquant que la construction avait pris feu en des temps anciens. Robert ouvre la porte. A l'intérieur, des moutons se pressent flancs contre flancs dans une grande salle voûtée. L'odeur qui règne dans la pièce va avec.

Un vieillard dort au bout de la table, enveloppé dans un manteau usé. Affaissé entre les accoudoirs d'une haute chaise seigneuriale, il offre au regard un pauvre visage fendu par un mauvais coup d'épée. Il fait grand peine à voir.

Robert leur parle en ces termes :

*"Il est aveugle. C'était un héros. On l'a oublié ici parce qu'il ne servait plus à rien. Un orage a jeté la foudre sur notre maison, achevant de nous ruiner. Son grand regret est de n'avoir pas pu m'enseigner le métier des armes, mais je n'ai pas peur de me battre. Je sais que la vaillance de mon sang remplacera l'entraînement le moment venu et que je saurais faire face.*

*Vous vous croyez supérieurs à moi parce que vous avez beaucoup tué, mais vous êtes de basse extraction. Les nobles héritent des qualités de leur père par la voie du sang. Je sais sans avoir jamais appris. Ce savoir est inscrit dans mon instinct par la volonté de Dieu. Je suis aussi capable que vous de tuer la bête. D'ailleurs je compte rendre ma décision officielle. Demain j'irais à Kandarec et ferai proclamation sur le parvis de la Chapelle. Il est temps de lever les soupçons que la rumeur s'applique à faire peser sur mon nom. Vous m'avez accusé d'avoir inventé la bête pour me couvrir de gloire. Je ferais de même avec vous. Pourquoi n'auriez-vous pas eu recours au même stratagème pour devenir des héros, vous, des gueux sans même une cotte de mailles ou des destriers dignes de ce nom ? Oui, je vous accuserai devant tout Kandarec assemblé et je réclamerai l'ordalie... Le jugement de Dieu. Ce sera à lui de nous départager."*

Il s'enflamme assez rapidement, l'air hautain...

Et si les personnages refusent de le suivre :

Peu importe, modifiez un peu ce qui précède pour qu'ils sachent quand même qu'ils devront faire face à l'ordalie.

Et si les personnages décident de le ramener à Dorius :

Peu importe, une fois arrivés en ville cela lui donnera justement l'occasion de proclamer l'ordalie qu'il désire tant.

Dans tous les cas de figure, les personnages devront se choisir un champion qui ira l'affronter pour l'ordalie.

## 1.2.12 Ordalie

Dans le cas où les personnages se trouvent chez Robert, il leur offrira le repas, sauf s'ils désirent partir. La nourriture proposée par Robert n'est pas empoisonnée, mais les personnages ne le savent pas forcément. De toute façon, ils n'y a aucun risque à manger en sa compagnie.

Après très peu de discussions, le strict minimum, Robert annonce qu'il va se coucher. Son père lui dort toujours dans le haut fauteuil seigneurial, vestige de sa gloire passée.

Dans la nuit, un craquement de brindilles tirera un des personnages de ses réflexions ou de son sommeil. Mais ce n'est que le vieux chevalier :

*"Bonsoir messires. Je sais que vous êtes là, je sens votre odeur. Mon nez et mes oreilles ont remplacés mes yeux. Ils me disent souvent plus de choses que ne m'en apprenait jadis le regard. J'ai été autrefois un grand guerrier, sauvage et sans merci. Hélas, je n'ai pas eu la chance d'un Ornan de Guy. Bien que m'étant illustré dans les mêmes campagnes, et souvent de manière plus affirmée, on m'a oublié ici, en un mauvais château. Une simple tour de guet plutôt, un avant poste flanqué d'une écurie. Je suppose qu'un infirme est un poids mort pour un suzerain conquérant, et je me suis depuis longtemps résigné à l'oubli. Mais mon fils a le sang vif de la jeunesse : en lui bouillonne la bile noire de ceux qui sont encore des enfants. Je l'ai entendu vous parler. Je feignais de dormir pour ne point vous gêner. Il se croit paladin bien que n'ayant jamais appris à manier l'épée. La petite Aude lui a brouillé l'esprit avec ses chansons de chevalerie. C'était une enfant rêveuse qui ne savait rien du métier des armes et s'imaginait les soldats comme des gens d'honneur et de haute politesse. Vous et moi, qui avons beaucoup tué dans des conditions effroyables, savons bien qu'à force de combattre le dragon, le plus gentil des preux devient dragon lui-même. Aussi voudrais-je vous demander d'épargner mon fils et de ne pas trop l'humilier. Il a beaucoup souffert de dédain de la Damoiselle de Chantrelle. Oh ! elle était exquise et avait la voie bien douce, mais je me rappelle avoir souvent pensé que plus tard ce serait une garce, comme sa mère. Et qu'elle se servirait de sa jolie figure pour mener les hommes par le bout du nez."*

Les personnages pourront discuter beaucoup avec le vieux chevalier, jusqu'à finalement retourner se coucher.

Au matin, le père et le fils partagent une soupe de fèves. Robert a mis des galettes à cuire. Robert parle peu. Si on lui parle de l'empoisonnement, il répondra :

*"Vous craignez que nous nous empoisonnions ? Cessez de vous faire du mauvais sang. La bête méhaignée ne vient pas jusque ici. Pourquoi le ferait-elle ? Nous n'avons pris aucune part dans l'exécution de Gomelot."*

*C'était pour voir Aude. Je pensais qu'elle assisterait à l'exécution. Je ne rate aucune occasion de la contempler. J'ai besoin de son image. Quand je ne puis la regarder, j'étouffe. Elle m'a empoisonné l'âme."*

Si on lui dit justement, il ne craint pas le poison parce que c'est lui qui le répand, il leur répondra d'un ton sec :

*"Je me moque bien de vos élucubrations... "*

Puis, il salue son père et commence à partir, espérant que les personnages le suivront. Il se rend à la Kandarec.

Après quelques heures, ils franchissent les portes de la ville. D'instinct, la populace s'écarte devant eux. Robert a pris le chemin de l'église et pénètre le lieu sanctifié remontant la tracée centrale en faisant grand bruit.

L'abbé réclame le silence, Robert s'agenouille au pied de l'autel et brandissant son épée par la lame et crie :

*"J'accuse les sieurs X, Y, Z (prenez les noms des personnages), ici présent, d'avoir fomentés la venue de la bête méhaignée pour en tirer grande gloire et grand profit. Je dis que par leurs manigances, ils ont éveillé la colère des puissances obscures et donné naissance à la bête. Je n'ai point de preuve de ce que j'avance, aussi je réclame le jugement de Dieu. Qu'on nous lance sur les traces du monstre. Notre Seigneur guidera le bras de celui qui dit la vérité."*

*Qu'il se choisissent leur champion pour m'affronter dans le jugement de Dieu !"*

Dorius reste figé ne sachant que faire... L'église est pleine. Si cela avait eu lieu en privé, Dorius lui aurait sans doute rabattue son caquet, mais il ne le peut pas car des dizaines de témoins sont avec lui dans l'église. Alors il répond :

*"Soit. Je ne veux pas savoir quelles rancœurs vous opposent car il n'est plus temps de faire des procès. L'heure est grave et la famine menace. Manger c'est mourir, ne pas manger c'est périr à petit feu. Le scandale doit cesser. Je déclare ouverte l'ordalie qui prouvera la bonne foi de l'un ou l'autre. Vous vous mettez tous les deux en quête du monstre. Celui qui reviendra en traînant l'horrible dépouille derrière son cheval sera reçu avec tous les honneurs et bénéficiera de grandes récompenses. L'autre sera remis au bourreau qui lui brisera bras et jambes à coups de barre de fer. Si vous revenez tous deux bredouilles, vous serez tous deux mis dans un sac de cuir et jetés dans la rivière où Dieu décidera de votre pardon et de votre survie. Tous sont témoins du traité. Maintenant, allez. La traque commencera ce soir, dès la tombée du jour. Je vous conseille de prier, de fourbir vos armes et de vous reposer."*

Robert se relève alors et s'adresse fièrement aux personnages :

*"Je ne me déroberais pas. Si j'échoue, j'accepterais la sentence et viendrais de bon gré m'y soumettre."*

Dorius vient alors voir les personnages :

*"Lequel d'entre vous sera le champion de votre groupe ? Celui-ci aura une très lourde charge car c'est de lui que dépendront tous les autres. Vous comprenez bien qu'il serait déloyal devant Dieu que vous affrontiez tous ensemble le pauvre Robert qui n'a pourtant rien d'un guerrier. Mais en revanche, celui qui l'affrontera aura sur lui la lourde responsabilité d'innocenter tout le groupe. Je vous fais confiance et sais que vous réussirez."*

Dorius annonce alors qu'ils partiront le soir, et enverra un héraut à travers la ville pour leur faire connaître le moment où ils devront partir.

Libre à eux d'organiser le reste de leur journée, car le soir, un d'entre eux partira en quête de la bête.

Ils pourront retrouver Irana qui craint pour la vie de l'homme. Peut-être comme d'habitude se confieront-ils à elle. Celle-ci leur expliquera alors pendant ce temps ce qui lui est arrivé :

*"Aude se laisse mourir de faim dans sa chambre en espérant un miracle. Vous savez qu'elle refuse toute nourriture, elle jeûne et vit en chemise. Elle a demandé qu'on lui apporte des cilices, des ceintures hérissées d'épines que j'ai dû l'aider à boucler autour des reins. Elle vit à genoux et prie jusqu'à ce que la fatigue la fasse s'effondrer sur le sol. Alors, elle prend une poignée de verges et se fustige les épaules et le dos. La dernière fois que je l'ai entr'aperçue, il y avait du sang sur sa chemise. J'ai peur qu'elle ne tienne pas longtemps à ce rythme là."*

Sur Dorius, elle dira :

*"Depuis qu'il la sait contaminée, il se tient à dix lieues d'elle. C'est un lâche. Tout est de sa faute mais il ne songe plus qu'à se tirer du borborygme. Vous êtes épuisés allez vous reposer."*

Puis s'adressant au champion du groupe :

*"Ne fais pas de mal à Robert. C'est un gosse à la langue trop agile. Je n'arrive pas à savoir s'il est très bête ou très malin. J'ai peur qu'il ne t'entraîne dans un traquenard. As-tu pensé qu'il pourrait avoir des complices ? Un valet... pourquoi pas son père, c'est un ancien soldat."*

Si les personnages lui racontent leur petite entrevue avec le père de Robert, elle leur répondra :

*"En êtes-vous sûrs ? Il faisait peut-être semblant ? Le jouvenceau ne s'attaquera pas à toi, tu es trop fort pour lui, mais le père ? Hein ? Il a beau être vieux, il a la science des armes..."*

En ce qui concerne la motivation de Robert (obtenir Aude), Irana répondra :

*"Aude a bien d'autres soucis en ce moment. Elle se moque bien des exploits de Robert. Si elle échappe à la lèpre, elle a fait vœu de se faire moniale et de vivre cloîtrée jusqu'à la fin de ses jours. Elle m'a parlé d'une sainte qui avait fait souder au plomb fondu la porte de sa cellule."*

A eux d'organiser leur soirée. Si le personnage que la trobairitz avait fougueusement embrassé la veille désire s'expliquer avec elle, elle lui répondra simplement, qu'elle n'aurait pas dû s'emporter ainsi et qu'elle aurait dû se contrôler. S'il lui fait des avances plus précises, elle ne les refusera pas, bien qu'elle préférera se tenir un maximum calme et évitera toute relation charnelle autant que faire se peut. En fait elle jouera un peu le jeu de séduction classique mais chaste et prude.

Pour le reste, le personnage concerné devra se préparer le reste de la journée et se reposer.

Une petite heure avant le départ, les gardes font irruption. Dorius demande à voir Irana. Les gardes ne repartiront pas sans elle.

Dorius viendra leur expliquer qu'Irana est sa prisonnière tant que le personnage ne sera pas revenu avec la peau de la bête. Ainsi espère-t-il le motiver. Les autres seront eux aussi temporairement enfermés. Ceci évitera qu'ils ne suivent leur compagnon et qu'ils interfèrent de manière déloyale dans l'ordalie.

Ils seront libérés deux heures après le départ. Irana, elle, sera toujours captive à ce moment et Dorius fera garder sévèrement la cellule de la trobairitz. Personne, excepté lui, n'aura le droit de rendre visite à la trobairitz. D'ailleurs, il l'a jeté dans un cachot sombre dont lui seul possède la clé.

Mais pour l'heure voyons ce qui va arriver à notre héros qui se trouve devant le jugement de Dieu.

Dans la cour, des hommes d'armes forment une haie d'honneur. Des pages brandissent des flambeaux. Dorius contemple la scène du haut d'une balustrade de pierre.

Dorius, s'adresse alors à l'intention de Robert et au personnage :

*"Je ne vous bénirai pas car l'un de vous est peut-être coupable d'un crime terrible. Il appartient désormais à Dieu de choisir son champion. Je souhaite de toute mon âme voir bientôt la dépouille de la bête immonde ensanglanter le pavé de cette cour. Maintenant allez... Je prierais pour que triomphe la justice divine (il adresse un sourire un peu acide au personnage qui sous-entend : si tu n'es pas victorieux, tes compagnons et Irana mourront)."*

La foule silencieuse et amaigrie par les privations se presse de part et d'autre de la voie. Cela donne l'impression au personnage d'une descente aux enfers : la maigreur des enfants et les horribles visages des badauds donnent l'impression d'une foule de cadavres massés sur la rive du Styx.

Enfin il sort de la ville chevauchant toujours au côté de Robert, qui est lui impassiblement silencieux. Robert chevauche avec fougue et empressement.

Les autres personnages seront libérés deux heures après le départ de leur camarade. Dorius leur explique qu'Irana restera au cachot le temps que cette affaire soit réglée et que s'ils envisagent de faire quoi que ce soit contre lui, contre les gardes, pour Irana ou de s'enfuir tout simplement, ils auront la vie de la trobairitz sur la conscience. Puis souriant et plus confiant, il se retire :

*"Je garde la trobairitz en garantie dirons nous !"*

Rappelons que Dorius est la majeure partie du temps ivre et que toutes ces décisions se prennent sous l'emprise de l'alcool.

Et si les autres personnages décident quand même de courir la campagne pour aider leur compagnon :

Comme c'est honorable. Ils oseraient intervenir dans une ordalie ! Les lâches. Robert de Saint-Rémy n'aurait donc aucune chance. Pas plus que les personnages. Et pour Irana, et bien... il y aura une surprise...

## 1.2.13 Courre le monstre

Attention cette partie n'est destinée à être jouée que par un seul de vos personnages. Si vous pouvez, pour éviter de casser le rythme, faite le jouer en une sorte de petit scénario solo.

Robert donc est parti à grand rythme. Toutefois, dans l'immédiat, il devront encore se supporter l'un l'autre, à moins qu'ils n'en décident autrement.

Arrivés au milieu de la plaine, Robert s'arrête et prépare son bivouac pour la nuit. La nuit est tendue, Robert (tout comme le personnage sans doute) épiant le moindre geste de son ennemi.

### 1.2.13.1 Embuscade

Le lendemain, ils pourront relever des traces, mais qui peuvent aussi bien être celles d'un ours. Les traces ne sont pas vraiment difficiles à repérer : Robert comme le personnage les trouveront. Il y a également des marques de griffes sur l'écorce des arbres. Cette nouvelle met Robert dans un état de grande excitation ; les traces semblent se diriger vers un mont aux pentes abruptes et touffues.

En début de matinée, il s'adressera au personnage :

*"Il faut se séparer. Chacun doit tenter sa chance de son côté, sinon il n'y aura pas de vainqueur. Convenons d'une chose : si vous m'entendez crier, ne venez pas à mon secours. Cette chasse est un duel entre nous deux et si l'un doit succomber, voire les deux, c'est que Dieu en aura décidé ainsi."*

Ainsi Robert se lance-t-il seul. Le personnage devrait normalement se retrouver seul, avant de se lancer à son tour sur la piste. Un étroit sentier fait le tour de la colline mais il est malaisé à emprunter : il est bordé d'un côté par une forêt impénétrable de l'autre, par le vide. Le personnage aura de bonnes raisons d'angoisser et d'être paranoïaque en l'empruntant.

De toute façon, pour se lancer à l'assaut de la colline, il n'aura pas le choix et devra prendre l'étroit sentier.

Après une petite heure de progression (vers 10 heures du matin), le monstre surgit derrière lui. Un test en Sensations à -60 % (surprise) permet d'éviter ce qui va suivre.

La bête se terrait bien discrètement, non loin, dans des broussailles. Elle surgit griffes en avant, labourant le tronc du cheval. Le sang du destrier jaillit sur les mollets du personnage à l'instant même où celui-ci se cabre en battant des antérieurs. Un jet d'Equitation à -40 % réussi permet au personnage de garder la bête un minimum stable. En effet, le personnage risque s'il n'y arrive pas, de tomber à côté du petit chemin de terre, dans le vide.

Quant à la bête, inutile de songer à la frapper : elle est déjà repartie. Il aura eu le temps de l'apercevoir cependant.

Pour l'heure, son cheval risque de basculer dans le vide, tout paniqué qu'il est. La terre s'écroule déjà sous les sabots de la monture. Pris de peur, le cheval se cabre : le personnage sera littéralement éjecté par le cheval et devra réussir un jet de Réflexes à -20 % pour pouvoir sauter avant que le cheval ne bascule. Si le test est loupé, il basculera avec sa monture dans la pente rocheuse qui s'étend sur le bord de l'étroit chemin. La pente est très vive.

Le cheval en tombant se brisera l'échine. La chute du personnage sera de 10 (4d4+10 PV) mètres.

Le cheval, emporté par son poids, dévalera près de 25 mètres, dans un nuage de poussière. Il sera mort et à moins que le personnage ne descende les 25 mètres, il aura perdu la majorité de ses affaires qui devaient se trouver sur le cheval.

Couvert de terre, le personnage devra maintenant remonter la pente, chose peu aisée (Escalader paroi à -30 %).

Pour, Pour le peu que le personnage a pu voir de la bête, elle avait une tête d'os, comme un crâne, et des yeux rouges. Mais la scène est allée très vite et ç'aurait aussi bien pu être un masque tout compte fait. Le personnage aura des doutes.

Le résultat de cette chute est laissé à votre libre arbitre (entorse, cheville cassée, etc...).

### 1.2.13.2 Privations et découverte intéressante

Normalement, le personnage se retrouve sans réserve, sans cheval, à pied et blessé. Autant dire que les heures qui vont venir vont être tendues.

Il devra bien sentir que maintenant sans réserves, il risque également de mourir de faim, que sa vigilance en sera réduite et sa fatigue accrue.

Les broussailles épineuses sont pleines de mûres juteuses, mais n'oubliez pas la présence du poison.

Normalement le personnage devrait être assez soupçonneux pour ne pas en prendre mais si toutefois c'était le cas, je vous laisse décider si elles sont empoisonnées. De même, de temps à autre au creux des rochers, des flaques d'eau naturelles sont restées des dernières pluies. A vous de voir si elle sont également empoisonnées.

Le gibier est très rare et chasser ne devrait rien donner. De plus, le bois est très difficile à pénétrer.

Au bout d'un petit instant, un éboulement se fait entendre un peu plus loin. Depuis un instant, il a comme l'impression qu'on le suit. Mais rien ne vient l'agresser.

De temps à autres, le personnage peut remarquer les trace de passage d'une bête corpulente : des brindilles, des branches cassées...

Puis, après cinq à dix minute de marche, faites faire un test de Vision à votre personnage à -20 % : s'il réussit, il verra par terre un serpent, mais qui en fait est un ruban. Ce ruban est fait de soie noire cramoisie. Exactement dans le genre de ceux que porte Aude...

Laissez le personnage cogiter sur tout cela...

Le sentiment d'être observé revient, très fort. La journée s'écoule ainsi jusqu'au soir.



Normalement, le personnage doit commencer à entrer dans un état de fatigue avancé, car il n'a pas mangé depuis le matin.

Pendant ce temps à Kandarec, les faits sont différents :

En effet, pour les autres personnages, restées au château, un autre événement va sceller leur destin. Au beau milieu de la nuit un cri déchire le silence de Kandarec. Aude vient de se jeter du haut des remparts.

Peu de temps après, Dorius fera arrêter les personnages : ils sont accusés dans l'affaire. Les personnages auront beau se démenier, toutes les défenses du monde ne sauront convaincre Dorius qui les fera emprisonner, dans la même geôle qu'Irana.

Ils y resteront jusqu'à...

Et s'ils surveillaient la chambre de la fille :

Il n'ont croisé aucune bête dans les couloirs. Aude s'est jetée du haut de sa fenêtre. Et s'ils ont le malheur d'être toujours sur les lieux au moment de l'arrivée de Dorius, cela fournira au moins un bon prétexte pour les arrêter : après tout, ils ont très bien pu pousser la jeune fille sous l'influence démoniaque de la trobairitz.

Dans le meilleur des cas, ils pourront arriver à temps, pour voir la jeune fille sur le rebord de sa fenêtre, debout. Elle expliquera vaguement que la bête lui a rendu une autre visite pour lui expliquer qu'elle était enceinte d'un enfant lépreux et que l'enfant lui pourrirait les entrailles. Puis, elle se jette. Dans tout les cas, quoi qu'ils fassent, elle se jettera dans le vide.

### 1.2.13.3 Robert le preux

La bête reviendra à la nuit tombée pour l'agresser. Un craquement de brindilles pourra l'en avertir (test d'Oui e à -20 %). Quelque soit sa réaction, la bête cherchera juste à lui planter une dague dans le corps avant de chercher à s'enfuir.

Le personnage, normalement blessé, devrait avoir grand peine à frapper la créature. A lui d'adopter toutes les ruses possibles, mais normalement, la bête devrait parvenir à s'enfuir malgré tout., même blessée.

N'oubliez pas que votre personnage n'a pas pu manger, ni normalement boire. Il est donc dans un état de fatigue extrême et encore s'il n'est pas déjà blessé en plus.

La nuit se passe dans l'angoisse mais rien de plus. L'aube se lève quand une silhouette se profile devant le personnage. C'est Robert. Il avance, l'épée d'une main, son paquetage jeté sur l'épaule :

*"Hé bien, compagnon. Vous voilà en bien piteux équipage, que vous est-il arrivé ? Avez-vous rencontré la bête ? Je l'ai entr'aperçue dans les buissons. Mais elle s'est évanouie dans les airs quand j'ai tenté de me rapprocher. Je ne désespère pas de m'en saisir. Elle est prise au piège de la colline. Je lui ai barré le chemin de la retraite en disposant de l'eau bénite au bas du mont. Désormais, elle est prisonnière sur cette butte de terre et va tourner en rond en s'exaspérant d'heure en heure. Si vous êtes blessé vous devriez partir car elle va devenir méchante."*

*"Vous semblez avoir soif (une outre d'eau bat négligemment sur la flan gauche du jeune homme) voulez-vous boire une gorgée ?"*

Il n'y a aucun risque à y boire mais le personnage ne le sait pas forcément. Laissez le croire qu'on cherche à l'empoisonner s'il y croit, sinon, laissez le boire, ça n'aura pas d'influence.

*"A votre place, je partirai sans demander mon reste. Dans une heure j'aurais tué la bête et vous serez vaincu. Si vous êtes toujours là, je serai forcé de vous ramener à Kandarec pour subir votre destin."*

Quoi que fasse le personnage, environ une heure plus tard, un grand fracas de branches brisées se produira au sommet du mont, puis le son d'une trompe de chasse déchirera le silence. Une nouvelle heure après, Robert apparaîtra, couvert de sang et remorquant un objet flasque, visqueux qui ressemble à une peau d'ours fraîchement écorchée.

*"J'ai triomphé ! Sans même fêrir un coup. Je n'ai eu qu'à brandir l'épée bénite de mon père pour défaire le démon. L'esprit malin s'est envolé, abandonnant derrière lui la défroque du monstre."*

*Regardez donc ! Voilà la dépouille du monstre. Je l'ai trouvé dans les buissons au sommet du mont. Je n'ai eu qu'à avancer en brandissant mon épée par la lame, tel un crucifix, et à chanter les psaumes. La bête s'est défaite devant la puissance de Dieu."*

D'après ce que le personnage pourra voir, il s'agit simplement du déguisement qu'il a aperçu la veille, le tout arrosé de sang frais. Si le personnage le lui fait remarqué, il rétorquera :

*"Vous essayez d'amoindrir mon triomphe ! Je vous avais pourtant prévenu que la science des arme ne suffisait pas toujours et qu'un cœur pur pouvait triompher là où échouait le bras bien armé d'un mécréant."*

Si le personnage lui montre le ruban et qu'il commence à lui expliquer ce qu'il pense être plus exact (conspiration de lui et d'Aude ou bien de lui seul...), Robert sera fort étonné, sincèrement étonné, et apparemment, il ne joue pas la comédie :

*"De quoi parlez-vous ? C'est un des lacets d'Aude. Elle me l'a donné il y a bien longtemps, alors que nous étions encore enfants. Je l'ai toujours gardé sur moi. C'est mon porte bonheur. Vous êtes fous. La fièvre vous a tourné l'esprit. vous ne voulez pas admettre que vous avez perdu alors vous vous rabattez sur ce conte à dormir debout. Je ne perdrai pas mon temps à me disculper. Je rentre à Kandarec. Je vous offre de grimper sur mon cheval. Une fois là-bas vous pourrez implorer la clémence de Dorius. Si vous restez dans votre état, les loups ne tarderont pas à flairer l'odeur de la maladie et à vous encercler. C'est à vous de décider. Je ne suis pas méchant, j'essaierai d'intercéder en votre faveur auprès de l'abbé. Venez, je suis impatient de retourner en ville."*

Il vaut mieux pour le personnage qu'ils acceptent car Robert ne ment pas. Mais laissez lui le choix et ne soyez pas trop dur s'il refuse. Alors Robert lui dira :

*"Je ne vois pas ce qui vous gêne tant, chevalier. Pourquoi le démon n'aurait-il pas justement emprunté la défroque d'un bateleur pour lui donner vie ? Il est connu que le diable a besoin de vêtements pour s'incarner, c'est pourquoi il endosse parfois la dépouille d'un pendu. Ici, par dérision mauvaise, il a choisi de se glisser dans un costume de carnaval, c'est tout.  
Je ne vous force pas à m'accompagner."*

Et si le personnage essaie de profiter de la situation pour voler le cheval et s'enfuir avec la peau de bête :

Ce serait très intelligent de sa part, car même avec un adversaire fatigué, le jeune homme serait incapable de faire quoi que ce soit.

Bien qu'il tienne le cheval par la bride, si celui-ci part d'un coup au galop, Robert ne pourrait l'en empêcher. Le personnage rusé devrait alors pouvoir espérer s'en tirer à meilleur compte que le jeune homme, vu qu'il ramène et la peau du monstre. Ça aurait été bien calculé de sa part si toutefois des événements n'étaient arrivés au château... Moralité : le crime ne paie pas....

Après une bonne demi-journée, le château se profile au loin. Robert, s'il n'a pas été distancé par une quelconque ruse, tirera sa trompe et en sonnera longuement pour annoncer son retour. Mais à l'entrée de la ville personne ne vient leur faire la fête. Les habitants ont tous des mines d'enterrement et la nouvelle ne semble pas vraiment les réjouir, des femmes pleurent même. Dorius attend, sur le parvis de l'église, l'air sévère, entouré de nombreux gardes.

Il regarde à peine la peau du monstre aspergée de sang noir, désigne les deux et crie à la garde :

*"Saisissez-vous de ces deux imposteurs. Nous saurons leur faire payer leur impudence. Qu'on les charge de chaînes et qu'on les jette au cachot, en compagnie d'Irana la sorcière et de leurs compagnons. Nous instruirons leur procès au plus vite ! Il est temps qu'on cesse de bafouer l'autorité divine."*

## 1.2.14 Dans les mains du tourmenteur

### 1.2.14.1 Emprisonnement des héros

On arrache donc aux deux leurs épées, on les fait tomber de cheval. Un silence terrible plane sur Kandarec, on les empoigne et on commence à les emmener vers les geôles du château.

Irana et les compagnons des personnages les attendent ensemble dans un cul de basse fosse rempli d'une paille pourrie par les déjections des précédents prisonniers. La jeune femme est très pâle. Sa chemise déchirée laisse voir son épaule nue, griffée par le gantelet d'un sergent. Elle tremble.

### Rappel des faits :

La nuit dernière, Aude s'est jetée du haut du donjon. La bête lui serait apparue au cours de la nuit pour lui révéler qu'elle était enceinte d'un lépreux qui lui pourrait les entrailles. Elle ne l'aurait pas supporté.

Dorius, a donc fait accuser Irana et les personnages d'être complices et d'avoir tout organisé. Ilm les a par conséquent fait enfermer. Pourtant, la trobairitz était déjà en geôle, mais Dorius l'accuse de sorcellerie et d'avoir envoûté les personnages qui sont maintenant complices de ses actes diaboliques. Il a donc fait enfermer les hérétiques restants.

