



le Scriptorium

présente :
un aventure
pour MRQII



PENITENCE



Image par x-horizon © [Deviant Art](#)

Une aventure pour MRQII-DEUS VULT

Auteur: Carl Walmsley (Signs & Portents n°88)

Traduction : Kurgan

Correction : Arasmo, Thaddeus

Mise en page : Arasmo

Note : les images de ce document sont des retouches des images originales

PÉNITENCE

INTRODUCTION

Après de nombreuses années de croisade en Terre Sainte, **Guy de Bretagne** est un homme fatigué avec du sang sur les mains et sur sa conscience. Dans un effort pour se préparer pour le jour du jugement, il a décidé de passer les dernières années de sa vie en pèlerinage pacifique.

À cette fin, il a entrepris un « Pardon »* de sept jours de la Pointe de Penmarch, une ville côtière du nord-ouest de la Bretagne, jusqu'