Robert à cette nouvelle est atterré. Il hurle

*"Ce n'est pas possible. Aude ne peut être morte. Pourquoi dites vous qu'elle avait la lèpre ! Vous êtes fous ! "*

Toutes les brillantes théories que le personnage a pu élaborer se retrouvent maintenant réduites à néant. Irana parlera :

*"Dorius m'accuse d'être une sorcière. Il dit que je vous ai tous envoûtés, que j'ai fait sortir la bête tortue de l'enfer par mes incantations. Il m'a toujours détestée... Aujourd'hui il tient un prétexte pour me supplicier, il ne laissera pas passer l'occasion."*

De ce qu'ont pu voir les autres personnages, la population est terrifiée, des femmes ont même tenté de les lapider par moment, ils ont reçu des pierres en fourbes sur le corps. De plus, de ce qu'ils en savent, Dorius, leur a clairement dit, il va les faire tous torturer jusqu'à ce qu'ils avouent avoir pactisé avec le démon.

Irana se met à sangloter :

*"C'est Dorius bien sûr ! C'est lui qui a tout manigancé depuis le début. C'est un ambitieux... je l'ai compris quand il m'a fait enfermer ici. Vous rappelez vous de ce que Jacotte a dit en mourant ? Elle a dit « le perroquet m'a tué ».*

*Ça, c'est ce que vous avez cru comprendre. En réalité, elle a dit : « c'est le père rouquin qui m'a tué ».*

*Le père rouquin ! Je vous ai dit le soir de notre rencontre que Dorius avait les cheveux rouges et se teignait. Jacotte ne savait pas son nom... Elle devait le surnommer ainsi pour se moquer : « le père rouquin ! » Elle aussi avait remarqué le teinture ! Les femmes font toujours attention à ces choses.*

*Il savait que nous enquêtions, il a eu peur que nous découvrions le stratagème de la mithridatisation... Il voulait empêcher Jacotte de bavarder. C'est lui aussi qui a inventé la bête méhaignée... Pour terrifier Aude et la pousser à bout, j'en suis sûre. C'est lui qui t'a expédié toi et Robert loin de la ville pour avoir le champ plus libre lors de ses mascarades.*

*Je pense qu'il a inventé l'histoire de la lèpre pour se rendre indispensable auprès d'Ornan de Guy. Il a dû mettre à profit une petite maladie de peau ou quelque chose d'analogue. C'est lui qui a monté l'affaire des fausses reliques. Il avait besoin de témoins pour rendre son conte crédible, il savait que nous ne pourrions nous empêcher de bavarder. Ornan de Guy n'a jamais eu la lèpre. Dorius s'est servi de cet épouvantail pour obtenir une bonne récompense. La promesse d'être nommé directeur de conscience ou prieur. Il a tué le baron, il a poussé Aude à se supprimer*

*pour rester seul dans la place... Aujourd'hui le fief est vacant. Dorius va sûrement obtenir du suzerain qu'on fasse du château un monastère dont il sera le chef spirituel. Ne vient-il pas de déjouer un complot satanique ? Comptez sur lui pour donner le plus grand retentissement à ses exploits. Un homme qui a repoussé d'offensive du malin est forcément un grand homme. Le petit moine va devenir prince de l'Eglise...*

*Je suis certaine qu'il a extorqué au baron tous les parchemins nécessaires à son ascension. Il lui reste à balayer la place autour de lui, se défaire de ceux qui soupçonnent ses manigances. Vous... Moi.. ce sera fait demain matin. Ils vont me torturer parce que je suis femme, et j'avouerai. Tout le monde avoue n'importe quoi sous les pinces du bourreau. Je ne me fais pas d'illusions. je ne serai pas plus forte qu'une autre. Mes aveux nous condamneront tous.*

*Ne soyez pas farauds... Personne ne nous écouterait. Vous n'êtes rien, je ne suis rien. Aucun prince ne viendra témoigner en notre faveur. Dorius a réussi le crime parfait. Dès qu'il nous aura rayé du monde des vivants, il pourra jouir sans crainte des fruits de sa machination."*

### 1.2.14.2 Torture et aveux

Puis à peine at-elle fini que les gardes du château apparaissent derrière la petite grille de l'immense porte :

*"C'est pour toi, la catin du diable ! Je crois qu'on va te faire chanter une petite chanson dont tu n'as encore jamais regalé aucun public. Espérons que le bourreau en aimera les paroles."*

Les soldats ouvrent prudemment la porte, et tiennent chacun en respect avec de longues piques. L'un d'eux, après un petit moment pendant lequel Irana essayait de gagner du temps, finit finalement par l'attraper par les cheveux et à la traîner vers la salle d'interrogatoire.

Robert, lui, n'a pas bougé. Depuis qu'il a appris la mort d'Aude, il est resté dans un coin, comme tétanisé d'effroi, le monde semblant s'écrouler autour de lui.

Et si ils tentent de s'enfuir :

Je vous rappelle quand même que les personnages n'ont plus d'armes, et que d'autres gardes attendent à l'extérieur de geôles.

Gardes :

CA : 14 CD : 10

PV : 37

PA : 29

R : 7

Initiative : +2

Force Bras : 110 %

Dégât : 1d6

Bonus localisation : +/-5 %

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FD	Dégâts
Lance	14	28	4	14	1d12+1d6+1
Bouclier	2	16	14	24	1d6+1d6

Normalement, il ne devrait y avoir de problème, les personnages devraient être maîtrisés et Irana attrapée.

Les gardes ne cherchent pas à tuer mais juste à tenir à distance les personnages. Toutefois, si besoin est, il n'hésiteront pas à frapper.

Puis, c'est l'angoisse. En effet, dans les couloirs résonnent les cris d'Irana qui passe à la torture. D'abord des hurlements de colère, puis de terreur, enfin ceux d'une petite fille martyrisée. L'attente est insoutenable. Le geôlier à chaque fois éclate de rire :

*"Ah, ils vont bien l'arranger votre sorcière, pour sûr ! J'en ai vu à qui on entonnait de l'huile bouillante dans la matrice ou qu'on suspendait par la pointe des seins à des crochets. Oh ! Elles ne jouaient pas les princesses bien longtemps. Elles parlaient si vite qu'on ne pouvait plus les arrêter. La votre fera comme les autres. Les moines assistent à l'entrevue, mais en détournant le regard pour ne pas être offusqués par la nudité de la fille. Le tourmenteur et ses aides sont moins regardants, eux. Il leur arrive de profiter de la donzelle entre deux séances, quand les moines se retirent pour délibérer."*

Puis, il se remet à rire. Un long moment s'écoule. Enfin, on ramène Irana.

Elle ne porte plus qu'une longue chemise déchirée tâchée de sang. La sueur a collé ses cheveux sur son front et son cou. Elle tremble de tous ses membres et ne tient plus debout, si bien que les gardes doivent la porter. Quand le geôlier ouvre la porte, ils la jettent dans la cellule. La jeune femme s'écroule en gémissant. On l'a fouettée sur tous le long du dos, lequel est strié de plaies sanguinolentes. Ses poignets et ses chevilles sont à vif tant elle a dû tirer sur ses liens. A la moindre aide, elle cherchera à repousser quiconque s'approchant d'elle sans y parvenir cependant :

*"Laissez moi. J'ai avoué... Vous comprenez ? Je nous ai perdus ! J'ai été trop lâche pour résister. Quand le bourreau a voulu m'arracher les dents j'ai dit que Gomelot m'avait recrutée au sabbat... Que je m'étais unie au diable. J'ai dit tout ce qu'ils voulaient entendre."*

Puis, elle fond en sanglots. De plus, la douleur la déchire, qu'on la soigne ou non :

*"Laissez moi. Je ne vauds rien. C'est moi qui vous ai entraîné dans cette histoire...Jje n'avais pas le droit de le faire... Mais je voulais tellement sauver Aude."*

A la prononciation de ce nom, Robert se réveille et s'approche de la trobairitz :

*"- Vous avez connu Aude ?*

*- Oui, je l'ai assistée il y a peu, lorsque la bête venait la voir. Elle m'a parlé de vous... Elle se repentait de vous avoir si durement traité. Elle disait...*

*- Que disait-elle ?*

*- Elle disait qu'elle s'était peut-être trompée. Qu'elle avait imposé silence à son cœur pour faire un mariage d'intérêt. je crois qu'elle vous aimait."*

### 1.2.14.3 Le jugement de Dieu

Puis, un bruit de pas dans le couloir interrompt toute discussion

Un clerc portant une écritoire et une corne d'encre apparaît derrière la grille de la porte. Irana se recroqueville à sa vue.

*"Je viens vous annoncer la décision de l'abbé Dorius. La femme Irana ayant avoué ses crimes de sorcellerie, votre procès pourrait se dérouler demain et s'achever sur le bûcher avant la tombée du jour. Toutefois, dans sa grande mansuétude, l'abbé Dorius vous offre une chance de prouver votre innocence par le jugement de Dieu. Il admet que vous n'êtes peut-être que des sous créatures de Gomelot le sorcier, et que, celui-ci étant mort, vous avez la possibilité d'échapper à l'emprise du mal. Pour ce faire, vous serez demain matin tous enfermés dans des sacs de cuir lestés de pierres et jetés dans la rivière à l'endroit le plus profond. Si Dieu décide de votre innocence, il vous permettra de remonter à la surface. S'il vous juge coupables, il vous laissera au fond. En prévision de cette épreuve je vous conseille de vous confesser et de passer la nuit en prière. Désirez vous voir un prêtre ? "*

Cette fois, il semble que ce soit vraiment la fin. Les personnages auront-ils été assez rusés, intelligents. Il est toujours temps pour eux de l'être s'ils veulent s'en sortir, bien que personnellement je ne vois pas trop comment procéder.

Robert hurle :

*"Nous ne mourrons pas. Pas moi en tout cas ! J'ai l'âme pure, Dieu ne me laissera pas périr.*

*Non ! Non ! Vous resterez peut-être au fond, mais pas moi... Moi je suis innocent ! Un miracle se produira... Un miracle !"*

Il tombe à genoux, les mains jointes et commence à prier avec ferveur. Irana se joint bizarrement à lui, d'une manière maladroite. Les deux passent ainsi la nuit à prier.

Au petit matin, les soldats se présentent derrière la grille de la porte, accompagnés du geôlier. Ils ouvrent, jettent assez de longues chemises de condamnés pour tout le monde et ordonnent :

*"Enlevez vos vêtements et enfiler ça. J'aurais bien tondu les cheveux de la demoiselle mais puisque vous n'êtes pas encore jugés je n'ai pas le droit de vous toucher. C'est dommage. De beaux cheveux blonds, ça intéresse toujours les dames, elles s'en font des tresses postiches qu'elles s'enroulent autour de la tête. Pas la peine de leur dire que ce sont des cheveux de sorcière."*

Les gardes s'impatientent, car Robert et Irana dorment toujours. Ils ont passé une bonne partie de la nuit en prière et sont encore fatigués. Au besoin ils les réveilleront par la force.

Après s'être déshabillés et rhabillés avec les chemises de condamnés, les gardes les entraînent un à un dehors, en une sinistre procession, Irana en tête, puisque c'est elle qu'on accuse de sorcellerie. La foule s'est massé hors du chemin, et

bien que les gens ne jettent pas de pierres, tout dans les regards indique une haine profonde pour les condamnés.

Robert, lui, marche la tête haute, comme persuadé qu'il va réussir, comme s'il s'attendait à ce que Dieu le remarque dans la sinistre procession.

Mais arrivé à la rivière, lorsqu'il voit les grands sacs de cuir, il perd toute sa belle prestance.

Dorius a fait installer une petite tribune au bord de la rivière. Deux barques attendent au bord de la rivière, chacune contenant deux grands sacs en cuir pouvant contenir plusieurs personnes. Quatre soldats se trouvent installés dans chaque barque à côté des rameurs.

La rivière est un bras d'eau parcouru de courants violents. L'eau est plutôt trouble et vaseuse.

On commence d'abord par emmener Robert et Irana, on les met dans un grand sac que le bourreau referme d'un ~~no~~ solide gros comme le poing. Puis deux par deux, on met les personnages dans les sacs.

Les barques se dirigent lentement vers le milieu de la rivière, avec chacune à leur bord les sacs lestés.

A bord du premier canot, les personnages présents sentent une grande agitation, puis que le canot s'est incliné dangereusement, puis un grand plouf !

Ensuite on soulève le deuxième sac, celui qui contient les premiers personnages. Pendant ce temps, sur la deuxième embarcation l'exécution a elle aussi débutée.

On les tire, on les pousse et plouf ! Ils se retrouvent à l'eau. Tout l'air contenu dans les sacs se retrouve propulsé vers le haut.

Ils commencent lentement une descente vers le fond de la rivière.

A ce moment là, ne soyez pas trop durs avec les personnages : s'ils ont eu de bonnes idées jusque là, ne les en brimez pas. Dans le livre par exemple, le héros a caché un tout petit fourreau contenant une très fine lame, dans son anus et il la sort à ce moment là. Il parvient à crever le sac, à le déchirer et à s'en sortir.

Toutefois, n'hésitez pas à mettre la pression sur les joueurs.

Quoi qu'il en soit faites faire des jets de Puissance régulièrement. N'annoncez aucune difficulté, juste pour leur mettre la pression une fois qu'ils sont dans l'eau.

Au pire, lorsqu'ils seront dans l'eau, si vraiment il y a besoin, vous pourrez faire intervenir le plus jeune des bourgeois, équipé d'une amulette d'hydrophane préparée par un askalim. Ainsi, il pourra tour à tour sauver les personnages et les libérer. Bien sûr, ceux-ci ont besoin de nager et surtout de respirer. Quand le premier d'entre eux refera surface, une volée de quatre flèches sera tirée dans sa direction par les gardes. Ainsi, dans tous les cas, Dorius n'avait pas l'intention de les laisser s'en sortir...

Il leur faudra replonger et nager jusqu'à l'autre rivage de la rivière, où se trouvent des roseaux et de la végétation.

Pour leur faire atteindre l'autre rive dans une zone à peu près en sécurité, faites faire des tests de natation et pour ceux qui n'ont pas cette compétence, des tests de puissance sous la moitié de la caractéristique.

Là-bas en effet, les attendent les deux autres drapiers, cagoulés, ainsi que Ogier, avec les chevaux nécessaires pour les aider à fuir dans la forêt non loin.

La scène s'est passée assez loin, et la brume du matin ne s'est pas encore dissipée. De ce fait, le peuple n'aura strictement rien vu de tout ce qui vient d'arriver. Dorius n'aurait pas pris le risque de faire tirer des flèches si un badaud avait pu apercevoir qu'ils étaient remontés.

Deux des personnages au moins ont été blessés par les flèches.

Peu après leur sauvetage, leurs efforts les feront tomber inconscients.

## 1.2.15 La vengeance

### 1.2.15.1 Sauvés

Il se réveillent, au milieu de la forêt, en compagnie d'Ogier et des trois marchands.

Leurs éventuelles blessures ont été soignées, mais ils sont encore grandement fatigués.

Ogier s'expliquera sur sa présence ici :

*"J'ai fait demi-tour. Je me sentais mal de vous avoir abandonné alors que tout tournait au vinaigre. L'histoire de la bête torte s'est vite répandue à travers le pays. Partout où je m'arrêtais, je n'entendais parler que de ça. Dans toutes les tavernes on évoquait les méfaits du monstre. J'ai fini par avoir des remords. Je suis revenu sur mes pas pour apprendre qu'on allait vous exécuter. C'est pour ça que je me suis porté en bordure de rivière : je me doutais bien que vous ne vous laisseriez pas noyer comme des chatons.*

*Et là, j'y ai trouvé ces 3 personnes."*

L'aîné des marchands prend alors la parole :

*"C'est exact, nous étions là. Nous nous doutions que ce vieux raticchon avait quelque chose à voir dans cette histoire en dépit de ce qui jusqu'alors semblait logique. Dorius est coupable, ça ne fait maintenant plus aucun doute. Vous avez fait beaucoup pour nous et vous aurez notre récompense soyez en certains maintenant que Dorius est démasqué. Toutefois, nous aurons une dernière requête à vous adresser avant de nous acquitter définitivement de notre dette envers vous. Soyez nos champions ! Tuez Dorius pour nous, pour Gomelot qu'il a lâchement fait exécuter. Nous augmenterons notre prime si besoin est."*

Ogier cherchera à convaincre les personnages de ne pas y aller et de s'arrêter là, que c'est pure folie, etc... Les marchands ne nieront d'ailleurs pas les risques qu'il y a dans cette entreprise. Pour ce qui concerne leur équipement :

*"Nous ne pouvons hélas guère vous donner beaucoup d'équipement, à moins de nous en retourner, au village ce qui serait chose suspecte."*

Ogier leur dit alors :

*"Si vous y allez je vous accompagnerai. La discrétion sera de rigueur, mais je ne vous laisserais pas seuls mes amis."*

### Et si ils refusent :

A ce stade là, c'est légitime, ils ont couru beaucoup de risques et on peut les comprendre. Toutefois ils passeront à côté du fin mot de l'histoire. Notez que les marchands chercheront à convaincre individuellement chacun des personnages.

### 1.2.15.2 Le Fin mot de l'affaire

Après avoir été convaincus par les drapiers ou s'ils acceptent pour diverses raisons (pour se venger, comprendre le fin mot de l'histoire...), ils pourront se rendre, dans la nuit au château de Kandarec, en vue de réduire l'abbé au silence.

Il leur faudra être plutôt discrets, mais dans l'ensemble, s'ils s'organisent bien, cela ne devrait pas leur poser de problème jusqu'au château.

Pour Ogier, il est tout à fait jouable d'escalader la muraille sans trop de difficultés par l'arrière du château, car la paroi est assez effritée. Bien entendu, il n'est pas conseillé qu'ils escaladent tous la paroi : certains pourront monter la garde en bas, en attendant leur retour. Ogier d'ailleurs restera en bas.

En haut, dans les couloirs, les gardes, sont assoupis en majorité et ils pourront remonter sans mal jusqu'aux appartements de Dorius à condition d'être discrets un minimum (test de progression discrète sans malus).

Dorius repose dans sa chambre, sur le dos, les bras le long du corps, dans une chemise de lin. Il semble dormir.

### Et s'ils tuent Dorius dans son sommeil :

Tant pis, ils ne connaîtront pas la vérité sur toute l'affaire, mais normalement, ils devraient avoir envie un minimum d'écouter ce qu'il a à dire.

Si les personnages décident de le faire parler, ils devront prendre toutes les précautions d'usage. Il ne sera pas nécessaire de torturer Dorius pour qu'il parle. Il leur lâchera tout dès le début :

*"Je savais que vous alliez venir. J'ai su que tout était compromis quand je vous ai vu émerger de l'eau. j'aurais dû me douter que vous ne vous laisseriez pas noyer comme des rats."*

A propos d'Irana et Robert, qui étaient dans le même sac :

*"Vous vous trompez, ils sont en vie aussi."*

*"Vous ne comprenez rien. Ils n'ont jamais couru le moindre danger. Tout était arrangé. La corde qui fermait leur sac était aux trios quarts sciées et des vêtements de rechange se trouvaient dissimulés dans un buisson de roseaux en contrebas de la rivière."*

*"Vous êtes stupides. Irana avait raison. Vous n'avez pas encore deviné ? C'est elle qui a tout arrangé depuis le début. Elle et moi faisons semblant de nous haïr, mais nous étions complices. C'est elle qui a conçu toute la*

*machination... Nous avons travaillé en associé, elle et moi. L'un pour l'autre.*

*Elle a une imagination diabolique. Tout a commencé le jour où je lui ai dit que le baron, fâcheusement impressionné par la mésaventure survenue à l'un de ses compagnons d'armes en Terre ennemie, redoutait d'avoir contracté la lèpre mais que l'affection dont il souffrait n'était qu'une banale maladie de peau... C'est là que l'idée lui est venue d'exploiter cette crainte. Elle m'a donné une pommade à base d'euphorbe qui a la propriété d'attaquer la chair et d'y faire naître des symptômes évoquant justement ceux de la lèpre. Pommade que j'ai aussitôt porté à Ornan de Guy. Le baron l'utilisait comme un remède sans savoir que chaque application renforçait l'illusion du mal. Partant de là, Irana a tout inventé, les fausses reliques... le poison... la mithridatisation de Gomelot. Elle avait réponse à tout. Elle m'effrayait parfois. Si elle n'était pas femme, elle ferait un grand stratège.*

*Elle m'a envoûtée. Elle parlait si bien. Elle me faisait miroiter les avantages que nous en retirerions.*

*J'en avais assez d'être un pauvre abbé, elle le savait, elle a exploité mon orgueil. Elle m'a dit qu'en devenant le sauveur du baron je gagnerais de grandes récompenses. Et c'était vrai. J'ai échangé les reliques contre un parchemin signé ordonnant l'évêque de me nommer prieur de Kandarec. Ornan avait assez de pouvoir pour cela...*

*Elle voulait Robert de Saint-Rémy. Vous ne vous en doutiez pas hein ? Elle est amoureuse folle du jeune homme, amoureuse à en crever.*

*Elle l'a entr'aperçu une fois qu'elle chantait chez les parents d'Aude. Lui ne l'a même pas remarquée. Il n'avait d'yeux que pour Aude. C'est là que l'amour a foudroyé notre belle Irana... Il lui fallait ce garçon. Elle ne pensait plus qu'à ça, mais le lourdard ne vivait que pour Aude... Aude qui le considérait comme un petit frère encombrant.*

*Pauvres niais. Elle vous a bien entortillés vous aussi la belle garce ! Je n'invente rien, elle se consumait pour Robert. Elle en était au point d'envisager d'en finir avec la vie. Elle s'est jetée dans ce complot comme on se jette d'une falaise. C'était sa dernière chance. Elle voulait pousser Aude au désespoir, la faire souffrir comme elle avait fait souffrir Robert en jouant les coquettes. C'est Irana qui, la nuit, se déguisait en bête tortue pour venir raconter des horreurs à la damoiselle. Elle prenait un plaisir extrême à torturer cette rivale qui possédait le cœur de Robert mais s'en souciait comme d'une guigne. Elle l'a désespérée jusqu'à ce que la pauvre fille se jette dans le vide du haut du donjon."*

A propos du poison :

*"C'était l'autre versant de son plan. Elle savait que Robert ne pourrait s'empêcher de se lancer à la poursuite de la bête pour en tirer gloire. Il fallait réduire à néant les espoirs du jeune homme, lui ôter de la tête qu'il pourrait un jour devenir Chevalier. Elle voulait le désespérer. Détruire l'objet de son amour et faire de lui un proscrit... Un proscrit qu'elle accompagnerait dans sa fuite, un proscrit dont elle deviendrait peu à peu la consolatrice. Et puis sa gloire future dépendait elle aussi de l'ampleur du chaos. On ne devient pas Saint-Michel en tuant des souris.*

*Vous commencez à voir se dessiner les choses ? Tout était arrangé, son arrestation, les tortures. Elle voulait être réellement fouettée pour éveiller la compassion de Robert.*

*J'ai dû donner des ordres au bourreau afin qu'on ne touche pas à son visage et que les plaies soient assez superficielles pour ne pas laisser de cicatrices. Il était également prévu que vous soyez jetés à la rivière dans des sacs bien serrés. Mais pas avec eux. Elle voulait se débarrasser de vous... Vous ne lui serviez plus à rien.*

*Vous étiez là pour témoigner de son innocence et pour répandre le bruit qu'Ornan de Guy était lépreux. Nous avions besoin de vous pour installer cette idée dans l'esprit du père d'Aude, pour qu'il vienne en parler à la demoiselle... Il fallait porter les attaques de tous côtés afin d'être crédibles. Cette préparation spirituelle était nécessaire à la destruction morale de la jeune fille. Irana savait qu'Aude avait beau être croyante, elle s'écroulerait quand on lui dirait que les reliques étaient fausses et que son union avec Ornan l'avait contaminée.*

*Je ne craignais rien du côté de l'archevêché. La veille de l'union, j'ai fait examiner Ornan par trois mires. Ils ont signé un parchemin attestant de la parfaite santé du baron, ce que je savais déjà. Cet imbécile d'Ornan en a déduit que les reliques l'avaient miraculeusement guéri et il m'a serré sur son cœur... Mais Aude n'assistait pas à cette petite scène privée.*

*Le vieux ne voulait pas nous laisser libre de jouer notre bouffonnerie dans l'ermitage. Il menaçait de se plaindre. Quant à la statue, je ne tenais pas à ce que Hugues de Chantrelle s'alarme trop vite et provoque un esclandre. Il valait mieux qu'il vous prenne pour des menteurs. Je savais, pour l'avoir approché, que le doute le travaillerait dans le secret de ses insomnies et qu'il ne pourrait se retenir de venir en faire confidence à sa chère fille. Dans cette partie, le ricochet portait mieux ses fruits que le coup direct, comprenez-vous ? Un ami d'Irana jouait le rôle du faux ermite. Un vieux troubadour trop content de gagner quelques deniers. Il a récité les paroles qu'on lui avait écrites sans chercher à comprendre de quoi il retournait.*

*En ce moment, Irana est avec Robert en un repaire aménagé depuis longtemps. C'est une belle paroluse. Elle va commencer par pleurer Aude avec le jeune homme, elle écrira des chansons sur la Damoiselle de Chantrelle, et séchera les larmes sur les joues du jeune homme. Des liens se créeront, comme cela arrive toujours. Elle finira de le consoler dans son lit. Elle a tout prévu. J'ai là-bas trois hommes avec l'ordre de faire semblant de battre la campagne pour maintenir les tourtereaux cloués au gîte le plus longtemps possible.*

*Irana est très belle et Robert sûrement puceau. Il ne faudra pas longtemps pour qu'elle le console à sa manière. C'était cela sa récompense : avoir Robert tout à elle, comme un seigneur s'offre un bel animal d'Orient. Elle va lui faire croire que sa tête est mise à prix, qu'il ne pourra jamais plus mettre le nez dehors sans courir le risque d'être aussitôt pendu... Le temps jouera en sa faveur. Aude est morte, Irana est vivante et elle connaît la science de l'amour. Elle saura se rendre indispensable.*

*Elle s'est servie de tout le monde. Il y a eu trop de morts. J'étouffe à l'idée du prix à payer. Je ne pensais pas que j'aurais tant de remords. Je me croyais plus endurci, cynique, prêt à tout pour devenir un prince de l'Eglise. Je me surprends à avoir honte de mes actes. J'aurais plus de joie de la place que j'occupe aujourd'hui.*

*C'était facile, puisqu'il entrainait dans mes attributions de bénir la nourriture des festins. Je le faisais tous les jours*

et personne n'y prêtait plus attention. Lors du banquet, je suis arrivé volontairement en retard, et j'ai béni les plats dans l'escalier de la tour. J'ai choisi le plat de marcassin parce qu'il était porté par un jeune homme inconnu engagé pour la circonstance et qui ne risquait pas de s'attarder au château sitôt son service achevé. J'ai levé le voile couvrant les viandes de manière à le tenir en écran devant les yeux du gamin, et j'ai jeté la poudre. Je portais des gants de cuir dont je me suis débarrassé aussitôt car Irana m'avait prévenu que le poison était si violent qu'il pouvait pénétrer dans le sang par le véhicule de la sueur. Tout cela s'est passé très vite. J'ai béni les plats à la file, pour ne pas retarder le service. Personne n'a remarqué que je m'asseyais avec un peu de retard à la grande table."

Sur Jacotte :

"Je craignais qu'elle finisse par comprendre que je l'avais jouée. Mais c'était un pécheresse, une âme perdue qui jamais n'allait à la messe ni à la confesse. Elle ignorait même que j'étais en charge au château..."

De plus elle faisait partie de ces gens qui ont une mauvaise vue ; elle ne pouvait donc me reconnaître lors de mes apparitions en public dans la tribune d'honneur. C'est toutefois à cause de sa possible présence que je m'habillais de manière très différente, ainsi, il devenait difficile de faire le rapprochement entre le pauvre moine qu'elle connaissait jouant les apothicaires spécialisés dans les onguents d'amour et ce directeur spirituel marchant dans l'ombre du baron. Elle représentait malgré tout une menace latente. Je ne pouvais la laisser en vie.

Elle n'était pas très intelligente. Elle me prenait pour un moine paillard... Vous rappelez-vous quand j'ai feint de m'isoler pour prier lorsque le baron entraînait en agonie ? En réalité, j'ai quitté le donjon par un escalier dérobé et je me suis rendu au bourdeau pour tuer Jacotte. J'étais enveloppé dans un manteau à capuchon. Je l'ai attirée dans la ruelle sous prétexte de lui lire un message rédigé par Gomelot et de lui donner une bague à escarboucle... Elle m'a suivi sans faire de difficulté. Son exécution ne me tracasse pas outre mesure. Ce qui me fait horreur, c'est le poison répandu à travers la campagne, tous ces enfants morts...

Il fallait que l'affaire ait un certain retentissement. Ma récompense était à ce prix !

Irana empoisonnait les fruits, les mares. Elle sortait la nuit par les souterrains que je lui avais indiqués. Il y a une mule dans le tunnel, qui permet de voyager vite et de multiples sorties dissimulées.

En me désignant comme objet de suspicion, elle vous empêchait de trop réfléchir à son propre cas.

Vous rappelez-vous les loups dans la forêt ? Ils ne l'ont vraiment attaquée... Et ce n'était pas prévu, mais c'est là que son génie de troubairitz l'a inspirée. Elle a décidé d'exploiter ce hasard pour improviser une fable allant dans le sens de ses confidences. Elle a compris qu'en se présentant comme victime de ses manigances, vous vous attacheriez à elle !

J'ai peur de m'endormir. J'ai peur que les enfants assassinés ne viennent me demander des comptes dans mes rêves. Quand j'ouvre les yeux, parfois il me semble voir Aude, tout ensanglantée assise à mon chevet."

Si on lui demande où sont Irana et Robert, il dira :

"Dans un monastère en ruine de la forêt. Au lieu-dit la Bosse du géant endormi... Une colline couverte d'une végétation inextricable. Un passage a été ménagé dans les épines, du côté du soleil levant. Personne ne va jamais par là, l'endroit est réputé maudit. Ils ont assez de poissons salés et de jambons pour tenir plusieurs mois. Je vous l'ai déjà dit : Irana a tout prévu."

S'adressant au champion, il lui dira :

"Elle a d'ailleurs essayé de te tuer à deux reprises sur la montagne, lorsque tu chassais la bête en compagnie de Robert. Elle était terrifiée à l'idée que tu puisses faire du mal au damoiseau. C'est pour cette raison qu'elle a souvent tenté de dévier tes soupçons sur une tierce personne : Hugues de Chantrelle, le père de Robert, moi... Il fallait protéger Robert. Le charmant Robert."

Qu'allez vous faire ? Aller là-bas pour la punir ? Elle ne vous laissera pas faire. Dès qu'elle vous apercevra, elle saura que vous avez tout deviné et essaiera de vous tuer. L'Amour l'a rendue folle."

A ce stade là des révélations, Dorius ne craint pas la mort. Quelque soit la réaction des personnages, il n'en aura que faire, de toute façon il est perdu, mort ou vivant.

Il pourront ressortir du château aussi simplement qu'ils y sont entrés, Ogier et peut-être d'autres personnages, les attendant toujours de l'autre côté des douves. Ogier s'enquit de ce qui s'est passé :

"Alors compagnons ? Comment la chose s'est-elle passée ? "

Plusieurs solutions s'offrent alors aux personnages. Voici les trois principales :

- prévenir les drapiers de leurs découvertes. Dans ce cas, pas de problème, le scénario est terminé, et ils toucheront la récompense qui leur a été promise, en l'occurrence, + ou - 1000 écus chacun en pierre précieuses. Les drapiers régleront leur affaire eux-mêmes.

- Essayer d'avertir Robert de tout cela pour qu'Irana soient découverte et que le jeune homme la haïsse, ce qui implique d'aller à leur rencontre dans la forêt.

- Essayer tout simplement de tuer Irana pour se venger. De même, cela implique de se rendre là-bas.

Le dernier chapitre, est donc facultatif et sera à faire jouer selon les dernières décisions des personnages. Si vous êtes parvenus à garder vos joueurs jusqu'ici, chapeau, mais avouez que la fin valait le détour et que ç'aurait été dommage de passer à côté de cette histoire d'amour tragique...

## 1.2.16 Le jugement

### 1.2.16.1 Dernière explication

Dans cette partie, si vous la faites jouer, les personnages pourront éprouver le besoin, pour une raison ou une autre, de se venger en allant voir Irana. Cette partie est à ajuster selon les diverses réactions et humeurs de personnages (pitié, miséricorde ou inflexibles).

Après une courte chevauchée, la fameuse colline de ronces que Dorius leur a décrite apparaît enfin. Le passage n'est pas simple à trouver, même quand on s'est fait indiquer au préalable.

C'est un mince tunnel creusé au sein des ronces, dans lequel il faut progresser en rampant. Des morceaux d'étoffe accrochées aux épines prouve qu'on est passé par là peu de temps auparavant. Une fois le sommet de la colline atteint, émergeant des broussailles, ils arrivent en vue de la fameuse construction, qui est toute noire, comme si elle avait été rongée par les flammes dans le passé. Le lierre recouvre tout cela, empêchant la caillasse de s'effondrer. Non loin, Irana les attend.

*"Oh c'est vous."*

Elle est très pâle, les yeux rougis, les traits tirés. Si on lui demande des explication...

*"J'avais peur pour Robert. J'étais persuadée que vous alliez le tuer. Je savais qu'il ne pèserait pas lourd en face de vous. Je devais le protéger à son insu car il croyait réellement avoir affaire à la bête torte, là-bas sur la montagne. Il ne s'est jamais douté que je jouais les anges gardiens. Oui, il fallait que je le protège, mais je ne vous ai jamais haï... Non, je ne crois pas. Vous étiez si naïfs que vous en deveniez attendrissants. Vous m'avez plus d'une fois donné mauvaise conscience. J'avais l'impression de faire du mal à des chiots innocents."*

*Ne soyez pas injustes. J'ai essayé de vous offrir l'occasion d'échapper aux roues de la machine. Rappelez-vous la maison vide au fond de l'impasse... La maison où vous avez mené la bête méhaignée et où je dressais chaque soir un banquet en votre honneur."*

*J'y déposais des cadeaux volés au trésor d'Ornan de Guy. Un destrier, un haubert... C'était facile. J'essayais de me mettre à vos places, de choisir ce qui vous ferez le plus de plaisir. J'espérais que vous vous en saisierez et que vous quitteriez la ville sans demander votre reste."*

A ce propos, les personnages devraient se souvenir de la nourriture empoisonnée :

*"Pas par moi. C'est Dorius qui venait après mon départ. Il me l'a avoué par la suite... Il attendait que j'aie quitté la demeure pour assaisonner les plats avec son horrible venin. C'est lui également qui remplaçait les plats pour vous duper. Il me trouvait trop sentimentale. Il ne voulait prendre aucun risque avec vous."*

*J'étais en train de m'attacher à vous. Oh ! Il ne s'agissait pas d'amour... Mais de camaraderie. Je voyais venir le moment où vous deviendriez comme des frères. Je ne voulais pas être amenée à vous faire du mal. C'est pour cela que j'espérais vous voir partir. Je voulais que vous preniez l'armure, le cheval et que vous quittiez la ville sans vous retourner. Ne me croyez pas plus mauvaise que je ne suis. Tout aurait été plus simple si vous aviez accepté le pacte."*

*Le subterfuge des chats remplacés, c'était également lui... Je vous jure que je n'en savais rien. Je voulais vraiment vous épargner. Mais vous avez refusé le traité, vous vous êtes obstinées à aller jusqu'au bout. Après je ne pouvais plus rien pour vous, il fallait que je protège Robert. L'amour me commandait toute entière. Vous ne pouvez pas comprendre... Il faut avoir connu une véritable passion pour découvrir que les lois ordinaires n'ont aucun sens."*

*Je me moquais de tout. Les autres n'existaient plus. Seul comptait Robert. Je n'essaierai pas de vous expliquer, ce sont des choses qu'il faut ressentir de l'intérieur. Une exigence du ventre, du cœur. Je ne regrette rien. Je n'ai pas de remords... Je suis même soulagée de voir que vous vous en êtes sortis."*

*Je n'ai pas tant sévi, je ne pouvais pas être partout à la foi ! En vérité ils se sont empoisonnés entre eux pour la plupart. Je vous l'avez déjà dit : ils sont mis l'épidémie d'empoisonnement à profit pour régler de vieux comptes. Je n'ai fait que leur montrer la méthode. Souvent, la nuit, il m'arrivait de les croiser, ces gentils bourgeois, se faufilant dans la campagne, la fiole de poison à la main. Ils m'imitaient. la bête torte leur offrait l'impunité. Ils empoisonnaient la mare d'un voisin détesté, l'herbe d'un pré qu'ils n'avaient pu acquérir. Ces mille petits méfaits étaient portés au crédit de la bête méhaignée."*

Puis elle s'arrête, les regarde et reprend :

*"Je suppose que vous avez tué Dorius ? Que venez-vous faire ici ? Me trancher la gorge ? Si vous voulez me tuer, n'hésitez pas."*

Des larmes commencent à perler sur son visage :

*"Je m'assiérai sur cette pierre, je relèverai mes cheveux pour mieux vous offrir mon cou si vous le désirez. Je suppose que vous faites cela très bien, en vrai guerriers. Allez, n'hésitez pas, vous me rendrez service."*

Elle désigne l'intérieur des ruines. Ceux qui entrent pourront y apercevoir Robert de Saint-Rémy, pendu à une grosse poutre calcinée, son charmant visage tout déformé par une vilaine grimace.

*"Vous voyez. Vous avez vu juste : je n'ai pas su le retenir. Il n'a pas pu survivre à la mort de sa chère Aude. J'avais tout prévu sauf cela. J'imaginais que je pourrais me substituer à elle à force de cajoleries. J'étais trop sûre de moi... J'ai cru avoir gagné la partie quand je l'ai attiré dans mon lit, mais au matin, je l'ai trouvé ainsi. Lui qui était si beau, choisir une mort si laide."*

*Si c'était à refaire, je recommencerais. Sans une hésitation. Je retournerais dans la campagne avec ma fiole de poison et mon petit pinceau et je vernirais les fruits des arbres et j'envenimerais les mares, les fontaines pour qu'ils*



*crèvent tous... pour une seule nuit ! (sous entendu, une seule nuit d'amour avec Robert).*

*Tuez moi ! Tuez moi, car je n'ai pas la force de continuer sans lui. Nous allons faire comme je vous ai dit : je fermerais les yeux et vous me trancherez la gorge, ainsi nous serons tous deux satisfaits. Voulez vous ? Dites, acceptez-vous ? "*

### 1.2.16.2 Ultime Justice

Qu'ils acceptent ou refusent, une voix d'homme se fera entendre derrière eux.

*"Fort bien."*

En se tournant, il est possible d'apercevoir les trois drapiers, accompagnés de dix hommes d'armes :

*"Nous avons toujours été derrière vous. Depuis que nous vous avons engagé. Nous savions que vous finiriez par découvrir la vérité. Vous nous avez menés à celle qui a causé la mort de Gomelot, c'est tout ce que nous désirions. Le reste ne vous regarde pas."*

Si les personnages opposent une résistance, s'ils ne veulent pas laisser Irana aux drapiers, ils leurs diront :

*"Ne jouez pas les chevaliers servants. Nous ne sommes pas venus seul et je détesterais vous faire mettre à mal par mon escorte. Vous êtes braves et avez parfaitement rempli votre part du contrat. Ne prenez pas la défense de cette femme, elle ne mérite pas qu'on meure pour elle. Vous savez que je réclame justice et que je suis dans mon droit."*

Irana s'avance d'un pas :

*"- Je n'ai pas besoin d'avocat. Je ne désire pas me soustraire à votre vengeance. Vous me tenez à merci, et je ne me débats point. Qu'on en finisse donc : ordonnez à vos hommes de me passer leur épée au travers du corps. Je n'implorerai pas votre pitié."*

*- Très bien ma mie. Je suis heureux de vous découvrir en de telles dispositions. J'avais peur d'être contraint de recourir à la force. Vous nous épargnez une scène désagréable. Mais il ne sera pas question de coup d'épée. Ce serait par trop expéditif. Mon souhait est que vous périssiez par où vous avez péché, en absorbant le poison dont vous avez été si prodigue et que j'ai fait reconstituer par un alchimiste."*

Il sort la main de dessous son manteau, tenant une petite fiole noire :

*"Il en sera fait comme il vous plaira. J'ai déjà trop attendu. S'ils n'avaient pas été aussi lâches vous n'auriez pas eu le plaisir de me voir écumer."*

Les hommes d'armes leur barrent le passage pour les empêcher de réagir.

Irana prend alors la fiole, la débouche et la boit.

*"C'est une version diluée. Je ne tenais pas à vous voir tomber foudroyée. Vous allez mettre 5 ou 6 heures à mourir,*

*et nous allons assister à votre agonie jusqu'à la dernière minute. Je tiens toutefois à vous avertir que je n'enverrai pas chercher de confesseur, même si vous m'en faites supplication. Je tiens à ce que vous descendiez directement aux enfers."*

Irana s'essuie la bouche. Elle est très pâle, ses lèvres bleuissent déjà. Pierre le drapier lui dit :

*"Vous voulez rester debout ? Si le spectacle à quelque chance de durer nous serions mieux à l'intérieur. Comme vous voulez mon enfant. Vous êtes jeune et forte, il est possible que vous résistiez jusqu'à la nuit."*

Pierre fait un dernier geste vers les personnages :

*"Votre mission prend fin ici. Le reste est affaire de famille. Mes hommes vont vous reconduire au bas de la colline."*

Si les personnages n'ont pas tués Dorius, Pierre leur dira :

*"Ne vous étonnez pas si dans quelque temps, vous apprenez que l'abbé Dorius a succombé lui aussi à un mal mystérieux. Comme tous les marchands, j'aime que les comptes soient bien tenus."*

Une fois reconduits au bas de la colline, celui qui semble être le chef des hommes d'armes, leur tend chacun une bourse remplie de gemmes et diverses pierres précieuses. Chacun en a pour environ 1000 écus en pierres précieuses.

Fin du scénario à proprement parler.

## 1.3 Annexes

Comme vous le voyez, ce scénario ne contient aucune once de Magie, fantastique, surnaturel etc... Même si par moment on serait tenté d'y croire. C'est précisément ce qui est palpitant chez Brussolo : par la seule force de son récit, il parvient, tout en restant réaliste, à vous emmener au cœur du fantastique, alors même qu'il n'y en a pas un gramme dans l'histoire à proprement parler.

Toutefois, si vous étiez encore insatisfait, on pourrait envisager de compliquer ce scénario encore un peu, pour le faire rentrer plus encore dans le monde d'Eléckasë.

Voici donc quelques suggestions :

- Irana pourrait être une succube ou pire, être possédée par une succube. Les Succubes sont des démons très capricieuses et il leur arrive plus fréquemment que les autres de tomber amoureuse et de s'engager dans un lien de préférence. C'est une suggestion comme une autre.

- Ou alors cette succube, serait aux ordres d'un démonologue au service d'Azharis et aurait pu avoir pour mission de semer la discorde dans un bourg des provinces catholiques proches de la frontière. Evidemment, personne ne devrait se douter de

sa nature ni de sa mission. Dans ce cas là, la mort ne lui ferait pas peur, elle se contenterait de retourner aux enfers une fois sa mission accompli, n'ayant laissé aucun indice de sa présence derrière elle. La mission parfaite, mais cette fois, il ne serait plus question d'histoire d'amour comme dans l'hypothèse précédente.

- Dorius pourrait appartenir à un ordre dissident de l'église (comme les purificateurs par exemple), et chercher pour son ordre, une base dans laquelle s'établir. Aussi, le marché proposé par Irana deviendrait intéressant pour son ordre. Bien entendu, il ne connaîtrait rien de l'hypothétique nature démoniaque d'Irana si vous choisissez cette option.

Dernier conseil : ne jouez pas ce scénario tel quel : adaptez le à votre groupe, improvisez, ne lisez pas vos citations telle quelles etc...

La difficulté de ce scénario vient de fait qu'une bonne partie est ouverte, laissé aux actions des joueurs. Dans ce cadre, il sera difficile par moment de coller au scénario tel que vous avez pu le lire. Mais connaissant maintenant toute l'intrigue, vous devriez être en mesure de rattraper l'histoire quand les personnages s'en seront écartés.

Les quatre personnages principaux (Irana, Dorius, Robert de Saint-Rémy et Ogier de Bellons) sont décrit ici à titre indicatif. Normalement, vous ne devriez pas en avoir besoin.

#### **Irana :**

CA : 10                      CD : 9  
PV : 25  
PA : 20  
R : 0  
Initiative : +1  
Force Bras : 77 %  
Réflexes : 65 %  
Rapidité : 72 %  
Intelligence : 80 %  
Adresse : 66 %  
Volonté : 82 %  
Sensations : 79 %  
Equilibre : 75 %  
Connaissances : 84 %  
Légendes : 102 %

Compétences : chant (75 %), instrument (62 %), connaissance des drogues (60 %), connaissance de poisons (70 %).

#### **Dorius :**

C'est un humain – clerc. Il est fanatique et ambitieux.

CA : 9                      CD : 10  
PV : 29  
PA : 25  
R : 0  
Initiative : +0  
Force Bras : 57 %  
Réflexes : 76 %  
Rapidité : 72 %  
Intelligence : 85 %

Adresse : 66 %  
Volonté : 95 %  
Sensations : 64 %  
Equilibre : 75 %  
Connaissances : 70 %

Compétences : théologie (75 %), prière, connaissance des drogues (70 %), connaissance de poisons (85 %), fabrication de potions (80 %).

#### **Robert de Saint-Rémy :**

C'est un humain - guerrier, noble sans fortune.

CA : 18                      CD : 15  
PV : 35  
PA : 22  
R : 2 (cuir)  
Initiative : +1  
Force Bras : 83 %  
Réflexes : 78 %  
Rapidité : 73 %  
Intelligence : 62 %  
Adresse : 76 %  
Volonté : 67 %  
Sensations : 54 %  
Equilibre : 71 %  
Connaissances : 69 %

Compétences : équitation (78 %), combat monté, dresser.

Il possède une épée et un petit bouclier.

#### **Ogier de Bellons :**

C'est un humain - guerrier.

CA : 24                      CD : 19  
PV : 33  
PA : 26  
R : 4  
Initiative : +2  
Force Bras : 92 %  
Réflexes : 79 %  
Rapidité : 92 %  
Intelligence : 85 %  
Adresse : 76 %  
Volonté : 85 %  
Sensations : 69 %  
Equilibre : 90 %  
Connaissances : 80 %

Compétences : équitation (88 %), combat monté, dresser, spécialisation arme (épée).

---

## **2 MAUDIS SOIS-TU, KARYONEUR**

---

## 2.1 Introduction

Ce scénario est paru initialement dans TnT n°3. Il est prévu pour un groupe de 4 à 6 joueurs. La trame est assez simple et elle comporte de nombreux combats.

Les plans fournis comportent tous les renseignements nécessaires au Maître de Jeu. Ils ne devront donc pas être donnés dans l'état mais épurés.

## 2.2 Scénario

### 2.2.1 Mendhi

Les personnages viennent d'arriver à Mendhi. Etant une ville portuaire, ils peuvent soit y parvenir par bateau, soit par voie terrestre. Ils ont décidé de s'y reposer quelques jours (trois au maximum si leurs finances sont au plus bas) avant de se rendre à Jorhiul qui est la première grande ville de la contrée. Là, ils comptent louer leurs services voire peut être échanger leurs nouvelles richesses acquises dans une précédente aventure, contre de l'or sonnante et trébuchante...

Mendhi est une ville de 90 000 âmes, plutôt calme. Les personnages ont une petite chance de ne pas passer inaperçus, surtout s'ils sont nombreux et bien armés. Tant mieux.

Au bout de 2 à 3 jours, après avoir fait le tour de la ville et certainement de ses bas fonds, ils commenceront certainement à s'ennuyer. Faites leur quand même jouer durant un court laps de temps ce quotidien, cela les incitera à replonger plus facilement dans l'Aventure quand elle se présentera.

Si leurs moyens le permettent, ils ont loué des chambres dans une auberge de catégorie traditionnelle dans le quartier du port, plus précisément à l'auberge du "Vent Riant". Sinon, ils devront se contenter d'un dortoir dans un établissement de catégorie médiocre à l'auberge "Aux 3 Borgnes". Dans ce cas, ils seront certainement plus enclins à accepter une mission !

Les personnages doivent pouvoir se balader en ville (marché, port, bas quartiers...) et parler avec des habitants de Mendhi. Il est important qu'ils parlent de leur intention de se rendre à Jorhiul. Vous pouvez faire intervenir des prostituées, des diseurs de bonne aventure... N'importe quoi afin que leur trajet à Jorhiul s'ébruie.

### 2.2.2 Le contrat

A partir du deuxième jour, s'ils font un peu attention (faisons leur confiance pour cela), ils pourront remarquer qu'ils sont suivis par un homme de haute stature. Celui-ci ne se cache pas, même s'il essaye d'être discret.

Il s'agit de Theryan Grafety, marchand aisé de la cité, mais loin d'être le plus riche. Il s'est habillé de façon à ne pas se faire trop remarquer des personnages, mais aussi surtout des tirs à la ville : habits de ton neutre mais de bonne qualité sans marque distinctive.

Theryan est à la recherche de gardes du corps-aventuriers pour l'accompagner jusqu'à Jorhiul. En effet, il a reçu il y a 2 jours de cela, une demande de rançon pour son fils Treval, rançon qu'il doit livrer à Jorhiul.

S'il est remarqué et que les personnages, pleins de finesse, marchent vers lui de manière hostile (les joueurs ont tendance à être un peu paranoïaque...), il ne s'enfuira pas. Il leur proposera de prendre un verre dans une auberge huppée car il a à s'entretenir avec eux.

Si les personnages ne le remarquent pas ou que, pour quelques raisons que ce soit, ils ne sont pas allés le voir, il les contactera le troisième jour, juste avant leur départ vers Jorhiul. Il leur propose un travail tranquille, bien payé et qui ne les éloigne pas de la route qu'ils se sont fixés.

Theryan ne va pas leur raconter ce qu'il sait. Il est méfiant, la rançon est importante (150 000 écus) et a priori, rien ne lui permet de faire d'emblée confiance aux personnages.

#### 2.2.2.1 La version de Theryan

La version de l'histoire que Theryan raconte aux personnages est différente voire incomplète par rapport à ce qu'il sait. Il leur dira qu'il doit se rendre à Jorhiul pour traiter une affaire importante avec un marchand local, un certain Travor Fert.

Au cas où les personnages viennent de Jorhiul ou se renseignent sur lui, sachez que ce personnage existe vraiment et traite bien sûr, de temps en temps avec Theryan. Ce Fert n'interviendra pas dans le scénario, car il n'est qu'un prétexte. En effet, Theryan ne désire pas faire la route seul où simplement accompagnés par ses serviteurs car des troupes de bandits fréquentent les routes.

A l'issue de leur petit entretien, Theryan propose 1500 écus par personne et prend en charge la nourriture. Il pourra aller jusqu'à 1800 écus par personne, mais pas plus.

Si les personnages refusent cette offre, et bien tant pis ! Ils passeront à côté de l'aventure et ils pourront se rendre seuls à Jorhiul.

#### 2.2.2.2 Ce que Theryan sait

Il a reçu il y a de ça une petite semaine, une demande de rançon pour son fils Treval. Ce dernier, d'après la lettre, aurait été enlevé à Jorhiul et serait, pour l'instant, en bonne forme. Evidemment, sa "bonne forme" ne tiendra qu'à sa bonne volonté...

Il ne doit pas prévenir les autorités. De toutes façons, elles n'en ont rien à faire. Les enlèvements sont très courants et ils n'ont pas suffisamment d'effectifs pour s'occuper de ces petits règlements de comptes...

Il s'agit de son fils unique auquel il tient plus que tout. La demande de rançon porte sur la somme colossale de 150 000 écus. D'après la lettre, il a 10 jours pour porter la somme à Jorhiul où il sera recontacté. Là-bas, il doit prendre une chambre à l'auberge "Pourquoi pas ?", située dans les bas quartiers.

Theryan compte bien mener une enquête sur place afin de faire arrêter les malfrats avant de leur payer la rançon. Celle-ci se compose de pierres précieuses et de 50 000 écus en pièces. Pour réunir la totalité de la somme, Theryan a dû hypothéquer ses affaires. Cette hypothèque a été rendue possible grâce à Varen Olaf qui lui a "prêté" la somme en échange d'une reconnaissance de dette qui porte sur ses magasins...

### 2.2.2.3 La vraie histoire

Varen Olaf n'est pas le sympathique et débonnaire marchand qu'il paraît être. Sa véritable identité est Hurten Karyoneur. C'est un ancien bandit de grand chemin qui a gardé de nombreux contacts avec ses pairs. D'ailleurs, c'est lui qui les renseigne sur les convois marchands intéressants partant de Mendhi et qui se font régulièrement attaquer.

Il s'est construit une façade honorable de marchand depuis plusieurs années, mais c'est avant tout un trafiquant de tout ce qui peut être illégal sur Eléckasë. Autre point de son caractère, il aime le pouvoir et à Mendhi cela passe par le pouvoir commercial. Il a par conséquent épousé la fille d'un riche marchand qui est mort peu de temps après (empoisonné par Karyoneur sans que cela ne se sache), lui laissant la totalité de ses affaires.

Petit à petit, il a pris le contrôle d'autres affaires en poussant à la ruine ses "confrères" en faisant attaquer leurs convois. Afin de ne pas être soupçonné, il prenait bien soin de faire attaquer quelquefois ses propres convois, mais les moins importants.

Theryan est le seul à s'être dressé sur son chemin. Sa mort même "accidentelle" aurait sans nul doute fait soupçonner Olaf. De ce fait, il a décidé d'agir de façon plus insidieuse en faisant enlever son fils. La rançon demandée, a poussé Theryan à hypothéquer ses affaires. La deuxième partie de son plan consiste à le faire sur le trajet menant à Jorhiul. Si cela ne réussit pas, Theryan sera retrouvé plus tard mort "suicidé". Tout le monde pensera qu'il a été poussé à ce geste par sa ruine, enfin, c'est la rumeur qu'Olaf contera lancer...

Olaf s'est lié à Grund, un gardien des enfers. Ce dernier mène la bande de malfrats qui a enlevé le fils de Theryan. Malheureusement, Treval est mort, tué lors d'une tentative d'évasion sur le trajet qui menait la bande à Anorien. Actuellement, c'est là que ce trouvent les malfrats. En effet, il n'y a plus personne liée à l'affaire à Jorhiul car tout doit se passer sur le trajet Mendhi-Jorhiul. Mais c'est sans compter sur les personnages...

## 2.2.3 Départ pour Jorhiul

Si les personnages acceptent la proposition de Theryan, ils partiront avec lui le lendemain pour Jorhiul. Ils seront suivis (très discrètement) par 5 à 10 malfrats. Ce nombre dépend de la puissance des personnages.

Au bout du troisième jour de trajet, ceux-ci tenteront d'attaquer le camp des personnages (de nuit de préférence), de voler la rançon et de tuer Theryan.

Faites jouer ces trois jours (mise en place du camp chaque nuit, tour de garde, etc...) en jouant sur la routine et le fait que la route soit calme. Les personnages prêteront peut être moins attention et seront moins sur leur garde. C'est alors que les bandits agiront.

### Bandits (5 à 10) :

CA : 20 CD : 17  
PV : 30  
PA : 30  
R : 2 (cuir)  
Force bras : 74 % Dégâts : 1d4  
Initiative : +0  
Viser : 90 %  
Possessions : une bourse de 5 écus.

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FD	Dégâts
Epée	9	29	7	24	1d10
Dague longue	6	26	6	23	1d6
Arc + 10 flèches classiques					1d6+2

Si les malfrats ont le dessous, ils tenteront de s'enfuir. Si les personnages parviennent à faire un ou plusieurs prisonniers, ils pourront les interroger. Tout ce qu'ils pourront apprendre de leurs prisonniers, c'est que leur chef, Grund, leur a ordonné de déposer la demande de rançon chez Theryan puis de le suivre pour lui prendre l'argent de la rançon. Ils devaient ensuite retourner à Jorhiul retrouver le gros de la bande. Si les personnages sont assez persuasifs, les prisonniers pourront donner la localisation de leur QG. Il est situé dans les bas quartiers de Jorhiul, dans l'arrière boutique d'un tanneur du nom d'Affir Heyaubald. La boutique s'appelle "La peau neuve".

Au mot de "rançon", les personnages devraient normalement tiquer. Il est temps pour eux d'avoir une petite explication avec Theryan ! Quoiqu'il arrive, Theryan les engagera pour l'aider à retrouver son fils. Pour ce travail supplémentaire, il octroiera une prime de 5000 écus pour le groupe. Si les personnages ont su lui donner des marques de confiance et de professionnalisme, il pourra gonfler un peu cette prime et la porter à 8000 écus.

## 2.2.4 Jorhiul

La résidence où logeait Treval est située dans le quartier des marchands. Elle est tenue par une vieille femme acariâtre. En l'interrogeant, les personnages pourront apprendre que le jeune homme a disparu depuis 3 semaines environ. Elle n'a eu aucun signe de vie depuis et d'ailleurs, ne s'en soucie pas : à cet âge, on aime disparaître sans laisser de traces pour aller batifoler avec des filles ou une bande d'amis...

Sur le lieu de ses études, tout ce qu'on leur dira, c'est qu'il a disparu depuis 3 semaines. Personne n'a bien sûr pensé à alerter les autorités...

Dans les bas quartiers de la ville, les personnages pourront aisément se repérer à l'aide des renseignements soutirés aux bandits. S'ils se rendent au repaire des malfrats, ils devront combattre 3 à 5 brigands (selon la puissance des personnages), en plus du propriétaire de la tannerie, Afir Heyaubald.

### Brigands (3 à 5):

CA : 20 CD : 17  
 PV : 35  
 PA : 20  
 Force bras : 92 % Dégâts : 1d4+1  
 Initiative : +1  
 Possession : une bourse de 10 écus.

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FA	Dégâts
Epée large	12	32	5	22	1d12+1d4
Dague longue	6	26	6	23	1d6

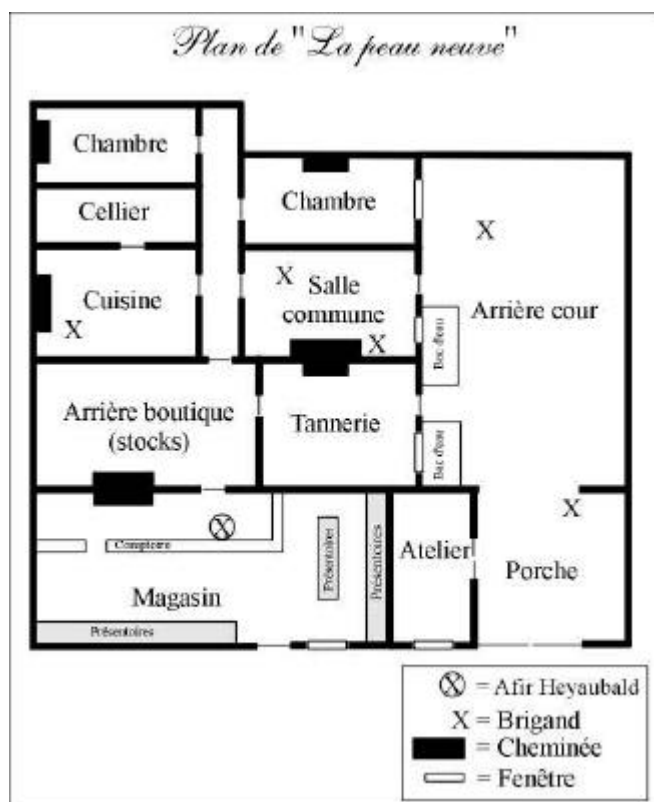
Le plan ci-contre présente la tannerie qui sert de QG. Cette boutique peut être placée n'importe où dans les bas quartier de la ville. Cinq bandits sont présents sur ce plan dans l'éventualité du plus grand nombre qu'auront à affronter les personnages.

Faites bien préparer aux personnages le plan d'action pour pénétrer dans la boutique. Ils ne savent évidemment pas qu'il n'y a que très très peu de personne à l'intérieur.

L'habitation contient tout un stock de vêtements, du matériel de tannage, des peaux non tannées... La caisse contient 150 écus (Il ne reste que le fond de monnaie car Afir est allé très récemment déposer sa recette en lieu sûr.)

Les prisonniers faits dans la boutique leur apprendront que leur chef est parti pour Anorien avec le jeune homme et le gros de la bande.

Il est important qu'un brigand parvienne à s'échapper pour avertir Grund à Anorien.



## 2.2.5 Anorien

Le trajet menant les personnages et Theryan jusqu'à Anorien se fera sans problème. Theryan ne prendra pas la route avec tout son argent. Il le déposera à la guilde des marchands, dans leur coffre fort. Cette pratique est assez courante lorsque des marchands arrivent pour faire des affaires dans une ville. Aussi la guilde n'y verra pas d'inconvénient. Les personnages devront l'accompagner pour plus de sécurité. A aucun moment il ne dira la valeur de la rançon. Il évitera le sujet : les esprits pourraient facilement s'échauffer en entendant prononcer une telle somme...

Une fois arrivés à Anorien, il sera facile de trouver Grund. En effet, il commence à avoir une petite réputation car il passe son temps dans les combats d'Arène où il a un certain succès : 7 victoires consécutives et le prix du meilleur combattant de la quinzaine.

Le soir même de l'arrivée des personnages, Grund doit livrer un combat dans une arène se trouvant à l'extérieur de la ville. La seule manière de connaître l'emplacement du QG de Grund est de le filer. Pour cela, il faudra attendre qu'il finisse son combat le soir.

Si les personnages sont joueurs, ils pourront prendre part aux paris. Grund doit affronter un demi-troll du nom de Gorsthull. Il mesure 2 mètres 30 et semble aussi fort qu'idiot. Il a une lueur de méchanceté dans les yeux.

Grund sortira vainqueur du combat, avec la moitié de ses points de vie et une vilaine blessure sur le flanc gauche.

Après avoir assisté au combat, les personnages devront suivre Grund afin de découvrir le QG de sa bande se trouvant dans un pâté de maison à la limite des bas quartiers.







### **3 LES MOINES DU MAL**

---

## Introduction

Ce scénario est prévu pour des personnages de la classe "Inquisiteur" (net-supplément n°1) ou clerc catholique. Il faut qu'ils soient débutants afin que leur influence ne mette pas trop vite fin au scénario.

Le ton du scénario se veut être le même que celui du film "le nom de la rose". L'atmosphère pesante du monastère est donc très importante à faire ressortir.

Le scénario n'est pas linéaire. La trame générale vous est présentée ainsi que les différents protagonistes.

Plusieurs "événements" sont exposés. Ils serviront à mettre les personnages petit à petit sur la voie.

Si les personnages sont très perspicaces, peut-être que tous les événements n'auront pas lieu. Ce n'est pas grave. Cela veut tout simplement dire qu'ils ont évités que les événements se produisent.

Par contre, s'ils n'arrivent pas à comprendre le fin mot de l'histoire, les événements les mettront dans une situation gênantes : ils devront s'expliquer devant l'évêque pour leur inefficacité...

A n'importe quel moment du scénario, si les personnages arrivent à avoir suffisamment de preuves ou s'ils arrivent à prendre les protagonistes sur le fait, ils peuvent mettre un terme à leurs agissements en envoyant un message à l'évêque en lui exposant les faits et leurs conclusions. En réponse à ce message, il leur enverra un groupe armé accompagnés d'inquisiteurs.

Lorsque les inquisiteurs viendront, les personnages devront se rendre dans la salle du chapitre afin de dénoncer les fautes.

Les coupables désignés par les personnages seront arrêtés. Si par malchance les personnages accusent les mauvaises personnes, ces dernières demanderont une contre enquête qui leur sera accordée. Evidemment, celle-ci révélera l'innocence des personnes non impliquées... Et les personnages se verront infliger un blâme corporel...

## 3.1 Synopsis

Le monastère de Saint-Oregon se situe dans la province catholique, à un kilomètre du bourg de Saint-Oregon, au nord de Chartreuse.

L'évêque Guy de Livonnière a appris par le bourgmestre de Saint-Oregon plusieurs disparitions et meurtres. Dans le même temps, deux moines meurent accidentellement au monastère. Les personnages sont donc envoyés au monastère afin d'élucider cette histoire puis d'en rendre compte à l'évêque.

Une fois arrivés au monastère, les personnages seront mis face à face aux agissements d'adorateurs de Cybil... Meurtres et disparitions rythmeront leur enquête...

Le dénouement du scénario dépendra beaucoup de la perspicacité des personnages : le fin mot de l'histoire pourra être aussi bien une suite de meurtres et d'événements non résolus qu'une victoire de l'Intelligence sur le Malin...

## 3.2 Scénario

### 3.2.1 Monseigneur De Livonnière

Les personnages sont reçus par un des évêques siégeant aux côtés du Pape, à Chartreuse, Monseigneur Guy de Livonnière. Après les avoir fait entrer dans son petit cabinet, il les regarde fixement puis s'adresse à eux :

*"Bonjour mes frères. Je viens d'apprendre un fait qui me paraît des plus troublant. Le prévôt du village de Saint-Oregon me fait savoir qu'il y a eu ces derniers temps deux disparitions d'enfants, il y a de ça une petite semaine. Les disparitions ont eu lieu à deux jours d'intervalle. Ces enfants n'ont toujours pas été retrouvés. De plus, le prévôt me fait savoir qu'un homme a été retrouvé égorgé dans la forêt se trouvant à proximité de ce village.*

*Evidemment, ces faits ne relèvent pas l'autorité de la Sainte Eglise. Malheureusement, il se trouve qu'il y a un monastère à un kilomètre du village. Ce monastère est dirigé par frère Philip. Cela fait environ 10 ans qu'il a pris ses fonctions.*

*Il se trouve qu'une de ses lettres m'apprend que deux frères ont trouvés la mort "accidentellement" la semaine dernière.*

*Ces trois morts et les deux disparitions sont, je vous l'avoue, assez préoccupantes. Peut-être ne s'agit-il que d'un malheureux hasard me direz-vous. Justement, je vous demande d'aller le vérifier.*

*Le prieur est au courant de votre venue mais ne sais pas pourquoi vous venez. Afin de ne pas éveiller les soupçons, vous serez missionnés pour inspecter les dépenses du monastère afin de m'en rendre compte.*

*Il vous attend d'un jour à l'autre.*

*Si vous n'avez pas de question, je vous propose de rejoindre sur le champs les gardes qui vous accompagneront jusqu'au monastère.*

*Une fois là-bas, vous pourrez me communiquer l'avancée de vos recherches au moyen des pigeons se trouvant au monastère. Je prie pour que tout cela ne soit que pur hasard. Si toutefois vous avez le sentiment que quelque chose nécessite de plus amples réflexions, N'hésitez pas. Je ne veux pas que cette affaire arrive jusqu'au Pape. Le saint homme a suffisamment de problème comme ça. Lorsque vous aurez terminé, je vous attendrai ici afin que vous me fassiez votre rapport."*

Après cette entrevue, l'évêque les raccompagnera à la porte de son cabinet et leur souhaitera bonne chance.

Pour effectuer le trajet, 5 gardes seront mis à disposition des personnages. En effet, les routes ne sont pas toujours sûres...

On leur montrera les mules avec lesquelles ils feront le voyage. Elles comporteront des rations pour le voyage.

### 3.2.2 Voyage

Durant le voyage qui durera deux jours à dos de mule, les personnages seront pris en embuscade par un groupe de 6 bandits.

Normalement, les bandits devraient soit être tués, soit chercheront à s'enfuir s'ils ne sont plus que deux en état de se battre.

Un des gardes accompagnant les personnages sera tué et un autre sera blessé. Les personnages peuvent intervenir dans le combat s'il le veulent. Mais leur aptitude au combat ne devrait pas leur autoriser grand chose...

Dans tous les cas, les gardes qui les accompagnent arriveront à se débarrasser des bandits.

#### Bandits (6) :

CA : 16 CD : 12

PV : 30

PA : 29

R : 2

Initiative : +0

Force Bras : 88 %

Dégât : 1d4

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FD	Dégâts
Epée large	12	28	5	17	1d12+1d4
Dague longue	6	22	6	18	1d4

### 3.2.3 Arrivée à Saint-Oregon

Le voyage jusqu'au bourg de Saint-Oregon se fait à dos de mule. Les personnages mettront deux jours entiers pour atteindre le bourg.

Le bourgmestre s'appelle Jean le boiteux. C'est un petit village fortifié et paisible abritant deux milles âmes. Les habitants vivent principalement de l'agriculture et de l'élevage. La fortification de ce bourg correspond en fait à une palissade de bois devant laquelle a été creusée un fossé d'un mètre de profondeur sur un mètre de large.

Le village comporte un marché où les gens ont l'habitude de se retrouver ainsi qu'une grande église.

Une des seules curiosités de ce bourg est le puit aux morts. Ce puit est bâti non loin du bourg. Il correspond en un trou d'une dizaine de mètre de diamètre doté de deux pierres faisant chacune 2 mètres de haut par 1 mètre de largeur. Ces pierres ressemblent fortement à des pierres tombales sur lesquelles sont gravées des inscriptions mortuaires. Chaque semaine, le curé vient faire des prières et dépose des objets saints pour repousser le mal qui s'en dégage. De temps en temps, le curé est aidé par une procession de moines provenant du monastère situé à un kilomètre de là.

Le puit a traversé les siècles. Peu de gens s'aventurent au alentours de ce puit car dit-on, en des moments propices, les morts et les esprits en émergent pour la plus grande peur de tous. Ces nuits là, le bourg fortifié est fermé et la garde y est permanente.

Pour rejoindre le monastère, les personnages sont obligés de traverser le village. A l'arrivée des personnages

dans le village, ils sont accueillis par quelques badauds qui, rapidement, vont chercher d'autres personnes. Au fur et à mesure qu'ils cheminent le long de l'avenue principale, une foule s'amasse sur leur passage en tendant les mains vers eux et en les suppliants :

*"Sauvez nous des esprits néfastes ! Sauvez mes bébés !"  
"C'est Dieu qui vous envoie ! Chassez le malin qui rode !"*

La foule se rapproche dangereusement des personnages si bien que les hommes d'armes sont obligés d'intervenir en repoussant la foule. Puis un homme boitant suivi d'un curé se présente devant eux :

*"Bonjour mes frères. Je suis Jean le boiteux, bourgmestre de cette petite communauté et voici père André. Je vous souhaite la bienvenue. Veuillez excuser l'attitude des habitants. Comprenez-nous : il y a eu des événements étranges ces derniers temps. Dieu a répondu à notre appel et vous a envoyé !"*

Si les personnages lui disent qu'ils ne sont pas là pour ces événements, Jean le boiteux deviendra comme accablé par ce qu'il vient d'entendre. Néanmoins, il leur souhaitera un bon séjour au monastère et les laissera partir.

Le curé n'aura aucune réaction particulière. Il ne semble pas affecté par les problèmes de la communauté.

Si les personnages veulent en savoir plus sur les événements qui se sont passés, il les emmènera dans un bâtiment se trouvant tout près et entrera dans une grande salle (salle du conseil). Père André le suivra et assistera sans intervenir à l'entretien. Jean le boiteux leur dira :

*"Ces derniers temps n'ont pas été faciles pour nous autres. La semaine dernière, un homme a été retrouvé égorgé à la lisière des bois et vidé de son sang, chose peu banale. C'était Simon, un jeune homme de 21 ans, aide boulanger dans la boutique de son père. Son corps a déjà été enterré."*

*"Hier soir, nous avons retrouvé au bord du puit aux morts le corps d'Hubert. Il ne porte aucune trace de coups et pourtant, il est mort. Nous l'enterrerons demain."*

*"Deux enfants ont disparus. L'un était le fils du forgeron, il avait 9 ans. Il a disparu il y a une semaine. L'autre était la fille d'un paysan. Elle avait 13 ans. Elle a disparu il y a 5 jours."*

Si les personnages veulent étudier le corps d'Hubert, ils pourront voir qu'il a les yeux tous rouges et la langue gonflée. Si un des personnages a des connaissances en poison ou en potions, un test réussi lui indiquera que l'homme a été empoisonné. Si les personnages n'ont aucune de ces deux compétences, ils peuvent tenter un test en Intelligence à -60 %. S'il le test est réussi, ils pourront en déduire un empoisonnement.

Là où se trouvait le corps près du puit aux morts, des marques dans le sol permettent de voir que l'homme a été traîné depuis la ville.

En fait, ce sont des règlements de compte indépendants de l'histoire : les personnes profitent des événements pour masquer leurs méfaits.

Si Père André est interrogé, il répondra voir dans ces événements l'œuvre du malin, certainement en réponse à quelques actes hérétiques de la part de la population. Ce ne sont là que des suppositions. Il dira prier pour libérer le village de ces problèmes.

### 3.2.4 Le monastère de Saint-Oregon

La route jusqu'au monastère se fera sans encombre. Une fois arrivés, les gardes repartiront sur les champs.

Le monastère est composé par une trentaine de moines allant de 15 ans pour le plus jeune des novices, à 75 ans pour le plus vieux. La petite communauté vit des ventes de fromage de brebis et de laine ainsi que de l'argent provenant de l'évêché. Le monastère possède une cinquantaine de têtes.

En arrivant au monastère, les personnages sont accueillis par le prieur, frère Philip.

Ils verront vite que le Prieur est vieux et à bout de souffle. C'est le sous-Prieur qui dirige. D'ailleurs, le prieur dira que le sous-Prieur le "seconde bien dans toutes ses tâches".

Sur la demande du sous-Prieur, un novice les accompagne jusqu'à une petite pièce se trouvant au dessus de la cuisine qui fera office de dortoir le temps de leur mission.

Si les personnages interrogent le père Prieur de ce qu'il s'est passé pour les deux moines, il leur répondra :

*"Le premier, frère Thomas, est tombé du cloché alors qu'il était parti le réparer : la foudre était tombée la veille dessus mais n'avait causé heureusement que des dégâts minimes. Il semblerait qu'il ait glissé en se penchant trop pour inspecter le toit.*

*Pour le deuxième, frère Paul, il a été retrouvé noyé dans un tonneau de bière. Tout le monde le connaissait pour son penchant pour la boisson. De plus, le matin même, il avait été aperçu saoul par frère Mathieu. De là à ce qu'il se soit noyé dans son ivresse ! Que Dieu ait son âme !"*

Si les personnages demandent s'il n'avait rien remarqué de changé ces derniers temps, il leur répondra :

*"Frère Paul semblait différent ces derniers temps. En fait, ce changement date de la mort de frère Thomas. J'ai bien essayé de lui parler mais il me répondait que ce n'était rien. Frère Marcellin, notre cuisinier, n'avait entretenu de problèmes d'intendance à la cuisine. J'ai donc pensé que c'était cela qui le chagriné."*

Le cuisinier, frère Marcellin, pourra confirmer qu'effectivement, il y a des problèmes de ravitaillement car les stocks de farines ont diminués plus vite qu'il ne le pensait. Il ne pourra pas en donner d'explications.

### 3.2.5 Problème de trésorerie

Le frère trésorier, frère Rodrigue, quand il comprend que ses finances vont être inspectées, adopte un ton plus sec envers les personnages. Il semble soucieux. Il met de la mauvaise volonté pour leur amener tous les registres de comptabilités, annonçant que la clé s'est cassée dans la serrure (effectivement, la clé est cassée mais elle est été sciée en partie pour l'y aider...).

Ouvrir la porte demandera un jour entier : il s'agit d'un coffre-fort et pour l'ouvrir, il faudra scier les épaisses portes renforcées de fer.

Inspecter les registres de finances mettra trois jours complets.

Les personnages découvriront des sommes d'argent qui disparaissent régulièrement, à intervalles de deux semaines. Cela fait environ un an que ce manège a commencé. Les sommes "perdues" sont de l'ordre de la dizaine d'écus.

Si on l'interroge, il répondra ne pas savoir et demandera à recompter : peut-être s'est-il trompé dans les calculs ?

Si les personnages lui font un interrogatoire, il parlera au bout de quelques instants. Il avouera acheter des sandales pour les pauvres. Avec un peu de pression, il finira par avouer qu'il voit une femme.

En effet, dans un péché de luxure, frère Rodrigue payait régulièrement une prostituée. Elle venait le rejoindre après Complies dans la cave de la cuisine par un passage souterrain. Frère Rodrigue pourra indiquer aux personnages le souterrain qui débouche à proximité du bourg de Saint-Oregon.

Avec ces révélations, les personnages n'auront qu'à prévenir le Prieur et lui faire part de ce qu'ils ont découvert.

Frère Rodrigue se verra affligé une dizaine de coup de fouet et sera relevé de ses fonctions. A sa place, frère Bertrand sera nommé.

Les personnages pourront inspecter le souterrain s'ils le désirent. Le passage semble être plus ancien que les bâtiments. Avec un test réussi en Vision -20 %, les personnages remarqueront que le souterrain est fréquemment utilisé. Les traces de pas correspondent à des sandales (de moine) et à des chaussures féminines (traces plus étroites).

### 3.2.6 Les caprices du corps

Un jour après leur arrivée, un des novices, Patrick, pourra être vu par un des personnages en train de se faire pénitence avec un martinet à côté du cloître. Son dos est en sang et le novice ne semble pas vouloir s'arrêter. Au contraire, il frappe de plus en plus fort...

S'il est questionné, il dira que les caprices de son corps doivent être punis : il a eu une pensée non chaste. Ce type de châtiment lui a été indiqué par frère Mathieu, le copiste.

Si les personnages veulent interroger frère Mathieu sur ce qu'il a conseillé à ce novice, il ne cachera pas son extrémisme vis à vis des caprices du corps.

Le sous-Prieur approuvera frère Mathieu.

Le Prieur Philip, quant à lui, sera d'accord sur le fait que les pêchés du corps doivent être punis. Mais de là à se détruire le dos au point de ne plus pouvoir travailler par la suite, il y a une limite ! Toutefois, il n'en voudra pas à frère Mathieu.

### 3.2.7 Le copiste : frère Mathieu

Frère Mathieu apparaîtra comme un moine peu jovial, dur et extrémiste sur les sévices à donner en cas de faute.

Il ne parlera jamais de son travail. Si les personnages veulent voir ses copies, il s'y opposera en prétextant qu'elles sont de piètre valeur et qu'il ne tient pas à ce qu'elles soient vues. Elles ne sont destinées qu'aux novices.

Les personnages n'arriveront pas à le faire changer d'avis. Il ne leur ouvrira pas la porte de la salle de copie attenante à la bibliothèque (voir plan). Les personnages pourront toutefois consulter la bibliothèque dont certains ouvrages ont été copiés par frère Mathieu. Cela se remarque par la manière dont les enluminures sont faites (si test d'Intelligence -30 % réussi) : mélanges de personnages torturés sur des croix, enveloppés de végétation grimpante (lierres, feuilles enroulées autour des personnages et des lettres...).

Si les personnages font appel au sous-Prieur ou au Prieur pour forcer frère Mathieu à ouvrir la porte de la salle de copie, frère Gautier, le sous-Prieur, s'interposera dans tous les cas. Le Prieur se repose et ne peut pas être dérangé.

Si le personnage arrivent à voir quand même le Prieur, celui-ci répondra s'en remettre au sous-Prieur. C'est à lui de gérer ce genre d'affaire.

Frère Gautier dira aux personnages que les ouvrages destinés aux novices ne leur sont pas destinés puisqu'ils ne sont pas novices. Toutefois, s'ils y tiennent vraiment, il sortira de sa cellule personnelle un ouvrage de novice et leur donnera.

Si les personnages lui demandent, il affirmera qu'il a été copié par frère Mathieu.

Cet ouvrage est tout ce qu'il y a de plus normal. Mais le sous-Prieur a menti : il n'a pas été copié par frère Mathieu, cela se voit par les enluminures (test en Intelligence -20 % réussi). Si les personnages le lui font remarquer, il soutiendra que l'ouvrage a bien été copié par lui mais qu'il a dû changer ses enluminures.

### 3.2.8 Frère Grégoire

A l'office de Tierce, frère Jean est absent. L'office commence sans lui. Le Prieur est mécontent qu'un des frères manque l'office. Une fois celui-ci terminé, il demande aux personnages d'aller le chercher.

Ils le trouveront dans les escaliers de la tour menant au dortoir, le cou rompu, sans doute par une mauvaise chute.

Lorsque la nouvelle est connue, toute la communauté commence à être mal à l'aise. On commence à se regarder bizarrement.

En interrogeant les différents moines, personne ne semble avoir vu quelque chose. Toutefois, les personnages pourront se souvenir que frère Grégoire et frère Mathieu sont arrivés un peu en retard.

En les interrogeant, ils diront ne rien avoir vu de spécial. Pourtant, frère Grégoire était dans l'aile où frère Jean est mort mais refuse de parler. Il semble comme effrayé. Frère Mathieu était, d'après ses dires, dans la bibliothèque. D'ailleurs, le sous-Prieur appuiera sa version en disant qu'il l'avait envoyé chercher l'évangile selon Saint-Jean.

Voyant l'attitude du jeune moine, frère Gautier, le sous-Prieur lui parle avec un air sévère qui a pour effet de plus l'effrayer qu'autre chose. Le sous-Prieur décide alors de l'enfermer dans une cellule pour la nuit, sans repas, afin qu'il médite sur son silence.

Les cellules sont de petites pièces, sans doute construites bien avant l'édifice monastique actuel. Elles devaient appartenir à l'ancien monastère qui a été détruit pendant le deuxième armageddon. En effet, le style architectural est différent du reste : petites pièces, murs massifs, petits appareils de pierres. Le sol est dallé et il n'y a qu'une meurtrière haut perchée dans chaque cellule pour toute ouverture.

Le lendemain, les personnages pourront croiser frère Mathieu venant de la cuisine. Il a les cheveux tous mouillés mais porte une robe de bure sèche.

Frère Grégoire sera retrouver mort, la nuque brisée. Son corps est encore chaud indiquant que le crime a été commis il y a peu de temps.

En fait, frère Mathieu est passé par l'égout qui passe sous les cellules d'isolement. Ce égoût part de la cuisine et débouche à l'extérieur du cloître. Cet égoût, moyennant quelques passages en apnée, est praticable entre la cuisine et les cellules d'isolement. Une fois arrivé, frère Mathieu a tué le jeune moine qui l'avait vu tué frère Jean...

Frère Mathieu s'est débarrassé de sa robe de bure mouillée dans la cheminée de la cuisine qui était allumée. Si les personnages vont inspecter la cuisine, ils pourront retrouver, moyennant un test réussi sous Vision -20 %, quelques morceaux de bure parmi les cendres de la cheminée.

Seul le sous-Prieur fournira une explication sur ce qui a pu se passer : le pauvre frère, posséder par le démon, s'est jeté tête en avant contre le mur de la cellule et s'est brisé la nuque.

Si les personnages vont inspecter la cellule, avec un test d'Ouï e -50 %, ils pourront entendre un écoulement d'eau. Ils pourront découvrir une dalle pouvant être facilement soulevée. Elle donne accès à l'égout.

Si frère Mathieu est interrogé, il dira être allé se laver

Le matin suivant, le Prieur Philip apprendra aux personnages qu'un autre enfant a disparu la veille. Les personnages pourront aisément voir qu'il est complètement dépassé par les événements.

### 3.2.9 La cellule de frère Grégoire

Les personnages auront sans doute envie de jeter un coup d'œil sur les affaires de frère Grégoire, le jeune moine décédé dans la cellule d'isolement. Ils devront y penser rapidement car le sous-Prieur aura vite fait de faire vider la cellule du jeune moine...

Conformément à sa vie monastique, il a très peu d'affaires personnelles. Mais les personnages pourront trouver son livre de novice.

En le regardant, les personnages pourront voir qu'il a été copier par frère Mathieu. Cela se voit par la façon dont les enluminures sont faites. Si les personnages n'ont jamais vus d'enluminures faites par frère Mathieu, notamment dans la bibliothèque, ils ne pourront pas le savoir.

Avec un test sous Intelligence -20 % réussi, ils pourront remarquer qu'il n'est pas exactement comme celui que le sous-Prieur leur a fourni. Les différences portent sur la doctrine fondamentale enseignée : au lieu d'être "Amour et Paix", la doctrine est "Mort et Destruction" pour le bien de tous.

Par exemple, la Règle de Saint-Benoît dit :

*"Sous la conduite de l'Évangile, avançons dans ses chemins, afin de mériter de voir le Christ qui nous a appelés dans son royaume."*

Alors que dans le livre de novice, la Règle dit :

*"Sous la conduite de l'Évangile, avançons dans ses chemins, afin de purifier et assouvir les faibles pour la gloire Saint-Cybil qui nous a appelés dans son royaume."*

Sur la foi de ce recueil, les personnages pourront aller voir le Prieur ou le sous-Prieur.

Ils ne trouveront pas le Prieur : le sous-Prieur les informera qu'il est sorti. Sachant ce que contient le livre, le sous-Prieur cherchera à le récupérer. Pour ce faire, il annoncera aux personnages qu'il confisque le livre afin de "l'étudier". Tant qu'il n'aura pas pris conscience du contenu du livre, il ne donnera pas de sanction à frère Mathieu (si les personnages prouvent que c'est bien frère Mathieu qui l'a copié évidemment).

Si les personnages refusent de lui remettre le livre de novice, le sous-Prieur les menacera de les dénoncer à l'évêque pour "insubordination".

Si les personnages refusent encore, il lui dira :

*"Etant sous-Prieur, je n'ai pas le pouvoir de vous punir pour vos actes odieux d'effronterie ! Si j'étais Prieur, cela ferait longtemps que vous seriez en train de réfléchir à vos fautes dans la cellule d'isolement !"*

S'ils ne lui rendent toujours pas le livre, il les menacera d'écrire une lettre à l'évêque pour se plaindre d'eux et demandera des sanctions à la hauteur de leur effronterie ! Puis il leur tournera le dos et partira les points serrés en ruminant sa colère.

### 3.2.10 Le Prieur Philip

Si les personnages essayent à un moment ou un autre d'informer le Prieur de toutes leurs découvertes, ce

dernier aura tout le temps la même réaction : il fuira la réalité. Il se cloisonnera dans son mutisme et enchaînera sur d'autres sujet en faignant de ne rien avoir entendu.

Etant âgé et fatigué, il veut avoir une fin de vie tranquille, sans problème à résoudre. C'est pourquoi il leur dira que le sous-Prieur est là pour résoudre leurs problèmes.

Si les personnages émettent l'idée que le problème c'est juste le sous-Prieur, il leur rétorquera qu'il n'est pas bon de discuter en étant sous le coup de la colère. Ce saint homme ne peut être l'objet de litiges.

Comme vous l'aurez compris, les personnages ne pourront rien tirer du Prieur.

### 3.2.11 Jean le boiteux

Quand les personnages seront à proximité du Prieur, voir en conversation avec lui, Jean le boiteux arrivera au monastère. Il désirera s'entretenir avec le Prieur. Ils resteront dans la cour pour parler.

Les personnages pourront entendre ce qu'ils disent : il lui demande d'être escorté, en plus du prêtre, par un cortège de moines vers une zone de terre fraîchement retournée qui vient d'être retrouvée en lisière d'un bois. Il compte ouvrir ce qu'il pense être une fosse pour voir ce qu'il y a dedans. Il a peur de ce qu'il peut découvrir et souhaite une assistance religieuse.

Le prieur acceptera et délèguera les personnages avec frère Alphonse, frère Albert, frère Bertrand et frère Marcel.

Jean le boiteux sera accompagné de 4 gars costaux emportant pelles et pioches.

Pendant l'ouverture de la fosse, le prêtre n'arrête pas de dire qu'ils vont commettre un sacrilège :

*"Mes enfants ! Il ne faut pas déranger la terre, ni ce qu'elle renferme ! Laisser au Seigneur le soin de gérer comme il l'entend notre terre nourricière !"*

*"Mais voyons ! Qui êtes-vous pour oser vous élever contre la beauté de la création ! Si le seigneur a voulu placer ici de la terre retournée, ne vous y opposez pas !"*

*"Je vous aurais prévenu ! Prenez garde au courroux divin ! Vous défiez Dieu par vos actes ! Arrêtez tout de suite votre labeur et mettez vous à prier avec moi pour votre péché !"*

Il essaye de convaincre un à un les 4 gars accompagnant Jean le boiteux, avec ce discours. Sans résultat. Les 4 gars en ont assez d'avoir peur la journée et le soir !

Voyant l'inefficacité de son discours, père André se met à prier silencieusement, légèrement en retrait

Les 3 enfants disparus seront découverts dans la fosse. Le frère infirmier, frère Albert, pourra dire aux personnages, s'ils lui demandent, que les corps ont subis des coups avant la mort (traces de bleus) et qu'il y a des traces de lacerations au couteau faisant penser à des tortures. Puis, ils ont été achevés avec l'ouverture de la cage thoracique d'où a été extrait le cœur. Les cœurs ne sont pas la fosse.

Le prêtre les fera enterrer dans le cimetière communal se trouvant à côté de l'église.

### 3.2.12 Père André

Si le curé, père André, est interrogé sur l'ensemble des disparitions, il dira ne rien savoir. Lui, il prie pour le repos des âmes et pour faire partir le Mal.

En interrogeant les habitants sur le père André, les personnages apprendront qu'il est arrivé il y a seulement 2 mois car l'ancien curé a été retrouvé étranglé dans son sommeil par des cambrioleurs semble-t-il vu qu'il manquait des pièces de valeurs au presbiteraire Depuis, le père André a pris sa place (précision pour comprendre la suite : c'est père André qui a étranglé l'ancien curé...).

Evidemment, les personnages pourront envoyer un message à l'évêque de Livonnière pour avoir des précisions sur ce sujet. Ils pourront apprendre par courrier après quelques jours d'attente, que les évêques ne sont pas au courant de la mort de l'ancien curé, père Antoine. Père André n'a, par conséquent, pas été nommé "officiellement" à ce poste...

Les personnages devront faire un choix : soit faire comme s'ils ne savaient rien et pister le faux curé, soit l'arrêter (l'évêque leur en donne le pouvoir dans sa lettre) et essayer de le faire parler.

### 3.2.13 Nuit d'épouvante

La nuit suivante, alors qu'un des 4 gars ayant accompagné Jean le boiteux rentre chez lui saoul après avoir passé toute la soirée à la taverne, un homme se jette sur lui et le lacère à l'aide de grandes griffes en fer et fini par le tuer. Le criminel lui ouvre la cage thoracique puis lui enlève le cœur. Le crime n'a eu aucun témoin.

Un peu plus tard dans la nuit, la maison d'un autre des 4 gars est incendiée. Il sera asphyxié dans son sommeil. L'incendie alertera tout le bourg qui s'organisera pour l'éteindre.

A partir de ce moment là, tout le bourg tremblera la nuit tombée, de peur de subir les mêmes "punitions".

La nouvelle de l'incendie arrivera jusqu'au monastère peu de temps après qu'il soit éteint. Les personnages pourront l'apprendre par le Prieur, de même que le crime du premier gars.

Celui qui est responsable du meurtre et de l'incendie n'est autre que père André. Toutefois, s'il a déjà été arrêté par les personnages, frère Mathieu pourra aisément s'acquitter de cette tâche...

### 3.2.14 L'autel maudit

Lors d'un des offices, les personnages pourront remarquer qu'un des autels a été ouvert : la pierre située au centre de l'autel, celle qui ferme le réceptacle de l'autel, n'a pas été remise tout à fait en place.

Si les personnages interrogent le sacristain, frère Louis, il leur répondra qu'il n'a rien vu et d'après lui, personne n'a fait quelque chose sur cet autel.

S'ils interrogent frère Mathieu ou frère Gautier, ils leur répondront :

*"Mais ! De quoi vous mêlez-vous ! Ce ne sont pas nos affaires. Vous avez dû sûrement vous tromper. De toute façon, vous êtes là pour inspecter les comptes et non pas pour inspecter la poussière !  
De toute façon, seul frère Louis pourra vous renseigner."*

Dès qu'ils auront un moment, frère Mathieu ou frère Gautier ira repositionner la pierre.

Si les personnages veulent ouvrir l'autel, frère Gautier s'y opposera farouchement prétextant qu'ils vont violer l'autel. Il plaidera cette cause auprès des moines qui seront d'accord avec lui. Si les personnages font appel au Prieur, il leur dira qu'il se sent fatigué et qu'il s'en remet au sous-Prieur...

Si les personnages ouvrent l'autel sans en parler à personne, ils y découvriront un vase contenant 4 cœurs humains dont un "frais". Ce sont les cœurs des trois enfants retrouvées plus tôt et celui du gars assassiné la nuit dernière... Les personnages pourront également trouver dans l'autel une petite dague rituelle ayant comme inscription sur la lame "gloire à Cybil".

### 3.2.15 Le souterrain

Si les personnages désirent s'aventurer de nouveau dans le souterrain, ils pourront remarquer plusieurs choses intéressantes.

Tout d'abord, ils pourront surprendre la prostituée qui est une des jeunes filles du village. Au début, elle venait voir frère Rodrigue. De puis que ce dernier a été rappelé à l'ordre, elle vient voir frère Alphonse, moine sans grande ambition.

En cherchant un peu (test sous Intelligence -30 %), les personnages pourront trouver des griffes en fer, tachée de sang s'ils les découvrent après la nuit d'épouvante.

Les personnages pourront également voir le soir, s'ils ont de la chance, frère Mathieu. Ce dernier va voir père André. S'il est interrogé, il dira utilisé le souterrain car les portes du monastère sont fermées à clé toutes les nuits. Il va voir père André pour lui fournir de l'eau bénite. En effet, il n'en a plus. Si les personnages font part de leur surprise quand à l'heure de ce "ravitaillement", il répondra que père André désirait en avoir le plus tôt possible et qu'il a pensé bien faire en utilisant le souterrain.

### 3.2.16 Conclusion

#### 3.2.16.1 La salle du Chapitre

Lorsque les personnages auront suffisamment de preuves, ils pourront envoyer un message à l'évêque. La réponse de celui-ci ne se fera pas attendre : il enverra un

groupe composé de 4 inquisiteurs de niveau 6 suivit par 10 gardes armés.

En voyant passer le groupe d'inquisiteurs dans le bourg, Père André (s'il n'a pas déjà été arrêté) se doute tout de suite de ce qui se passe. Il attendra que le groupe soit passé pour s'éclipser du bourg. Il n'emportera que le strict nécessaire avec lui.

Les personnages pourront se lancer à sa poursuite s'ils le désirent. Dans la précipitation, il a laissé des traces faciles à suivre. Ils le rattraperont sans problème.

Les inquisiteurs sont hiérarchiquement au-dessus du Prieur. Ce dernier ne pourra donc que se plier à leurs exigences.

Les inquisiteurs convoqueront tous les moines dans la salle du chapitre ainsi que père André s'il a été arrêté par les personnages. Puis les personnages seront priés d'exposer leur mission réelle, les faits observés et les conclusions qu'ils ont pu en tirer. Les inquisiteurs veulent des preuves.

En fonction de la plaidoirie des personnages, les inquisiteurs prendront les décisions qui s'imposent.

### 3.2.16.2 Les moines du Mal

Les personnes impliquées dans les meurtres et les événements sont : père André, curé au bourg, frère Mathieu, copiste, et frère Gautier, sous-Prieur.

Ils se sont convertis à la religion de Cybil il y a quelques mois et ont eu pour but de prendre possession du monastère de Saint-Oregon en convertissant tous les moines. Ceux qui ne veulent pas être convertis, doivent être éliminés. Par la suite, ce monastère servira de point de départ pour la conquête d'adorateurs de Cybil.

Père André, frère Mathieu et frère Gautier sont tous les trois des fanatiques. Une fois leurs méfaits découverts, ils n'affirmeront que plus haut leur foi en Cybil et essayeront de se lacérer afin d'avoir des cicatrices rituelles.

Frère Mathieu et frère Gautier sont au monastère depuis 4 ans maintenant. Ils sont arrivés ensemble et se connaissaient déjà avant. Ils n'ont eu aucun mal à se faire accepter dans cette communauté car au début, leurs aspirations étaient tournées vers le Seigneur.

Le Prieur Philip est à bout de souffle. Le sous-Prieur n'a donc eu aucun effort à faire pour diriger le monastère.

## 3.3 Annexes

### 3.3.1 Les heures du monastère

Cette annexe vous permettra de rythmer la vie du monastère à l'aide des différents offices de la journée. De plus, n'hésitez pas à repérer dans le temps les actions des personnages et des moines en utilisant ces différents offices. Cela ne donnera que plus d'ambiance au scénario.

*Matines* : Aussi appelé Vigiles, office dit vers 2 heures du matin.

*Laudes* : Office dit avant l'aube.

*Prime* : Office dit vers 7 heures du matin.

*Tierce* : Office dit vers 9 heures du matin.

*Sexte* : Office dit vers midi.

*None* : Office dit vers 14 heures.

*Vêpres* : Office dit vers 17 heures.

*Complies* : Office dit vers 20 heures. C'est le dernier office du soir.

### 3.3.2 Liste des moines

Cette liste vous permettra de mieux appréhender toute la communauté de moine vivant au monastère ainsi que leur fonction.

*Frère Philip* : prieur

*Frère Gautier* : sous-prieur

*Frère Louis* : sacristain (s'occupe des offices)

*Frère Rodrigue* : trésorier

*Frère Bernard* : bibliothécaire

*Frère Justin* : cellérier (s'occupe des affaires économiques au sens large)

*Frère Marcel* : maçon

*Frère Jean* : berger

*Frère Jonathan* : berger

*Frère Emile* : brasseur

*Frère Marcellin* : cuisinier

*Frère Mathieu* : copiste / enlumineur

*Frère Raoul* : jardinier / herboriste

*Frère Albert* : infirmier

*Frère Gilles* : maître des novices

*Frère Thomas* : charpentier / couvreur. Décédé

*Frère Paul* : aide cuisinier. Décédé

*Frère Bertrand* : moine

*Frère David* : moine

*Frère Roland* : moine

*Frère Florent* : moine

*Frère Alphonse* : moine

*Frère Léon* : moine

*Frère Bruno* : moine

*Frère Thibault* : jeune moine

*Frère Grégoire* : jeune moine

*Luc* : novice n'ayant pas encore prononcé ses vœux. Aide berger

*Patrick* : novice n'ayant pas encore prononcé ses vœux.

*Ghislain* : novice n'ayant pas encore prononcé ses vœux.

*Gauthier* : novice de 15 ans n'ayant pas encore prononcé ses vœux

### 3.3.3 Règles de vie monastique

Voici quelques règles de vie monastiques adoptées à Saint-Oregon. Ces règles doivent vous aider à installer un climat "religieux" tout au long du scénario.

De plus, les personnages, en tant que bon chrétien, doivent essayer d'en tenir compte. Le verbe "essayer" est important car pour la résolution de l'enquête, toutes les règles



ne peuvent être tenues. Ils en seront excusés par l'évêque lorsqu'il les entendra en confession.

Ces règles sont tirés des préceptes dictés par Saint-Benoît.

Lors du déroulement du scénario, il faudrait que les joueurs aient une photocopie de ces règles. Ceci devrait mettre un plus à l'ambiance...

#### Règles 1 : dire à toi-même et aimer les autres

- Renoncer à toi-même pour suivre le Christ.
- Mener durement ton corps.
- Ne pas être gourmand.
- Aimer le jeûne.
- Donner à manger aux pauvres.
- Donner des vêtements à ceux qui sont nus.
- Visiter les malades.
- Enterrer les morts.
- Aider ceux qui sont dans le malheur.
- Te rendre étranger aux affaires du monde.
- Ne rien préférer à l'amour du Christ.
- Ne pas céder aux mauvais désirs du corps.
- Ne pas agir sous le coup de la colère.
- Ne pas réserver un moment pour te venger.
- Ne pas garder la ruse dans ton cœur.
- Ne pas donner une paix qui est fausse.
- Ne pas jurer : cela évite de trahir ton serment.
- Dire la vérité dans ton cœur comme dans ta bouche.
- Ne pas être injuste avec les autres.
- Si on est injuste avec toi, souffrir cela avec patience.
- Aimer tes ennemis.
- Accepter de souffrir durement pour la justice.
- Ne pas être orgueilleux.
- Ne pas aimer le vin.
- Ne pas dormir partout.
- Ne pas être paresseux.
- Ne pas murmurer.
- Ne pas aimer parler beaucoup.
- Ne pas aimer rire beaucoup ou trop fort.
- Ne pas dire du mal des autres.

#### Règle 2 : garder ton cœur pour Dieu

- Mettre en Dieu ton espérance.
- Le bien que tu vois en toi, reconnaître qu'il vient de Dieu et non de toi.
- Le mal, au contraire, savoir que c'est toujours toi qui le fais, et qu'il vient de toi.
- Craindre le jour du jugement.
- Avoir très peur de souffrir loin de Dieu pour toujours.
- Avec toute l'ardeur qui vient de l'Esprit Saint, désirer vivre avec Dieu pour toujours.
- Chaque jour, avoir la mort devant tes yeux.
- Partout, être sûr que Dieu te regarde.
- Dès que des pensées mauvaises arrivent à ton cœur, les détruire tout de suite en les écrasant contre le Christ.
- Écouter volontiers les lectures saintes.
- Te prosterner souvent pour prier.
- Chaque jour, dans la prière, avouer à Dieu tes fautes passées en les regrettant beaucoup et en pleurant.
- Te corriger de ces mêmes fautes à l'avenir.

#### Règle 3 : obéir au prieur et vivre dans la vérité

- Obéir en tout aux ordres du prieur, même si celui-ci se conduit autrement.
- Ne pas vouloir être appelé saint avant de l'être, mais l'être d'abord. Ensuite, on le dira avec plus de vérité.
- Aimer être pur dans ton cœur et dans ton corps.

#### Règle 4 : aimer tout tes frères

- Ne détester personne.
- Ne pas être jaloux.
- Ne pas cultiver l'envie.
- Détester ta volonté égoïste.
- Ne pas aimer les disputes.
- Fuir tout ce qui te met au-dessus des autres.
- Avoir un grand respect pour les anciens.
- Avoir de l'affection pour les plus jeunes.
- Prier pour tes ennemis parce que tu aimes le Christ.
- Quand tu t'es disputé avec un frère, retrouver la paix avec lui avant le coucher du soleil.

#### Règle 5 : le monastère est l'atelier du moine

- Les outils qui aident à travailler selon l'Esprit de Dieu sont au monastère.
- Si nous les utilisons sans arrêt, jour et nuit, et si nous les rendons à Dieu au jour du jugement, alors en échange, le Seigneur nous donnera la récompense promise.
- L'atelier où nous ferons ce travail avec soin, c'est la clôture du monastère où nous restons pour toujours avec la même communauté.

#### Règle 6 : réunion des frères en conseil

- Chaque fois qu'il y a des choses importantes à discuter dans le monastère, le prieur réunit toute la communauté. Il présente lui-même l'affaire.
- Tous les frères sont appelés au conseil. En effet, souvent le Seigneur découvre à un frère plus jeune ce qui est le mieux.
- Les frères donneront leur avis avec respect et humilité. Ils ne se permettront pas de défendre leurs idées à tout prix.
- Le prieur écoute les avis des frères. Ensuite il réfléchit seul. Puis il juge ce qui vaut mieux et tous lui obéiront.
- En toutes choses, tous suivent la Règle. C'est elle qui commande. Personne n'aura l'audace de s'en éloigner.
- Dans le monastère, aucun frère ne suivra le désir de son cœur à lui.
- Personne ne se permettra de s'opposer au prieur avec orgueil, ni dans le monastère, ni en dehors.
- Si un moine se le permet, on le punira selon la Règle.
- Le prieur fera tout en respectant Dieu avec confiance et il se soumettra à la Règle. Il devra rendre compte de toutes ses décisions à Dieu, le juge parfaitement juste.
- Quand il s'agit de choses moins importantes pour les besoins du monastère, le prieur demandera l'avis des anciens seulement.
- La Bible le dit : *"Demande l'avis des autres pour toutes choses. Ensuite, quand c'est fait, tu n'as pas de regret"*.

### 3.3.4 Le "Chapitre des coupes"

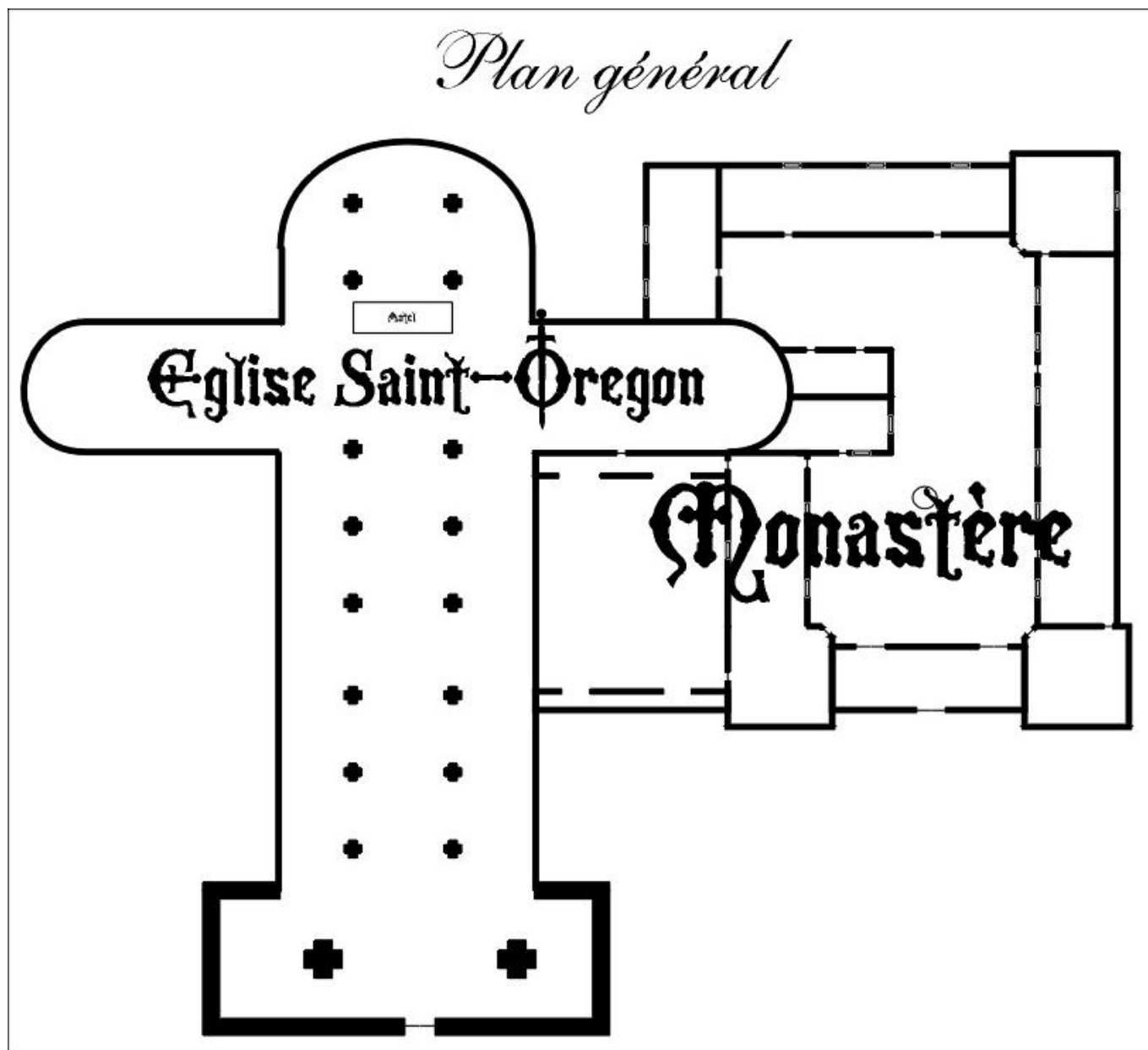
Des fautes peuvent être énoncées par le Prieur ou le sous-Prieur contre un ou plusieurs frères. Cela se fait dans la salle du chapitre au cours d'une cérémonie appelées "Chapitre des coupes".

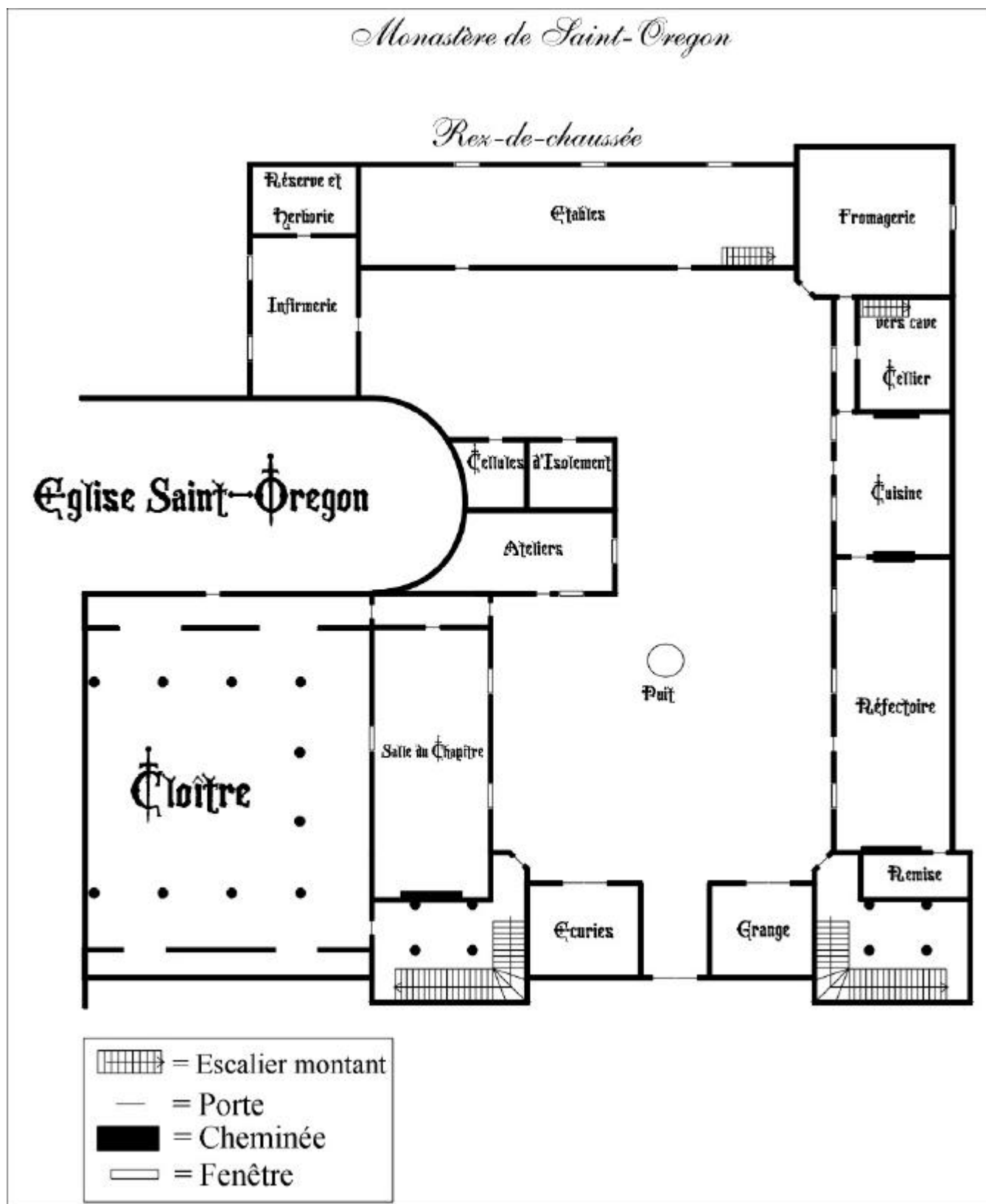
Les fautes ou "coulpes" commises contre les Règles énoncées ci-dessus doivent être énoncées devant la communauté. Il ne s'agit pas ici des péchés que l'on avoue en confession sacramentelle, mais du redressement en chapitre des manquements visibles contre l'observance.

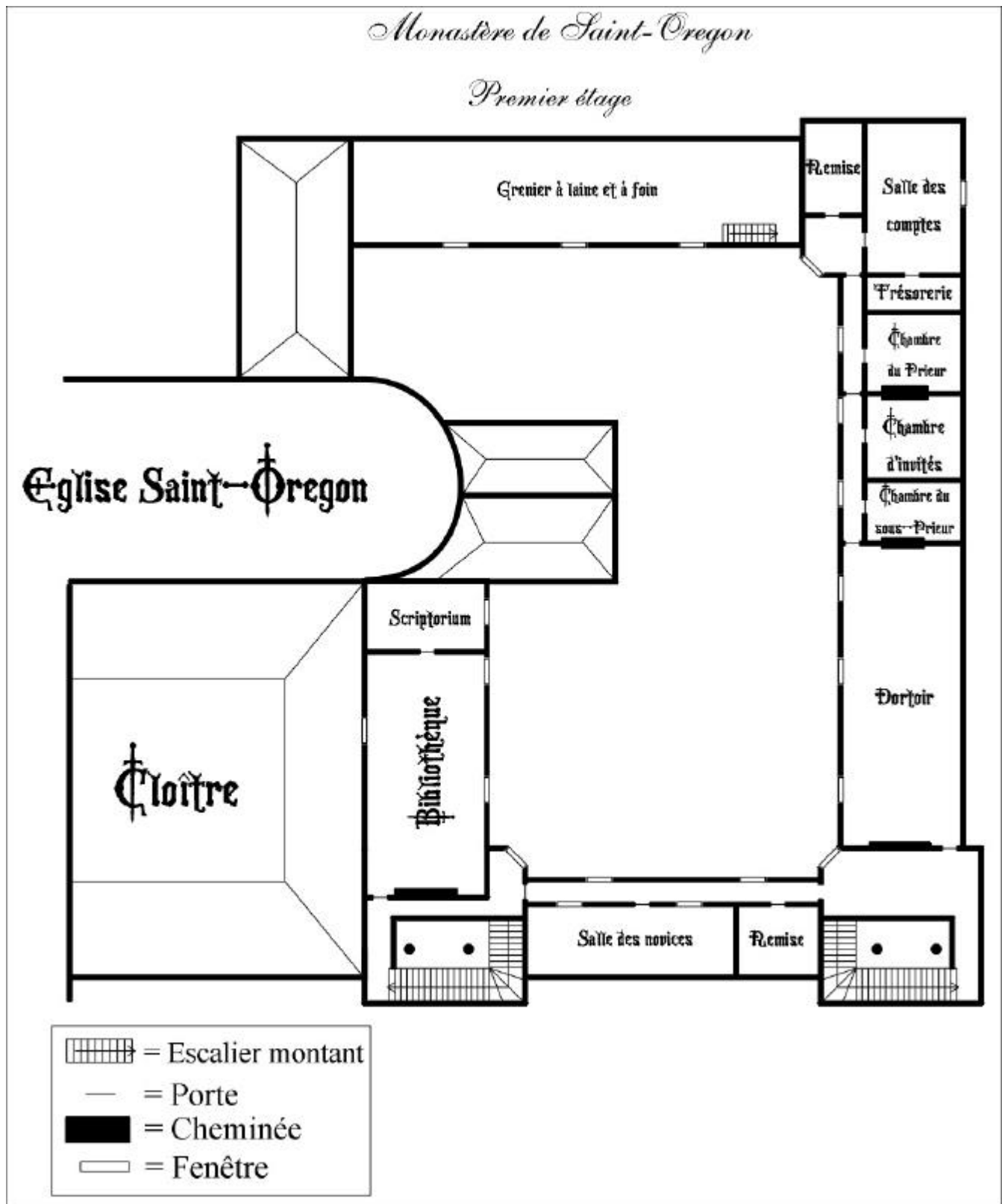
Si la faute est grave, elle doit faire l'objet d'une déclaration préalable au Prieur avant le chapitre des coupes.

La fréquence de ces chapitres est d'environ une fois par semaine. Les pénitences qui surviennent peuvent aller jusqu'aux châtiments corporels mais le plus souvent, les fautifs font acte d'isolement.

### 3.3.5 Plans







## **4 LES DENTS LONGUES**

---

## 4.1 Introduction

Ce scénario est prévu pour être joué par des personnages moyens à forts. Ils vont être amenés à enquêter sur les traces d'un Vampire. Ce type de personnage sera abordé en détail dans le troisième Net-supplément.

La trame du scénario correspond à la chronologie donnée à la page suivante. Cette chronologie devra être respectée pour mener à bien les différents événements qui vont ponctuer l'enquête des personnages.

Pour étoffer cette chronologie, plusieurs éléments sont mis à votre disposition (lieux, indices, intrigues...). C'est donc à vous de faire évoluer le scénario en fonction de ce que font faire les joueurs.

### 4.1.1 Présentation

L'action se passe dans la petite ville de Zatharoth, petite agglomération située sur le territoire de l'Empire des Kaladars, entre Baktal et Tyrn.

Zatharoth est régie par la famille des Comtes de Zarthags depuis sa fondation il y a plus de 300 ans lors de la reconstruction qui suivit le deuxième Armageddon.

Comme toutes les petites villes de campagne, Zatharoth n'est pas très active et la vie s'écoule paisiblement aux rythmes de la terre et des récoltes. Néanmoins, depuis quelques années, Zatharoth est devenue un point passage obligé pour toutes les caravanes reliant Baktal à Tyrn. En effet, la construction d'un pont passant au dessus d'une rivière proche du village (financé à 90 % par la guilde de marchands) permet aux caravanes d'éviter un détour leur faisant traverser une forêt pleine d'orcs et de bandits.

Depuis, les caravanes s'arrêtent au village environ une fois par semaine pour faire le plein de vivre et de fourrage. Un entrepôt a d'ailleurs été construit à cet usage. Il est géré par une maison marchande de Tyrn.

Evidemment, certains marchands empruntant la caravane ne sont pas très satisfaits car la Guilde fait payer un droit de passage assez cher pour traverser le pont. De plus, les fournitures de l'entrepôt ne sont pas bon marché. Toutefois, comme l'autre possibilité, la traversée de la forêt, est bien pire, ils se plaignent en silence.

Les comtes de Zarthags vivent dans un manoir situé sur une des collines dominants la bourgade. Ils sont très satisfaits du commerce lié aux passages des caravanes car la Guilde leurs reverse 1 % des taxes perçues. Cela finit par représenter pas mal d'argent (environ 200 écus par mois).

Grâce à l'apport de fonds étrangers, la petite agglomération de Zatharoth se modifie lentement à commencer par la seule auberge du village : l'auberge du Sanglier Furieux s'est agrandie et a engagé du nouveau personnel pour pouvoir suivre la demande.

## 4.1.2 Les intrigues

### 4.1.2.1 Intrigue principale : conspiration de Narol

Narol, le marchand, est en fait un Vampire éveillé depuis 50 ans. Il a décidé de prendre le contrôle de Zatharoth.

Il s'y est donc installé il y a trois ans de cela, peu de temps avant la construction du pont. Il s'est présenté auprès des autorités locales comme étant un envoyé d'une famille marchande.

Moins d'un mois après, il avait fini son estimation de la situation et commença à exécuter son plan.

Comme il savait que le comte ne se laisserait pas pervertir, il porta son dévolu sur son fils et doucement, essaya de l'attirer dans les ténèbres. Pour cela, il lui envoya des rêves étranges et exerça des pressions sur son esprit.

En parallèle, il dut s'occuper du Sergent de la Garde : il l'assassina car son second, Alberick, était beaucoup plus facile à manipuler.

L'assassina se passa sans problème : il avait fait venir un assassin de Baktal. Les seules preuves se trouvent dans un coffre fort de l'entrepôt servant à ravitailler les caravanes.

Comme prévu, il corrompit facilement Alberick et, peu à peu, les deux compères remplacèrent les gardes fidèles au comte par des hommes de main de Narol.

Depuis plus d'une année, tout est près : la garde est totalement corrompue et Nadis s'est tourné vers les ténèbres.

Le seul problème est que la prise du contrôle de la ville ne peut avoir lieu avant que Nadis ne devienne adulte car dans le cas contraire, il ne pourra pas hériter du titre de son père.

De plus, Narol voulant s'assurer de la fidélité de Nadis, il lui proposa de devenir un vampire mineur. Pour cela, il faut qu'ils terminent une cérémonie de parrainage qui ne peut avoir lieu que si la "victime" est majeure.

Lorsque les joueurs arrivent, Nadis est majeur depuis deux semaines et la cérémonie a déjà commencé (la cérémonie est divisée en trois parties qui ont lieu à 13 jours d'intervalle. Les deux premières sont déjà terminées).

### 4.1.2.2 Intrigue secondaire : raid de bandits

Evidemment, les grands perdants dans cette histoire de pont, ce sont les bandits. En effet, rare sont ceux qui s'aventurent dans leur forêt maintenant.

Après bien des débats, ils ont décidé de se regrouper en une seule bande pour détruire le pont et, si possible, Zatharoth.

Malgré leur nombre (il y a une trentaine de Bandits), ils n'osent pas attaquer la ville avant d'y avoir envoyé un éclaireur. C'est Lazoth qui fût désigné volontaire pour cette mission à haut risque.

Il était convenu qu'un autre bandit le rejoindrait dix jours après son arrivée en ville pour obtenir son rapport sans

qu'il ait besoin de quitter Zatharoth. En effet, ceci pourrait éveiller des soupçons.

Malheureusement, Lazoth étant en prison à cette date (cf Chronologie), le rendez-vous fût remis quinze jours plus tard.

### 4.1.3 Chronologie

#### **J-21 :**

Arrivée de Lazoth déguisé en colporteur.

#### **J-20 :**

Première partie de la cérémonie de parrainage. Donc premier meurtre (un paysan rentrant des champs).

#### **J-19 :**

Découverte du corps, Lazoth est immédiatement soupçonné et mis en prison.

#### **J-11 :**

Arrivée du deuxième bandit. **I** réussit à parler avec Lazoth, ils conviennent d'un nouveau rendez-vous quinze jours plus tard.

#### **J-9 :**

Lazoth est relâché après 10 jours de prison, faute de preuve.

#### **J-7 :**

Deuxième partie de la cérémonie. Second meurtre (une serveuse de l'auberge enlevée sur le chemin de sa maison).

#### **Jour J :**

Arrivée de personnages à Zatharoth.

#### **J+1 :**

Invitation des personnages à une petite fête de Narol (ils peuvent y rencontrer Narol, Nadis, Jean et Alberick).

#### **J+4 :**

Retour du contact des bandits. Lazoth lui fait son rapport dans l'auberge.

#### **J+6 :**

Troisième et dernière partie de la cérémonie. Nouveau meurtre : un autre paysan.

#### **J+8 :**

Lazoth quitte Zatharoth.

#### **J+9 :**

Alberick surprend et exécute sommairement (avec grand bruit) un cambrioleur "visitant" l'entrepôt.

#### **J+10 :**

Attaque des bandits.

#### **J+11 :**

Nadis succombe à la Soif et vampirise une des servantes du manoir. Il cache ensuite le corps dans une grange proche.

#### **J+15 :**

Kithan est retrouvé mort (visiblement une crise cardiaque).

## 4.1.4 Les Protagonistes

### 4.1.4.1 Personnages principaux

#### Le Comte Kithan de Zarthags :

Le Comte est un humain de sang noble, loyal et inspirant la confiance. Il règne avec sagesse sur Zartharoth depuis près d'un demi siècle. Il a 46 ans.

CA : 13 CD : 12  
PV : 42  
PA : 11  
R : 1  
Initiative : +0  
Force Bras : 86 % Dégât : 1d4

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FD	Dégâts
Rapier	9	22	7	19	1d10
Dague	5	18	5	17	1d4

**Possessions :** Il porte de riches vêtements (velours, soies...), une rapier très ouvragée et une dague ouvragée à la ceinture.

**Compétences et caractéristiques :** Equitation (83 %), Lire et écrire le Commun, Danser, Cartographie, Chasser, Combat à cheval, Botte secrète (Attaque surprise : +2 en CA).

#### Nadis de Zarthags :

C'est le fils unique du comte Kithan de Zarthags. Si, enfant, Nadis était un joyeux garnement, depuis la fin de son adolescence, il est devenu un jeune homme calme et réfléchi qui fait la fierté de son père. Certaines personnes le trouvent froid et voire même inquiétant. Il a 17 ans.

CA : 14 (26) CD : 13 (24)  
PV : 32 (54)  
PA : 22 (34)  
R : 1  
Initiative : +0 (+1)  
Force Bras : 88 % Dégât : 1d4

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FD	Dégâts
Rapier	9	23 (35)	7	20 (31)	1d10 (+1d6)

**Possessions :** Comme son père, Nadis est richement vêtu et porte une rapier à son côté.

**Compétences et caractéristiques :** Equitation (62 %), Lire et écrire le Commun, Chasser, Spécialisation arme : Rapier.

**Remarque :** Les caractéristiques indiquées entre parenthèses sont celles de Nadis après la Cérémonie de Parrainage.

#### Narol, Marchand de Tyrn :

Narol est responsable de l'entrepôt servant de relais pour les caravanes. Il est très apprécié dans le village car son influence est pour beaucoup dans l'établissement de marchands dans la région et la construction du pont.

Il est connu pour organiser régulièrement (une ou deux fois par mois) des petites fêtes dans sa superbe demeure à la périphérie du village. Il invite à ses fêtes les personnalités importantes de la région ainsi que les gens qu'il trouve intéressants.

Les caractéristiques de Narol ne seront pas données ici. La raison principale est qu'il ne devrait pas combattre car s'il le fait, il mettrait gravement en danger sa couverture. Il préférera donc fuir si les personnages sont trop près de la vérité... (voir le scénario ci-dessous).

De plus, s'il se mettait à combattre, rares seraient les personnages survivants : en effet, allez donc voir les caractéristiques du Vampire dans le supplément "Magies" : CA : 60, CD : 50, PV : 90, PA : 70 !

Malheureusement Narol est trop jeune pour avoir atteint le meilleur niveau de sa puissance magique. Il doit être à peu près du niveau d'un sorcier cercle 3.

### 4.1.4.2 Personnages secondaires

#### Alberick, Sergent de la garde du village :

Alberick est un humain de 32 ans de la classe Guerrier. C'est un sergent dur, il fait régner une discipline de fer sur ses troupes (15 hommes) et applique la loi avec une grande fermeté. Il est donc peu apprécié par la population.

CA : 21 CD : 14  
PV : 52  
PA : 21  
R : 10 (haut) et 7 (bas)  
Initiative : +2  
Force Bras : 92 % Dégât : 1d4+2

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FD	Dégâts
Epée large	12	33	5	19	1d12+1d4
Bouclier moy.	2	23	14	28	1d4

**Possessions :** En bon soldat, Alberick est toujours en armure (pantalon de maille R7, veste en composite 2 de R10) et à toujours ses armes à portée de main. Il a sur lui une bourse contenant 20 écus.

**Compétences et caractéristiques :** Torture (52 %), Résistance à l'alcool, Charge percutante, Combat sans arme, Equitation (94 %), Lire et écrire le Commun, Combat à cheval, Spécialisation arme : Epée large, Botte secrète (Attaque violante : +2 aux dégâts).

#### Frakus :

Frakus est un humain de 42 ans, Mage du feu et est auservice de la famille des Zathags depuis 15 ans. Il est totalement dévoué au comte et est prêt à aider les personnages s'ils en ont vraiment besoin. Il ne faut le faire



intervenir que lorsque les personnages à se comprendre la trame de l'histoire. Il sera là pour leur donner un petit coup de pouce. Il peut également être utile lors des combats finaux si les personnages se font massacrer.

CA : 9      CD : 11

PV : 52

PA : 64

R : 1

Initiative : +0

Force Bras : 62 %      Dégât : 1d2

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FD	Dégâts
Dague longue	6	15	6	17	1d4

*Possessions* : Une robe de mage flamboyante et une bourse contenant 130 écus.

*Compétences et caractéristiques* : Lire et écrire le Commun, connaissance de la magie (110 %), Soins des hommes (43 %), Démonologie (37 %), Divination (53 %, par les flammes), viser (56 %).

*Remarques* : Ses caractéristiques sont celles d'un Mage du feu niveau 9 et de Cercle 3.

#### Sortilèges connus :

- Embrasement : 2PA / Minute.
- Protection contre le feu : 45 %, 2 PA / 30 rounds, niveau 7.
- Sphère de feu: protection : R4 contre la magie et R8 contres les armes de jet, 4 PA / 10 rounds, niveau 3.
- Disques de feu : 4d4 de dégâts, portée : 60 mètres, 4 PA, niveau 6.
- Boule de feu : 5d4 de dégâts, portée : 40 mètres, 5 PA, niveau 4.
- Pilier de feu : le lancement dure 2 rounds, le sortilège dure 2 rounds, 2d4 + 1d6 de dégâts par round, portée 10 mètres, 9 PA, niveau 1.

#### **Axel, Valet du Comte :**

Axel présente les personnages à son maître mais il ne connaît pas la mission dont il les a chargé (même s'il s'en doute un peu).

Il est prêt à les aider en leur parlant des personnalités du coin et surtout de l'histoire des Comtes de Zarthags. Cela ne sera pas une corvée pour lui vu qu'il est féru d'histoire.

Il place régulièrement dans la conversation des phrases du type :

*"Cela me rappelle une situation semblable du temps..."*

*"Vous ai-je déjà parlé de X, un des ancêtres du comte Kirthan..."*

#### **Lazoth, colporteur de passage à Zartharoth :**

Lazoth est un humain de 24 ans, comme tous les colporteurs, est curieux de tout et est toujours à l'affût de renseignements sur le village et d'anecdote amusante sur la vie des personnalités du coin.

On le voit souvent à l'auberge en train de discuter et de raconter à un auditoire ébahi les merveilles qu'il a vu en

parcourant le monde. Il est un peu mythomane vu ses histoires sont au 3/4 imaginaires...

Il en veut énormément à Alberick pour son séjour en prison.

CA : 15      CD : 13

PV : 35

PA : 27

R : 5

Initiative : +1

Force Bras : 85 %      Dégât : 1d4

Arme	FA arme	CA +FA	FD arme	CD +FD	Dégâts
Epée longue	14	29	6	19	1d12+1
Dague parade	5	20	7	20	1d4

*Possessions* : Comme tous les colporteurs, Lazoth porte sur lui toute sa boutique c'est à dire quelques babioles sans intérêt. Il porte également ses armes (épée longue, dague de parade, arc) ainsi qu'une cote de maille (R5) dissimulée sous ses habits. Il a sur lui une bourse contenant 20 écus.

*Compétences et caractéristiques* : Adresse au tir à l'arc, Spécialisation épée longue, Déguisement (86 %), Crocheter serrure (53 %), Voler (63 %), Viser : 98 % (+10 % à l'arc).

*Remarque* : Il est ambidextre.

#### **Jean, aubergiste du Sanglier Furieux :**

Jean est un homme joyeux et sympathique toujours au courant des derniers potins de Zartharoth.

Il est l'heureux possesseur de la seule auberge de la région. Sa cuisine est traditionnelle et abondante et ses chambres toujours pleines de monde.

## 4.2 Scénario

### 4.2.1 Rencontre avec le comte

Les personnages arrivent tard dans la soirée à Zartharoth et prennent une chambre à l'auberge (bien tenue et chaleureuse).

Durant leur repas, ils peuvent remarquer qu'ils sont observés par un homme assis dans l'ombre qui, lorsqu'ils ont fini de manger ou si les personnages lui demandent ce qu'il veut, se présentera comme Axel, Valet de confiance du Comte de Zarthags. Il leur demandera de le suivre jusqu'à la demeure de son maître. En effet, celui-ci aurait besoin d'hommes comme eux.

Ils seront introduit discrètement dans le manoir et rencontreront le comte dans sa bibliothèque. Là, le comte se présentera courtoisement et, une fois les présentation d'usage faite, leur exposera son problème.

*"Alors que la vie avait été très tranquille jusqu'à présent à Zartharoth, il y a eu récemment deux meurtres en moins de trois semaines.*

*Même si les crimes semblent liés, il a été impossible d'établir la moindre relation entre les victimes ou de trouver le moindre mobile à ces crimes.*

*J'aurais besoin de vous afin de résoudre ce problème. Il faudrait enquêter le plus discrètement possible.*

*Seul moi et Alberick, le chef de la garde du village, seront au courant de vos agissements. Cette mesure de confidentialité est faite pour éviter d'inquiéter la population et surtout, pour éviter d'alarmer les marchands de passage."*

Si un joueur pense à lui demander s'il y a un suspect, il citera le nom de Lazoth. C'est un colporteur de passage, arrivé juste le jour du premier meurtre.

Pour le salaire, il offrira 200 écus par personne si les personnages arrête le criminel assortie d'une prime de 100 écus s'il n'a pas le temps de commettre de nouveau meurtre (pratiquement impossible).

Il fera une première offre à 100 écus, aux personnages de négocier pour arriver aux 200 écus. Il ne montera pas au delà.

En plus de la rémunération, il offre de les héberger gratuitement au manoir.

### 4.2.2 Lazoth le colporteur

Si les personnages suivent le colporteur, il pourront le voir un soir, en grande avec un autre homme à l'auberge.

S'ils sont assez proches, ils peuvent faire un test d'Ouï e à -40 % (à cause du bruit de fond de l'auberge) qui, s'il est réussi, leurs permettra d'entendre des mots comme : *le Chef, 6 jours, une trentaine, quitter avant.*

En fait, cette discussion leur sert à convenir d'une date pour attaquer le village. Ils se sont mis d'accord pour attaquer dans 6 jours plus tard soit deux jours après le départ de Lazoth.

Pour les bandits prenez les profils standards avec un lieutenant (profil de garde) et un chef qui a un profil de patrouilleur.

### 4.2.3 La cérémonie de parrainage

La cérémonie de parrainage permet à un Vampire d'élever un de ses servants au statut de Vampire Mineur.

C'est une cérémonie compliquée comparée à une simple morsure mais qui présente l'avantage de garantir le résultat.

Elle se déroule en trois parties qui doivent impérativement avoir lieu à treize jours d'intervalle. Le rituel à suivre est assez simple : le parrain et le futur vampire se tiennent au centre d'un pentacle compliqué tracé avec le sang d'un homme (d'où les meurtres) et doivent prononcer une série de paroles rituelles.

Durant la troisième partie, à la fin de la cérémonie, le vampire doit absorber la totalité du sang de son servent qui se réveillera le lendemain matin vampire mineur.

Comme il y a un fort dégagement d'énergie chaotique durant la cérémonie, n'importe quel personnage maîtrisant la Magie sera fortement perturbé.

*Remarque : Les vampires mineurs sont rarement affecter par la lumière.*

### 4.2.4 L'attaque des Bandits

Les bandits attaqueront le soir, peu de temps après le couché du soleil. Leur objectif principal sera de détruire le pont. Il y aura donc un violent affrontement avec les dix gardes engagés par les marchands.

Ensuite, cela dépend principalement des actions des personnages : en effet, si Lazoth n'a pas été mis hors d'état de nuire, il les conduira directement au manoir espérant éliminer le comte facilement : il n'y a que 5 gardes.

Malheureusement pour les bandits, entre les personnages, Alberick (venu faire son rapport journalier au comte) et Frakus (qui vit aussi au manoir) la résistance risque d'être acharnée !

Dans le cas où Lazoth serait mis hors de combat, les bandits attaqueront le village en force. Cela ne sera pas beaucoup plus facile car il y a 15 gardes et les villageois qui s'armeront de tout ce qui leur tombera sous la main.

De plus, dès les premiers bruits de l'attaque, Alberick, Frakus et (très probablement) les personnages se précipiteront pour les aider.

Ce raid est une aubaine pour Narol et ses amis car il suffirait qu'un "accident" arrive au Comte pour que leurs plans réussissent. Il est donc possible qu'ils tentent d'éliminer

le Comte durant l'attaque. Si celle-ci a lieu au manoir (les bandits peuvent décider d'occire d'abords ceux qui dirigent le village), Narol pourrait s'arranger pour qu'un bandit découvre une faille dans la défense du manoir et aille attaquer Kithan.

Toutefois, le cas le plus favorable c'est que les bandits attaquent le village. Dans ce cas, Nadis assassinera le Comte et fera porté le chapeau à un groupe de bandits ayant attaqué le manoir. De plus, Alberick tentera de faire clore l'enquête en mettant les assassinats sur le dos des bandits : ils ont dû rencontrer des éclaireurs qui les ont éliminés.

Les personnages devraient pouvoir contrer cette tentative très facilement.

*Remarque : Les Bandits ne sont qu'une distraction et libre à vous de les faire intervenir ou pas. S'ils n'interviennent pas, Lazoth est un colporteur tout à fait honnête.*

## 4.2.5 L'auberge du sanglier furieux

Une fois par semaine, on y voit également Nadis et Alberick en grande discussion (Alberick transmet les consignes de Narol à Nadis).

Il est très important que les personnages le remarque car cela devrait leur faire soupçonner Alberick surtout s'ils sont déjà sur la trace de Nadis.

Néanmoins, même s'ils réussissent à écouter la conversation, ils ne peuvent découvrir l'identité du chef de la conspiration : ils disent toujours "IL" quand ils parlent de Narol.

A vous de voir ce qu'ils entendent en fonction des indices que vous voulez leur donner.

## 4.2.6 L'entrepôt

L'entrepôt est probablement le dernier endroit que les joueurs penseront à fouiller. Pourtant, c'est le meilleur moyen de confondre les conjurés et de ruiner les plans de Narol.

C'est dans les sous-sols de l'entrepôt que ce trouvent les preuves de sa culpabilité. La principale étant un pentacle de 5 mètres de diamètre tracé sur le sol avec un liquide rouge foncé (du sang séché).

C'est également là que l'on trouve des preuves permettant d'accuser Narol de l'assassina de l'ancien chef de la garde ainsi que tout un arsenal devant servir en cas de prise du pouvoir par la force.

Mais, posons-nous la question : pourquoi fouiller l'entrepôt d'un honnête marchand ?

Premièrement parce qu'il est trop bien gardé pour être honnête : 3 gardes en permanence à l'extérieur et 2 servants (profils patrouilleurs) de Narol à l'intérieur.

Deuxièmement parce que les voisins se plaignent : il y a pas mal de trafic autour de l'entrepôt jusqu'à tard dans la nuit.

Troisièmement, à cause de l'événement de J+9 : l'exécution du cambrioleur. En général, lorsqu'un voleur est capturé, son châtiment est exemplaire afin qu'il serve d'exemple aux gens tentés par la rapine. Les gens du village regrettent donc cette peine brutale et trop rapide à leur goût : ils auraient préféré une pendaison le jour du marché. Vous

devez bien le faire sentir aux personnages : ce n'est pas normal (discussions à l'auberge...).

Les personnages devraient arriver à la conclusion suivante : si le cambrioleur a été éliminé si vite, c'est pour l'empêcher de parler de qu'il a vu à l'intérieur du bâtiment.

*Remarque : S'il y a un voleur dans les personnages, c'est très facile de lui faire visiter l'entrepôt : il suffit de lui dire que c'est le seul endroit du village où sont gardées des choses de valeurs...*

## 4.2.7 Les indices

Les indices sont assez minces néanmoins ils existent. Vous remarquerez qu'ils conduisent à Nadis. En effet, Narol est suffisamment malin pour éviter d'être impliqué.

### 4.2.7.1 Indice n° 1: L'arme du crime

En effet, dans tous ses préparatifs, Narol a oublié un détail Important : Il lui faut une arme s'il veut pouvoir égorger ses victimes. Il s'en est rendu compte le jour précédent de la première partie de la cérémonie. Il a chargé Nadis de se procurer un couteau.

Celui-ci a opté pour la simplicité et a volé un couteau de boucher dans la cuisine du manoir.

Si les joueurs commencent à enquêter dans le manoir, la responsable de la cuisine viendra les voir et leur annoncera le vol de son couteau.

Conclusion logique : Le coupable est au manoir.

### 4.2.7.2 Indice n° 2 : Les cadavres

Même s'il est inutile d'étudier le passé des macabés pour trouver un lieu entre eux, leurs corps fournissent quelques indices majeurs :

- Ils sont vides de sang ce qui devrait faire penser aux vampires ou à une cérémonie démoniaque.

- Ils ont visiblement été déposés là où on les a trouvés. On peut voir des traces venant du village où elles se perdent. Si les personnages sont perdus ou qu'il y a un très bon pisteur parmi eux, vous pouvez les faire suivre les traces jusqu'à l'environ de l'entrepôt (peut-être avec quelques tests de pistage).

- Il y a un autre indice mais il est très difficile à trouver : Si les joueurs réussissent un test de Soins des Hommes à -60 %, ils peuvent se rendre compte que la mort est due à un étranglement et que le cadavre a été égorgé plus tard. Conclusion logique : C'est visiblement pour accomplir une cérémonie maléfique que les meurtres ont été perpétrés.

*Remarque : Si les joueurs arrivent à cette conclusion tous seuls, vous pouvez leur faire tenter un jet de Légende*

*assortit d'un malus. Si ce test est réussi, vous pouvez leur donner quelques indices sur la nature de la cérémonie.*

#### 4.2.7.3 Indice n° 3 : L'énergie maléfique

Comme il est dit plus haut, la cérémonie de parrainage dégage une puissante énergie maléfique qui est ressentie par toutes les personnes ayant des aptitudes à la magie : les mages se réveilleront en sursaut lors du troisième meurtre avec l'impression que quelque chose de maléfique et de terrible est en train de se passer.

S'ils interrogent Frakus à ce sujet, il leur dira qu'il a déjà senti la même énergie la nuit des deux meurtres précédents et qui a réussi à estimer la position de la source : cela vient du Bourg. En effet, la cérémonie a lieu dans les sous-sols de l'entrepôt...

Si les joueurs descendent du manoir et se rendent en ville, ils pourront voir deux silhouettes portant un corps. Dès qu'ils seront repérés, ils s'enfuiront en laissant tomber le corps dans les ruelles de Zarthagoth.

Normalement, les personnages ne devraient pas réussir à rattraper les fuyards. Toutefois, s'ils sont dans le flou le plus complet, vous pouvez leur permettre de rattraper une silhouette qui se suicidera juste avant qu'ils ne la rattrapent. L'identification sera facile : c'est un membre de la garde du village (il a été chargé par Narol d'aller déposer le corps à l'extérieur du village).

Une fois au courant, Alberick lancera (avec grand bruit) une enquête sur toute la garde qui, évidemment, ne donnera rien de concluant : le garde avait quitté ses compagnons réunis à l'auberge disant qu'il avait quelque chose à faire dehors.

*Remarque : Si les joueurs interrogent Jean (l'aubergiste), celui-ci leur dira qu'il a vu partir deux gardes. Cela devrait rendre Alberick suspect aux yeux des joueurs...*

Conclusion logique : C'est bien pour une cérémonie maléfique, qui a lieu dans le bourg, qu'il y a eu des meurtres (les victimes sont assommées, amenées dans l'entrepôt, égorgées puis cachées quelque part ailleurs).

#### 4.2.7.4 Indice n° 4 : Le dernier meurtre (J+11)

Cet événement est placé là comme une bouée de sauvetage pour les personnages n'ayant vraiment rien compris au scénario. Si au 11<sup>e</sup> jour après leur arrivée, ils n'ont toujours pas de suspect ou qu'ils sont complètement perdus sur une fausse piste, vous pouvez mettre en place cet indice.

Succombant à la Faim, Nardis s'est rué sur la personne la plus proche, Agnès, une domestique du manoir. Il a agité sur une impulsion, sans la moindre préparation.

Il l'a mordu au cou et lui a aspiré tout le sang. Il a été vu par une autre domestique, Mathilde, qui s'est enfuie lorsque Nardis s'est précipité sur Agnès.

A vous de voir avec quelle facilité vos personnages trouveront le coupable.

S'il est découvert, Nardis avouera avoir commis tous les meurtres puis les attaquera, sous sa forme de Vampire, en tentant de fuir vers la forêt.

### 4.2.8 Les fins possibles

Comme ce scénario est assez complexe, un très grand nombre de fins sont possibles.

L'évaluation de la performance des personnages doit porter sur différents points capitaux : accusation de Nardis, suspicion d'Alberick...

Comme toujours, il ne faut pas trop demander aux joueurs. S'ils ont découvert la conspiration, ce n'est déjà pas si mal...

En premier lieu, il faut espérer qu'ils ont découvert la vérité sur Nardis, sinon c'est vraiment l'échec complet...

S'ils ont fait part de leurs soupçons à Alberick ou qu'ils ont réussi à capturer Nardis vivant et qu'ils le lui ont remis, Nardis réussira à s'échapper et continuera à servir son Maître sous d'autres cieux. Dans ce cas, la mission est un échec.

L'élimination pure et simple de Nardis ne ferait que retarder les plans de Narol. Tôt ou tard, il mettra la main sur le village. Dans ce cas, la mission est quand même réussie.

S'ils ont découvert et mis hors d'état de nuire les conjurés, mais pensent que Nardis était le chef, le pouvoir restera dans les mains des Zarthags. Dans ce cas, ce sera malgré tout une grande réussite.

Si en plus de cela, ils ont découvert la nature de Narol, à savoir que c'est un Vampire, est qu'il est le chef des conspirateurs, ce sera une réussite totale (allez, avouez que vous les avez un peu aidés...).

Il y a un cas dans lequel les personnages seraient assez mals : s'ils découvrent la vérité après que Nardis ait pris le pouvoir. Dans ce cas là, ils auraient échoué dans leur mission. Un autre scénario intéressant pourrait alors suivre : faire tomber Narol sans se faire pourchasser par toute l'armée des Kaladars.

Vous noterez que l'on ne parle pas ici des bandits. Ils ne sont là que pour animer l'intrigue secondaire. Toutefois, comme leur efficacité variera énormément en fonction des combats lors de l'attaque, on peut imaginer une fin supplémentaire : le village est rasé et la mission a lamentablement échoué...

## 4.3 Annexes

### 4.3.1 Lieux particuliers

#### 4.3.1.1 Le manoir des Zarthags

Résidence des Comtes de Zarthags depuis la fondation de Zatharoth, le manoir est un bâtiment vieillot mais très bien entretenu.

Il est gardé en permanence par 5 hommes (profils de patrouilleurs) qui forment la garde personnelle (et fidèles) du Comte Kirthan.

#### 4.3.1.2 L'auberge du Sanglier Furieux

Comme toutes les auberges de campagne, l'auberge du Sanglier Furieux (appelée simplement le Sanglier par les gens du village) est bruyante et agitée.

Néanmoins, rare sont les querelles qui dégénèrent en bagarres générales. Le fait que Jean soit un ancien soldat et qu'ils aient le poing plutôt lourde y est certainement pour beaucoup.

Parmi les clients, il y a un certain nombre d'habituels que l'on retrouve chaque soir dont presque tous les membres de la garde du village qui s'y retrouvent lorsqu'ils ne sont pas en service (5 à 6 gardes en permanence). Ils jouent aux cartes, discutent, draguent les servantes, boivent puis recommence ce cycle. S'ils peuvent s'arranger pour provoqués une bagarre, tant mieux, cela les distraiera.

#### 4.3.1.3 Le pont

C'est un magnifique pont en bois qui a dû coûter une fortune aux marchands.

Cinq hommes (profil de patrouilleurs) y montent la garde en permanence. Leur principal travail est de percevoir une taxe de passage au nom de leurs employeurs : 15 écus par chariot, 5 écus par cheval et 2 écus par homme.

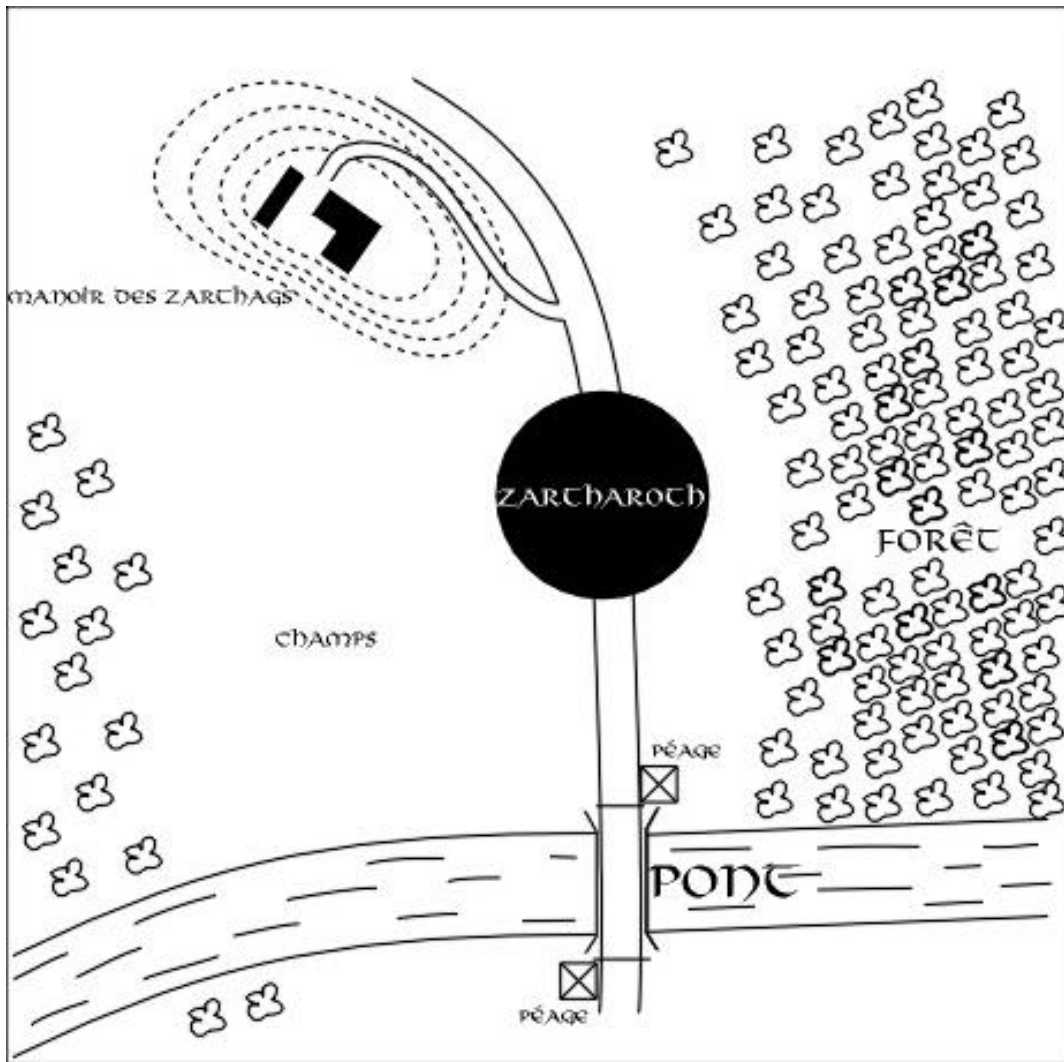
### 4.3.2 Expérience

Les gains d'expérience devraient être de l'ordre de 2000 à 4000. Toutefois, ceci est purement indicatif. En effet, ces gains doivent être adaptés en fonction de la performance de chaque joueur. De plus, ils ne tiennent pas compte de l'expérience gagnée lors de combat comme celui avec les bandits par exemple.

Pour vous aider à évaluer les points d'expérience, voici un tableau indicatif ci-contre :

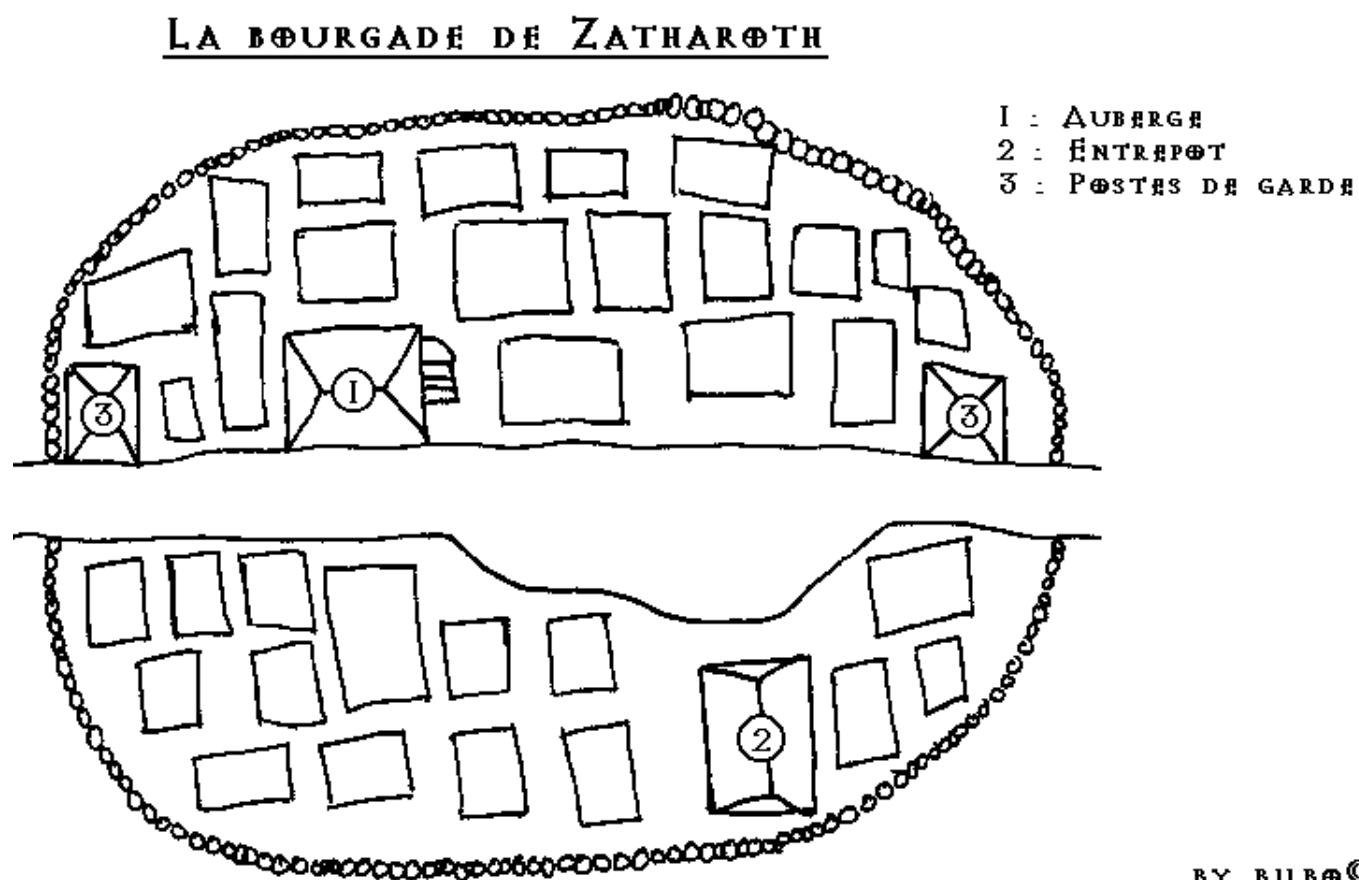
Tableau de récompense en Expérience	
Démontrer la culpabilité de Nadis.	700 px
Éliminer Nadis.	200 px
Découvrir la conspiration de Narol, Nadis et Alberick.	500 px
Démontrer que Narol en est le chef	500 px
Le Comte est toujours vivant à la fin du scénario.	150 px
Les Bandits ont été éliminés sans trop de dommages.	200 px
Lazoth a été démasqué.	200 px
Avoir "fouillé" l'entrepôt.	300 px
Avoir conclu qu'un autre Vampire (plus puissant) se trouve dans le village.	100 px

### 4.3.3 Plan général



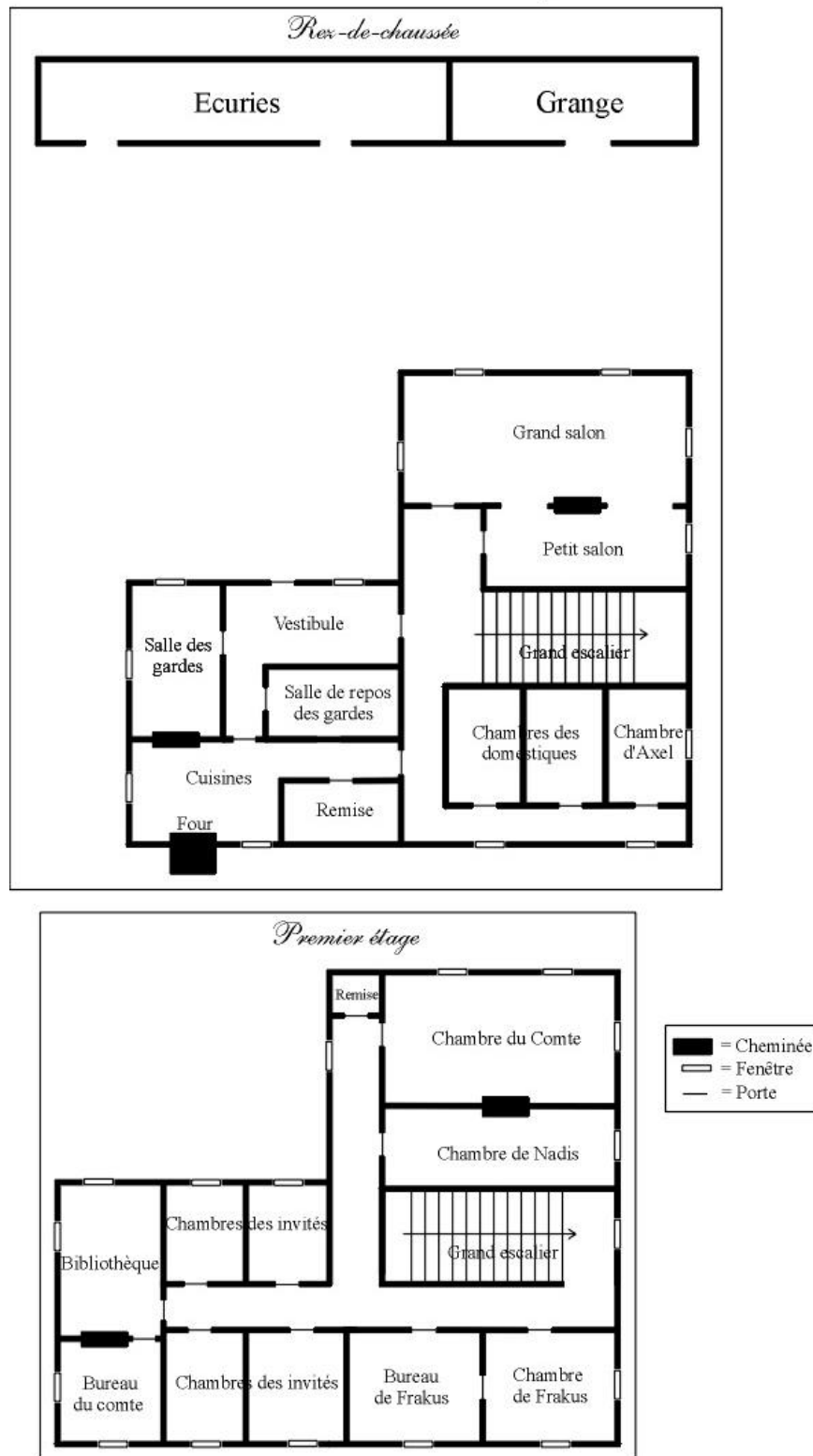
*Plan de Bilbo, modifié par Kephren*

#### 4.3.4 Plan de Zatharoth

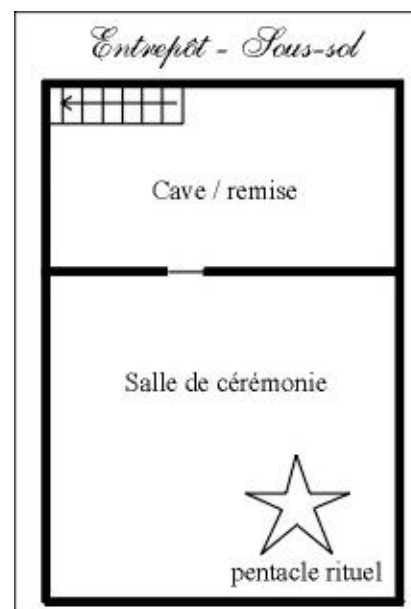


### 4.3.5 Le manoir des Zarthags

*Plan du manoir des Zarthags*









## **5 LE Puits des enfants perdus**

---

## 5.1 Introduction

Ce scénario est prévu pour des personnages de force moyenne. Toutefois, le scénario peut facilement être adapté en fonction de la puissance de vos personnages. A ce titre, les caractéristiques des protagonistes ne seront pas fournies.

L'action se déroule dans les Jeune Alleux. Ils vont être pris dans une course contre le temps dans le but de sauver... leur peau ! Pour cela, ils seront amenés à courir après un remède puis seront propulsés dans une histoire passée locale qu'il faudra éclaircir puis résoudre.

S'ils se débrouillent bien, les récompenses seront à la hauteur de leurs souffrances !

## 5.2 Scénario

### 5.2.1 Au Mistral qui Passe

Les personnages ne se connaissent pas. Le hasard veut qu'ils se rencontrent dans une auberge "Au Mistral qui Passe" sise dans le bourg de Dorade, dans les Jeunes Alleux.

C'est une auberge de très grande taille, propre et plaisante, qui sert de relais pour les voyageurs qui parcourent ces contrées. Une troupe de gens du spectacle campe à proximité. On peut d'ailleurs voir leur campement animé.

L'auberge a de surcroît une excellente réputation. Son patron, Hubart Jambe-Folle, est un ancien cavalier qui s'est retiré suite à une mauvaise blessure qui ne s'est jamais complètement remise.

Le personnel se compose de sa femme (une blondasse assez fade et inintéressante) et de ses enfants (tous des garçons).

Un de ces garçons semble assez maladroit malgré son âge avancé. Il se nomme Bilmen et paraît avoir 30 ans. Si on lui demande des explications, il avouera volontiers son incompetence mais mettra en avant sa passion de la botanique. Par la suite (test sous Voir), les personnages pourront observer que ce maladroit les observe plus que de raison.

Tout à coup surgit alors un Pérôn, toutes armes brandies. Il se rue comme un forcené dans la pièce. Plusieurs des gens présents bondissent sur leur arme mais s'arrêtent lorsque le Pérôn effectue une cabriole.

Puis avec ce qui ressemble à un rire (ou à un raclement de gorge sinistre), il convie les gens à venir assister au spectacle que donnera la troupe.

Il conseille aux cœurs fragiles (en regardant les personnages qui ont montré leur peur) de s'abstenir car le spectacle pourrait leur être fatal tant il comporte de surprises.

Le patron lui offre alors un repas qu'il accepte avec empressement. Si les personnages tentent d'engager la conversation, il leur dira que toute minute consacrée à parler

inutilement le retarde dans son travail mais qu'une petite pièce serait un dédommagement acceptable...

Les personnages apprendront que les bateleurs ne parlent que peu d'eux-même mais sont enclins à laisser les autres parler...

La troupe de spectacle se compose des personnes suivantes :

- une cavalière elfe nommée Kristiale qui exécute un numéro d'acrobatie équestre
- un bilou s'appellant Miffinis, acrobate de son état
- un guerrier demi-troll nommé Gooik qui s'est spécialisé dans le lancer contrôlé de Bilou
- un Pérôn appelé Silence, Guerrier de la Nuit, spécialisé dans un numéro de danse guerrière et dans les arts martiaux
- deux jumeaux humains, Rim et Ram, cracheurs de feu et acrobates
- et enfin, une humaine nommée Ria, lanceuse de couteau au sein de la troupe.

La soirée se déroule parfaitement bien mais les personnages les plus frêles ont quelques difficultés à rester éveillés.

Puis vient la nuit.

Les personnages ont été drogués par Bilmen. Ils ne se sont rendu compte de rien.

Grâce à un passe-partout, celui-ci s'introduit dans la chambre d'un (ou des) personnage(s) endormi(s). Il est accompagné d'un de ses frères cadets. Ils ligotent le personnage et le baillonnent. Puis, il l'emmène à la cave.

Bilmen réveille alors le personnage en lui faisant respirer une décoction de sa préparation. Là, le regard un peu dément, il lui explique qu'il est l'heureux sujet d'une expérience unique.

A ce moment là, il sort une vieille dague rouillée de sa tunique. Il annonce fièrement au personnage qu'il va le poignarder en plein cœur... Puis, il ajoute qu'il n'a rien à craindre car il lui a fait ingurgiter une potion d'invulnérabilité en même temps que la drogue soporifique...

Au joueur de s'arranger pour que le dément choisisse un endroit moins lourd de conséquences...

Bilmen acceptera de faire une estafilade sur la jambe. Mais il rassure le personnage tout en calmant son jeune frère qui devient sans cesse plus nerveux. Finalement, après une pause dramatique, il plante son poignard dans la jambe du personnage et constate avec effarement que sa formule n'était pas correcte. Le personnage a mal... Son compère prend la poudre d'escampette.

L'alchimiste fou s'excuse alors puis s'éclipse...Le personnage sera retrouvé le lendemain matin.

### 5.2.2 Poursuite

#### 5.2.2.1 Un réveil désagréable

Lorsque le matin arrive, tous les personnages peuvent constater qu'ils ont à présent des pustules. Ceci est dû à la mixture soporifique de Bilmen...

S'il y a un alchimiste dans le groupe, il pourra juste dire que des éléments minéraux ont été introduits dans la potion. Il n'est pas exclu que l'on y retrouve de l'arsenic en dose minime et que cet arsenic se soit associé avec une autre toxine indéterminée. Peut-être s'agit-il d'un composant donné par un sorcier (ce qui explique pourquoi une antidote classique ou magique ne fonctionnera pas).

Lorsqu'ils font leur apparition dans la salle commune, les gens commencent à regarder les personnages de travers. Les rumeurs de maladie ne vont pas tarder à se propager...

Si vous le voulez, Pérôn qui est venu manger à l'auberge (Silence), peut être dans le même cas de figure. Si tel est le cas, il quittera temporairement ses compagnons de voyage et rejoindra les personnages. Il peut être un bon guide pour des joueurs débutants (et comme il a un caractère taciturne, il n'en dira pas plus que le strict minimum. Après tout, il ne se nomme pas Silence pour rien).

Inutile de dire que les personnages vont se lancer à la poursuite de Bilmen et de son jeune frère. Aux dires de tous, c'est lui aussi un attardé facile à influencer.

L'aubergiste niera toute responsabilité et indiquera clairement qu'une sentence sévère lui semble appropriée. De toute manière, il n'a aucune considération pour ces deux crétiens qui lui ont toujours coûté plus qu'ils ne lui ont jamais rapporté.

Il demandera également aux personnages de ne pas ébruiter l'incident pour conserver sa clientèle. Il donnera une petite somme d'argent, 10 écus par personne, pour le "dérangement". En cas de menace de la part des personnages, cette somme sera multipliée par cinq.

Les bateleurs pourront indiquer aux personnages la route qu'a emprunté Bilmen. C'est la route d'un village : Navine.

Les effets de la potion deviennent plus visibles et les gens commencent à regarder les personnages comme des pestiférés. Il est temps de prendre la route...

#### 5.2.2.2 En route !

La route vers Navine ne donnera pas lieu à des rencontres dangereuses. Tous ceux qu'ils pourront croiser s'écarteront rapidement d'eux...

Arrivés sur place, ils constateront que les deux compères sont déjà repartis. Tout le monde s'en souvient car ils sont partis dans la charrette d'un rebouteux qui vit en ermite. Apparemment, ils comptaient rejoindre Anorien.

L'allure relativement lente de la cariole du rebouteux devrait leur permettre de les rattraper.

Mais il était dit que tout ne serait pas aussi simple...

Plus loin, à un carrefour, les personnages pourront tout d'abord apercevoir les signes de la présence d'un berger (des moutons se font entendre à proximité). Ensuite, ils pourront voir les traces récentes d'un grand campement : traces de tentes, de chariots, de piétinement de nombreux chevaux, etc...

Outre la route qui va vers Anorien, un plus petit chemin s'enfonce dans les bois. Sur celui-ci se retrouvent des traces de chariot. C'est très probablement le chariot du rebouteux...

Théoriquement, les personnages devraient aller interroger le berger (n'hésitez pas à leur suggérer subtilement). Voilà ce que ce brave homme leur racontera.

*"Ouais, y'avait un camp. Des cathos, ouais... Avec tout le bataclan, tentes, chevaux, évêques... Tout ce qui faut pour organiser une belle messe, pardi..."*

*Y z'étaient ben une cinquantaine dont des gars qui enseignait tout fer-blanté. Ca devait être mes moutons qui les effrayaient..."*

*Ben sûr que j'ai vu ce r'bouteux ! Je'l surveille toujours. L'est pas très net, c'gars-là. J'parie qui fricote avec les bêtes des bois.*

*Paraît qu'des gens ont déjà disparus dans les bois qui entourent sa cabane. Pas très net que j'vous dit.*

*Des gens avec lui ? Z'êtes sûr ? Parce qu'y l'a pas ben l'habitude d'avoir d'la compagnie. En tous cas, moi je les ai pas vu. Mais peut-être ben qu'ils sont partis faire la messe avec les cathos... Moi, j'aurais ben aimé qu'ils restent car mes moutons aimaient bien leurs chants. J'ai comme l'impression que cela les aide à mieux digérer cette damné herbe qu'ils avalent à longueur de journée et que ça leur facilité le transit intestinal...*

*Mais j'm'écarte du sujet. S'ils ne font pas la messe avec les cathos, alors, c'est que l'rebouteux les a enlevé. L'avait sans doutes besoin d'une rate ou d'un cœur.... "*

Suite à cette discussion, il est probable que les joueurs vont se diriger vers Anorien, à la poursuite des catholiques.

Ils rattraperont facilement la troupe qui compte un prélat dans ses rangs. C'est le genre de personne qui n'aime pas être secouée et l'allure s'en ressent bien évidemment. La troupe se voit de loin et compte plus ou moins 60 personnes dans ses rangs. Elle se compose de :

- 1 prélat (évêque ou autre)
- 6 prêtres
- 11 novices
- 27 serviteurs (dont 20 juste pour le prélat)
- 5 templiers
- et 10 soldats (gardes du corps ou guerriers)

#### 5.2.2.3 La pitié catholique

Les joueurs verront aisément, s'ils pensent à le faire, que les templiers et les soldats ne sont pas des novices : ils encadrent avec une grande efficacité les autres hommes de troupe.

Les tentes sont sévèrement gardées de nuit. De jour, l'escorte est vigilante. Après tout, le prélat est un membre éminent de l'Eglise catholique !

En cas de comportement suspect, ils hésiteront fort peu avant de sortir les armes des fourreaux. Les Templiers sont avant tout des hommes de guerre habitués à recevoir le respect.

Tuer un manant ne leur donnera aucun problème de conscience. Les personnages n'ont donc pas intérêt à opter pour un coup d'éclat...

Si tel était le cas, ne comptez pas trop sur la générosité des hommes d'Eglise si les personnages se font capturer après avoir tué un membre de la troupe (à l'exception de certains domestiques, peut-être...).

Logiquement, les catholiques leur offriront une mort brève après avoir essayé de comprendre les motifs de leur acte.

Si, à un moment ou à un autre, les personnages s'approchent du convoi et sont aperçus, l'alchimiste (Bilmen) viendra rapidement les désigner en criant à tue-tête :

*"Ce sont eux !! Ce sont eux les lépreux qui me poursuivent depuis des jours parce que je n'ai pas su les soigner. "*

Puis, il se mettra à pleurer en leur demandant pardon que sa science soit si limitée. Un tel comportement touchera les catholiques. Et l'aspect des personnages fera le reste : couverts de pustules, les traits tirés, le teint jaunâtre, etc...

Les catholiques n'auront donc aucune raison de douter des paroles de l'alchimiste.

Ils chasseront donc les personnages en les enjoignant de se procurer une crécelle rapidement car il serait bon que les braves et honnêtes gens, sains de corps, soient avertis de leur arrivée.

D'une voix douce, le prélat susurrera alors que s'il tombait encore sur eux sans leur crécelle, il les ferait pendre haut et court pour leur comportement vraisemblablement inspiré par le Diable, qui veut corrompre le cœur, l'âme et même la chair des hommes. Le prélat parle très sérieusement : pour arriver à la position qu'il occupe, il a souvent du user de voies violentes...

Un des prêtres, inspiré par un sentiment de pitié qui le dispute avec la peur des péstiférés, viendra leur signaler qu'il a vu un rebouteux un peu plus tôt et qu'ils devraient peut-être aller le voir. Ce rebouteux pourrait sans doute les soulager dans leurs souffrances.

Il leur donne un petit missel pour les compagnons qui tomberont en cours de route. Ce qu'un autre prêtre ne manquera pas de qualifier de geste idiot, arguant que l'on ne donne pas de perles à manger aux porcs... Et oui, la diplomatie ne constitue pas le point fort de ce groupe de Catholiques...

## 5.2.3 Le remède

### 5.2.3.1 Le rebouteux

Il ne reste donc aux personnages, s'ils ne sont pas suicidaires, qu'à partir à la recherche de ce rebouteux dont ils entendent parler pour la seconde fois.

Ne leur mettez pas trop de bâtons dans les roues car tel n'est pas le but à ce moment.

En une journée, ils atteindront la cabane après avoir perdu trois heures à la chercher !

N'oubliez pas de régulièrement leur faire perdre des points de vie et de leur donner des malus dans leurs

caractéristiques pour refléter l'évolution de la maladie. Ne soyez quand même pas trop féroces. Histoire de leur faire peur, faites leur aussi croire à une attaque durant le trajet.

*Remarque : Un bon moyen pour ce faire est de leur dire :*

*"OK, tout se passe bien, vous marchez depuis deux heures et si les effets de la maladie ne vous affligeaient pas, ce serait presque une balade de campagne... Maintenant, faites-moi un jet d'ouië, ou plutôt non, je vais le faire. Ben, toi X, tu entends de drôles de bruits dans les fourrés. A propos, c'est quoi, l'ordre de marche... ? Et qu'avez-vous en main ?"*

Là, c'est assuré, ils vont se croire à l'imminence d'un combat. Faites encore quelques jets et puis reprenez la narration...

Enfin, remis de leurs frayeurs, ils arriveront à la cabane du rebouteux. Il est présent. Il ne risque pas de sortir... Une maladie le cloue au lit. Il a d'étranges pustules et se sent fort affaibli. Et il n'a aucune idée de comment se guérir lui-même ! De plus, son grand âge favorise une évolution rapide de la maladie.

Il a absorbé une potion qui devait fortifier son cœur et lui redonner un peu de tonus. Il avait négocié cette potion à un alchimiste, en échange d'un bout de chemin en carriole.

Si un des joueurs pense à lui signaler l'arsenic (le Maître de Jeu aura pu le lui signaler en aparté suite à ces connaissances), le rebouteux pourra les guider dans l'élaboration d'une potion qui retardera les effets de la maladie sans toutefois les guérir.

Inutile de dire qu'il ne donne cette recette que si les personnages s'engagent à lui apporter le remède lorsqu'ils l'auront trouvé.

Mais il se pourrait que des personnages peu scrupuleux optent pour la violence. La menace n'aura pas d'effet sur lui : il est déjà condamné. Toutefois, la torture le fera craquer rapidement.

Le remède fait appel à des herbes du coin qui sont, heureusement pour les joueurs, communes. Ils pourront donc refaire la potion.

Dès qu'ils auront absorbé la potion, vous pouvez espacer largement les chutes des points de vie et de caractéristiques. Inutile de préciser aux joueurs que toutes ces modifications sont temporaires et disparaîtront complètement après la guérison.

### 5.2.3.2 Recherches

Les personnages n'ont plus le choix, il faut absolument rattraper l'alchimiste. Vous comprenez dès lors pourquoi il ne fallait pas mettre trop de rencontres sur les chemins. Car ils devront encore voyager quelques temps...

Les indications ci-dessous seront très schématiques. Au MJ de mettre de l'animation :

- Voyage d'un jour jusqu'au bourg de Sainte-Vrille : les catholiques sont repartis vers Chilme, un camp de bûcherons.

- Voyage d'un jour jusqu'à Chilme : les catholiques ne se sont pas arrêtés et sont partis en direction de Salène, un petit village.

- Au terme d'un voyage de deux jours, les personnages rattraperont les catholiques. L'alchimiste est toujours avec eux. Les personnages devront se méfier des promesses du prélat et de la vigilance des templiers.

Lors des deux jours suivants, ils n'auront guère l'occasion d'approcher Bilmen de près ou de loin.

Enfin, une occasion se présentera. Le compère de Bilmen s'éloignera seul du campement. Il a l'air abattu et se mettra à pleurer en silence. Si les personnages se manifestent, il aura l'air agréablement surpris de les voir en vie. Il leur expliquera qu'il a des remords et qu'il regrette d'être parti avec Bilmen : son père va être triste de le voir si loin.

Si les personnages jouent relativement bien diplomatiquement parlant, et s'ils ne l'étripent pas (après tout, le gars est réellement crédule et gentil), il pourra leur offrir son aide. Il leur propose d'attirer Bilmen à l'extérieur. Cela ne sera pas facile car il est craintif et passe le plus clair de son temps en compagnie du prélat.

Mais il ne sait pas comment attirer Bilmen en dehors de l'enceinte du camp... Le meilleur prétexte est d'éveiller sa curiosité en prétendant avoir trouvé une plante bizarre. Si un subtil personnage y pense, donnez lui quelques XP en guise de récompense !

Durant l'attente, il serait bon que les personnages ne se fassent pas remarquer.

Arrive le jour fatidique. Le frère de Bilmen attire celui-ci à l'extérieur du campement relativement facilement.

Les personnages vont donc lui tomber dessus à bras raccourcis. Il est probable que les personnages ressentent une forte envie de l'assassiner mais Bilmen leur conjure de ne rien en faire. Il sait à présent quelle plante est responsable de leur état. Et il ajoute qu'il serait bon de ne pas s'attarder car au lever du jour, il est probable que les catholiques découvrent le fruit de ses expérimentations. En effet, il n'a pas pu s'empêcher de recommencer...

Si les joueurs le questionne, il leur dira qu'il voulait faire son expérimentation sur un des templiers car ceux-ci lui semblaient plus résistants. Mais, finalement, il n'a su approcher qu'un novice.

Le problème, c'est que la maladie à l'air de l'affecter fortement et que celle-ci sera forcément découverte au lever du jour. Cet incident pourrait alors faire remémorer aux catholiques les accusations des personnages quelques jours plus tôt !

En ce qui concerne le remède, il leur dit qu'il a besoin des racines d'une plante particulière pour les guérir. La plante pousse à un endroit étrange à deux jours de marche. Il l'a ramassée lors de l'une de ses recherches de plantes rares. C'est une variété assez commune hormis que les fleurs, à la place d'être blanches, sont d'un rouge très sombre.

Les personnages ne vont donc pas traîner car ils risquent de se voir poursuivis par les catholiques.

En fait, seul un templier va se lancer à la poursuite de Bilmen. Et ce pour la bonne et simple raison qu'il comptait

faire de ce jeune son scribe personnel pour écrire ses mémoires (dans un but d'instruction et non par orgueil, évidemment...). Il se sent donc personnellement offensé.

Le voyage de deux jours peut être agrémenté de la manière dont vous le désirez. Il les amènera en pleine forêt, entre Salène et Sainte-Vrille.

J'ai omis de dire que si les personnages sont déjà passé avant, ils auront sans doute remarqué une demeure superbe qui doit appartenir à un noble (et qui appartient au chef du village).

Mais cette fois-ci, ils n'atteindront pas Salène puisqu'ils resteront dans les bois.

L'alchimiste les mènera vers l'endroit qu'il avait mentionné. Comme il l'a dit, ce lieu donne une indéfinissable impression étrange.

Lorsqu'ils l'atteindront, la nuit sera en train de tomber. Toutes les plantes présentent des variations de couleur inhabituelles. Elles sont toutes teintées de noir ou de rouge. Les oiseaux ne chantent guère, comme s'ils étaient intimidés. Et parfois, ils se taisent brutalement.

Et la nuit s'abat, recouvrant toutes choses de sa chape d'ombres...

Le personnage de garde durant la nuit entendra d'abord faiblement puis de manière audible des gémissements. Les voix sont aiguës, comme des voix de femmes ou d'enfants. Parfois, les pleurs s'amplifient en un douloureux crescendo. Crescendo qui éveillent les échos d'une souffrance infinie dans les cœurs des personnages. Mais, de nuit, ils ne sauront en apprendre plus.

## 5.2.4 La mine

Le jour se lève, délayant la noirceur de son pinceau de lumière...

Si les personnages font des recherches, ils localiseront l'entrée d'une vieille mine. Elle n'est plus fréquentée et pénétrer à l'intérieur pourrait s'avérer dangereux au vu de l'état des étonçons qui maintiennent faiblement ses parois.

Gageons que les joueurs seront courageux ! S'ils entrent, ils découvriront un passage principal d'où partent de nombreux passages secondaires trop étroits que pour être empruntés par des adultes.

*Remarque : il s'agit de boyaux creusés par des enfants...*

La galerie principale débouche dans une pièce complètement vide d'où semblait partir une autre salle mais l'accès en est scellé.

L'entrée d'une dernière salle est visible mais elle est également inaccessible, bloquée par un éboulement. L'accès à celle-ci est susceptible d'être déblayé après un temps de travail nécessaire (au gré du MJ).

### 5.2.4.1 Retour en arrière

Pour mieux comprendre la suite, il est nécessaire de remonter le temps.

Cela se passait six générations plus tôt.

En ces temps vivait un redoutable nécromant nommé Findant. Le mot "redoutable" ne veut pas dire que sa puissance était sans pareille, mais simplement que c'était un Mage de l'esprit sans grande envergure, de caractère lâche qui évitait toujours de s'attaquer à plus fort que lui... Il était intelligent et sans scrupules. Il était apprécié pour son intelligence et sa cruauté. Sa réputation était aussi grande parmi les malfrats qu'elle était petite parmi les gens du peuple....

Il avait l'espoir de devenir un homme riche et de régner sur un petit domaine. Souvent, il s'acoquinait aux pires malfrats pour commettre ses méfaits. Il choisissait toujours soigneusement sa victime pour ne courir aucun danger. Et quand danger il y avait, il mettait toujours un complice entre ce danger et lui.

Ce Mage de l'esprit ne laissait jamais vivante une victime capable de l'identifier. Parmi les malfrats, on le surnommait Findant le Pensant. Et tous savaient que travailler avec lui rapportait.

Un jour, alors qu'il voyageait dans la région, il entendit parler de mineurs qui désiraient engager un Mage de la Terre pour exploiter un petit gisement d'or. Bien que ne connaissant que peu cette Magie, il se présenta et parvint aisément à se faire engager.

Les mineurs, peu versés en Magie, ne purent comprendre que ce Mage leur serait de peu d'utilité...

Les mineurs étaient quatre. L'un d'entre eux, fort d'une grande expérience, dirigeait le groupe. Sous sa houlette, une galerie avait été creusée. Mais le terrain était fort meuble et des éboulements étaient donc à craindre. Les mineurs préféraient gagner un peu moins d'or mais ne prendre aucun risque.

Une fois le sorcier arrivé au camp, il fit une rapide "inspection" de la mine. Après avoir réfléchi, il déclara au mineur qu'il pourrait facilement enchanter les étauçons pour qu'ils retiennent mieux la terre. Pour renforcer la confiance des mineurs, il leur expliqua avec force détails la manière de procéder, improvisant tout le long.

Il négocia également longuement sa solde. Il n'hésita pas à discuter sur de multiples points, si bien que les mineurs furent bientôt convaincus que seul son salaire l'intéressait.

Après cela, il demanda si un des mineurs pouvait aller lui chercher des ingrédients chez Rotzal. Il décrivit longuement sa boutique et les monstruosités qui s'y tapissaient. Puis il insista pour que celui qui allait acheter les fientes de troll nécessaires à un de ses enchantements les goûte pour s'assurer de leur fraîcheur. S'ils sont frais, on a la langue qui pique, leur dit-il et on perd l'usage du goût durant environ quinze jours.

Les mineurs n'étaient pas très enthousiastes à l'idée de goûter aux ingrédients et ils demandèrent en fin de compte au sorcier d'y aller seul. Findant accepta après qu'ils aient longuement insisté...

Vous l'aurez compris, tel était bien le souhait de Findant. Il avait maintenant les mains libres et était sûr que les mineurs ne soupçonneraient aucune embrouille.

Plutôt que de rechercher des ingrédients imaginaires, il rechercha des hommes susceptibles de l'épauler dans son projet. Fort de sa réputation, il en trouva rapidement deux. Deux hommes suffiraient largement. Cord, le pérôn avait été

engagé pour ses qualités de chasseur et Etronc, l'Huruk avait été choisi pour son caractère taciturne et égal. L'un comme l'autre étaient des criminels endurcis.

La capture des mineurs ne posa pas de problème. Sur la indications du plus vieux des mineurs, ils étendirent la galerie. Mais deux des mineurs moururent bientôt victime d'un éboulement et un troisième fut abattu par Etronc alors qu'il cherchait désespérément à s'enfuir.

Findant était donc confronté à un problème de main d'œuvre. Il ne souhaitait pas risquer la vie du mineur expérimenté. Ce d'autant plus qu'il n'était pas persuadé que cela servirait à quelque chose. Pour le moment, seule une galerie accessible avait été creusée. Celle-là était stable. Mais dès qu'ils tentaient de rayonner à partir de là, les problèmes commençaient.

Findant rageait car il ne désirait nullement qu'un autre Mage ne vienne fourrer son nez là-dedans. L'assistance d'un Mage de la terre était donc exclue.

Cord proposa d'enlever des paysans pour remplacer ceux qui mourraient. Mais Findant écarta cette possibilité : ils n'était que trois ce qui n'était pas suffisant pour contrôler les paysans.

Etronc suggéra d'utiliser des gnomes ou des bilous pour pouvoir creuser des trous plus petits. Et findant trouva cette idée intéressante : les temps étaient durs pour les familles de paysans. Et avec l'or déjà récolté, il leur serait possible d'acheter à vil prix des enfants. Les parents ne demanderaient pas mieux que de se débarrasser de quelques-uns de leurs marmots... Et si certains avaient des scrupules, on pourrait toujours leur dire qu'ils seraient bien nourris et que dès qu'ils deviendraient trop grands pour le travail dans la mine, ils seraient libérés avec quelque argent en poche.

Comme Findant l'avait annoncé, les paysans des environs ne se faisaient pas prier. Il faut dire que les temps étaient durs. Plusieurs paysans avaient été tués (merci Etronc) laissant leur famille démunie et des champs avaient été incendiés (merci Cord).

Bref, les villages étaient confrontés à la famine et il valait mieux pour ces enfants un travail pénible que la mort...

Ils furent donc cédés pour une bouchée de pain. Et ce scénario devait se répéter dans un grand nombre de villages durant de très nombreuses années. Deux aides furent engagés ce qui laissait toujours de plantureux bénéfices pour chacun.

Findant menait son monde à la baguette et nul ne se plaignait dans la région...

Enfin, presque car les enfants n'avaient pas le droit à la parole. Ils travaillaient 14 heures par jour, recevaient juste le minimum à manger. Ils dormaient dans une salle qu'ils avaient eux-mêmes creusée et ne voyaient plus la lumière du jour.

Les morts, et ils étaient fréquents, étaient enterrés dans la salle voisine. L'ombre de la mort les guettait tout le temps. Tous craignaient Cord qui, de temps en temps, en enlevait un parmi les plus grands. On ne le revoyait plus jamais.

Parfois également, ils étaient tous fouettés parce que l'un d'entre eux n'avait pas assez bien travaillé. En ces occasions, les plus grands étaient souvent fouettés à mort.

Toute velléité de révolte était rapidement détruite.



Après quelques semaines dans la mine, les enfants étaient brisés et incapables de songer même à s'échapper.

Durant 28 ans, ils moururent pour que le sorcier et ses hommes s'enrichissent. Ils troquèrent leur vie pour de l'or...

La mine reçut des enfants le nom de puit des enfants perdus. Et seule la vérité et les cris de souffrance sortaient de la bouche de ces enfants.

Jusqu'au jour où l'or récolté ne suffit plus à remplir une main d'enfant. Le filon était presque épuisé. Des galeries rayonnaient du tunnel principal mais elles étaient exsangues de l'or convoité.

Findant, maintenant suffisamment riche décida d'arrêter l'exploitation. Il fut également décidé que l'emplacement de la mine ne serait pas dévoilé. Après tout, il restait peut-être de l'or plus profondément enfoui...

Les enfants furent donc éliminés. Les brigands débarquèrent dans la salle de repos et les éliminèrent jusqu'au dernier.

Puis, le travail accompli, ils mirent tous les cadavres dans la salle voisine, qu'ils firent s'écrouler et déposèrent le matériel de minage dans la troisième salle que le sorcier scella par la magie.

Le sorcier fut le seul à s'établir dans la région avec Etronc qui devint son bras droit (et son bras armé).

Ensemble, ils s'emparèrent d'un village. Après avoir tué ceux qui leur semblaient dangereux, ils se firent construire une demeure spacieuse. Ils menèrent là grande vie jusqu'à leur mort.

Les descendants de Findant et d'Etronc devinrent les notables du village. Les successeurs de Findant devinrent les chefs héréditaires du village.

Les années passant, la famille Findant acheta les terres des environs et leva les impôts. L'origine douteuse de la famille fut oubliée et nul ne parla plus du puits des enfants perdus.

Quand à la famille Etronc, elle resta dans l'ombre de la famille Findant. C'étaient eux qui levaient les impôts et rendaient la justice sur les terres, au nom des Findant.

Les deux familles, connurent bien des deuils car seul un enfant survivait quel que soit le nombre de ceux qui naissaient. Il n'y eut toujours qu'une famille de chaque côté. Et les mères des enfants également s'éteignaient toujours rapidement. Ce fait fût rapidement constaté mais nul n'en parlait trop ouvertement. On parlait de malédiction mais à voix basse car les deux familles réagissaient violemment à ces ragots. On en parle toujours à voix basse aujourd'hui...

A l'heure actuelle Jirômias Findant règne toujours en maître sur le bourg de Sainte-Vrille. Le village de Salène et le camp de bûcherons de Chilme sont deux autres des endroits qui sont sous sa protection.

Il a un fils, Crissis. Sa femme est morte en le mettant au monde.

Cinq hommes travaillent pour lui : deux gardes du corps ou guerriers, un cavalier, un érudit et un Mage des couleurs.

Jirômias est lui-même un guerrier habile renommé dans la région. Il a participé, il y a peu, à la capture de Roublat, un brigand réputé pour sa cruauté et son audace. Il

l'a ensuite tué de ses propres mains dans un duel à mort : le bandit avait invoqué le jugement de Dieu. Jirômias, n'étant pas catholique, n'avait pas à accéder à sa demande (d'autant plus que les preuves de ses forfaitures étaient indéniables). Cependant, en homme désireux de prouver sa valeur, il permit le duel et prit lui-même la place du champion. L'affaire fut promptement réglée et se solda par la mort du brigand.

Dans la région, Jirômias Findant est respecté mais également craint. Il est très susceptible quant à l'honneur de sa famille et a tué à plusieurs reprises pour cela. On raconte également qu'il a tué deux colporteurs, il y a de cela trois ans. D'après la rumeur, ils auraient trop lorgné sa femme... La réalité est toute autre : ces deux colporteurs recherchaient des renseignements sur une vieille histoire : "le Puit des Enfants Perdus". Ils constituaient donc un danger pour "l'honneur" de Jirômias qui les a promptement fait éliminer.

Brindique Etronc est également toujours dans la région en compagnie de son fils Arbris. Ils sont considérés comme les âmes damnées de Jirômias. Ils ne relèvent plus les impôts mais continuent à "rendre la justice". Ils sont chargés de repérer les auteurs de troubles potentiels.

Leur deuxième mission est d'éliminer les survivances de l'époque troublée qui a vu leurs familles respectives s'enrichir. Pour ce faire, ils ont déjà éliminé plusieurs anciens des villages environnants. Car souvent, ses anciens sont les mémoires vivantes du passé. Très habiles à l'arme comme au poison, ils ont fait cela sans que les soupçons ne se portent sur eux.

Le père Etronc est bandit et son fils assassin. Tous deux fréquentent les bas-fonds et tiennent au courant Jirômias des dernières nouvelles. La fortune Etronc leur permet d'avoir un armement de qualité (Magie, Magie...) et de nombreux soutiens dans la pègre. A titre de précision, ils prennent également un pourcentage sur les trafics divers mais n'interviennent que lorsque cela risque de porter préjudice à Jirômias.

Leurs missions les emmènent souvent dans les villes des environs (Anorien et Pachure). Inutile de dire qu'ils connaissent très bien la région.

Ils sont considérés avec une bienveillante neutralité par les paysans des environs... Après tout, les Etronc les protègent des bandits les plus redoutables. C'est grâce à leurs renseignements que Roublat a pu être capturé. Mais comme les Findant, ils sont également craints.

Chacun sait que les Etronc sont des tueurs dévoués à Jirômias. Tout comme dans le cas de la famille Findant, c'est donc un mélange d'amour et de haine qui dictera la réaction des paysans face à ses deux familles. La situation est donc relativement complexe...

Comme vous l'avez compris, les Findant et les Etronc tentent d'éliminer leur passé trouble. Jirômias est convaincu que la malédiction qui s'est abattue sur leurs familles s'éteindra alors. C'est pour cela que les colporteurs ont été éliminés (merci Jirômias). C'est pour cette même raison que les anciens du village qui connaissent l'histoire du "Puit des enfants perdus" sont victimes d'accidents (merci Brindique) ou meurent foudroyés par leur grand âge (merci Arbris et ses poisons variés).

Brindique n'a, jusqu'à présent commis qu'une erreur. Il a un jour éliminé un missionnaire, Almeric le Pieu, friand d'histoires et de légendes. Il ne pouvait savoir que ce même missionnaire était considéré comme un Saint-Homme par de nombreux catholiques.

Son assassinat a fait grand bruit dans l'Empire de Galinn et une troupe a été chargée de retrouver ses criminels.

Elle est menée par un redoutable Inquisiteur qui se fait passer pour un prélat désœuvré.

Pour le moment, la troupe sillonne la région. Deux agents très particuliers travaillent la pègre et recherchent des informations sur les assassins d'Almeric le Pieu. Ces deux hommes se nomment Antoine et Colin.

Ils se sont relativement bien intégrés dans les bas-fonds mais n'ont pas encore compris les liens qui unissent la famille Findant aux Etronc. Dans la région, on parle peu aux catholiques et eux sont considérés comme tel.

Ils n'ont pas encore compris à quel point la pègre est brillamment contrôlée. Ils pensent que les Etronc sont de simples caïds... A ce titre, ils tentent cependant de les localiser.

Lorsque cela sera fait, la troupe de catholiques les interceptera. Avec un peu de travail au corps (torture), ils devraient apprendre qui a tué Almeric le Pieu ou du moins, apprendre le nom d'éventuels suspects.

Antoine et Colin ont également constaté que les Catholiques ne sont guère appréciés dans la région. En fait, ils sont cordialement détestés... Ils ont donc conseillé à l'inquisiteur de travailler discrètement pour éviter de devoir couper la tête à des paysans en colère.

*Remarque : La réaction du berger que les personnages ont rencontrés s'inscrit complètement dans cet ordre d'idée. Les gens du coin ont trop souvent entendu parler des méthodes catholiques pour désirer les voir s'établir dans la région ! Ce sentiment trouve un large écho dans les villes des Jeunes Alleux mais le laxisme des villes permet aux catholiques de se balader à leur guise dans la région. Ils sont déjà présents à Anorien (voire page 50 et 51 de la section du maître de jeu dans le livre de base) et Pachure est trop occupée par ses actions sur Jorhiul que pour se soucier des catholiques (page 37 et page 40 de la section du maître de jeu dans le livre de base).*

La trame se met en place...

#### 5.2.4.2 De nos jours

Revenons à présent dans la mine, à l'heure où les personnages la découvrent.

De nos jours, on peut trouver dans la mine diverses choses. Il y a la salle éboulée où gisent les restes mortuaires des enfants. Dans la salle scellée par magie se trouve des équipements de minier en piteux état. Les galeries secondaires sont presque toutes écroulées. Il reste très peu d'or dans les environs.

Comme chacun l'aura compris, les âmes des enfants ne reposent pas en paix. Les derniers enfants sacrifiés ont

attirés une malédiction sur les familles Findant et Etronc, ce qui explique pourquoi seul un héritier nr survit.

La malédiction peut être levée si les familles font amende honorable, comme par exemple donner une sépulture décente aux enfants, ériger une stèle en leur mémoire, fonder un orphelinat ou un ordre charitable, etc...

C'est pour cela que les familles se perpétuent. La malédiction entretient un status quo.

Celui-ci peut également déboucher sur une aggravation. C'est ce qui se passe actuellement puisque les Findant et les Etronc perpétuent de nouveaux méfaits.

Les esprits des enfants assassinés s'agitent... Hélas, ils ne peuvent intervenir que dans un rayon limité et les Findant comme les Etronc ne s'approchent jamais du site.

La volonté de vengeance des esprits a contaminé la flore environnante qui est devenue hautement toxique. Les plantes ramassées par Bilmen ont normalement une grande valeur thérapeutique mais malheureusement, elles sont maintenant excessivement nocives. Quiconque ayant ingéré ces plantes est condamné.

Le seul moyen de faire cesser l'action nocive des plantes est de rendre aux esprits leur tranquillité.

Très bien vous direz-vous mais cela, comment les personnages peuvent-ils le découvrir ?

C'est très simple.

Les esprits des enfants ont le pouvoir de créer des illusions dans la zone, de nuit. Comme les personnages sont arrivés fort tard dans la mine, ce devrait être le cas.

Les manifestations des esprits devraient être très traumatisantes. Seuls les enfants (ainsi que les Bilous, les Quaks et les Gnomes) seront épargnés. Les esprits des enfants ne martyriseront que les créatures de grande taille.

Là, l'imagination fertile de chaque Maître de Jeu doit entrer en jeu...

Pour vous aider, voici quelques suggestions :

- mettre les personnages dans la peau d'enfants et leur faire vivre le massacre final.
- Les esprits peuvent leur faire vivre plusieurs années d'un long martyre débouchant par une mise à mort de la main de Cord.
- Les personnages peuvent voir les murs de la mine se mettre à saigner, les galeries se mettent à déverser des pépites de sang, etc...

Toujours est-il que les personnages devront au final se douter d'une partie de l'histoire de la mine. Ils devront également savoir que leurs souffrances sont maintenant liées à celle des martyres du Puits des Enfants Perdus. Seuls leur apaisement les sauvera...

#### 5.2.4.3 Enquête sur le passé

Logiquement, les personnages devraient se mettre à chercher des renseignements. S'ils s'y prennent bien, ils devraient rapidement connaître les points essentiels de l'histoire. Mais attention, si les personnages ne sont pas discrets dans leur recherche de renseignements, ils pourraient bien avoir les Etronc sur le dos rapidement !

Les renseignements de la mine et ceux recueillis auprès des paysans devraient leur révéler les noms des deux familles impliquées. Normalement, la famille Findant (Jirômias) sera facile à repérer.

Pour les Etronc, ce sera une autre paire de manches. N'oublions pas que les gens du coin se méfient toujours des étrangers.

Mais souvenons-nous qu'ils détestent également les catholiques et justement, les personnages sont recherchés par les catholiques... Cette nouvelle pourrait d'ailleurs s'ébruiter. Comme les ennemis de mes ennemis sont mes amis, on pourrait mieux les considérer de ce fait ! A eux d'en tirer parti !

Cette partie du scénario est une enquête qui peut les mener dans les divers villages et communautés du coin. Elle peut même les mener jusqu'à la ville (Anorien ou Pachure).

Cela, c'est vous qui en déciderez.

Au cours de leurs recherches, ils pourront avoir affaire aux gens louches du coin, aux paysans et aux catholiques. N'oubliez pas que les catholiques ont deux agents infiltrés et un templier qui les poursuit.

Vous obtenez ainsi une situation complexe qui peut déboucher sur des heures de jeu si les personnages aiment le politique.

Cette partie du scénario ne sera pas développée parce qu'elle dépend beaucoup trop des actions des personnages.

## 5.2.5 La fin des souffrances

Diverses résolutions sont possibles dont deux principales :

- Elimination des familles Etronc et Findant. Les personnages peuvent procéder eux-mêmes ou faire agir les templiers : ils peuvent découvrir l'affaire Alméric le Pieu et découvrir les rôles des deux familles. Si le motif leur paraît suffisamment convaincant, les catholiques ne se feront pas prier pour éliminer les Findants. Les personnages n'ont qu'à s'arranger pour que les catholiques apprennent tout de cette affaire.

Ensuite, on peut, par exemple, considérer que les Etronc réussissent à assassiner l'Inquisiteur et que les personnages se lancent à leur poursuite pour les tuer dans le plus pur style "duel épique". Ce ne sont que des pistes...

Il est à noter que les esprits exigent l'éradication de la famille complète, ce qui comprend le bambin de Jirômias et ce qui peut poser des problèmes de conscience à certains personnages...

Mais rassurez-vous, les catholiques n'auront pas ce problème de conscience : Dieu reconnaîtra les siens !

N'oubliez pas que la réaction des paysans doit être envisagée. De quel côté se tourneront-ils, si toutefois, ils décident d'intervenir plutôt que regarder ?

- Provoquer la rédemption des familles Findant et Etronc. Cette hypothèse semble peu probable mais pour les bonnes âmes qui aiment les méchants qui se repentent, elle doit être énoncée.

En ce qui concerne la force des adversaires, les Findants et les Etrons devraient être des adversaires trop coriaces pour une attaque de front, mais là, c'est encore une opinion.

Les catholiques devraient également être de redoutables adversaires, qualitativement parlant comme quantitativement.

Réflexion et attaques réfléchies ou prise de risques inconsidérés, tel sera le choix à faire !

En ce qui concerne un affrontement éventuel entre les catholiques et les Findants, cela ne fait aucun doute. Les Catholiques seront les grands vainqueurs sauf intervention des personnages (et encore, pas seuls)...

Dès que les personnages auront résolu l'affaire, ils doivent retourner à la mine. Sitôt qu'ils y arriveront, un parfum capiteux qui semble émaner de la terre leur fera perdre conscience. Lorsqu'ils se réveilleront, deux jours auront passés. Ils seront complètement guéris et l'entrée de la mine se sera comblée. A l'endroit de son emplacement se trouve maintenant un superbe arbuste qui porte des dizaines de fleurs blanches...

Une fleur blanche pour l'âme de chaque enfant...

En dessous de l'arbuste, des pépites d'or jonchent le sol comme si elles avaient été recrachées par la terre. C'est le dernier cadeau des enfants pour ceux qui leur ont permis de trouver le repos.

A vous de juger le nombre ou la valeur des pépites en fonction de la réussite des personnages dans la résolution de l'histoire.

C'était la touche de poésie finale dans ce monde de brutes...

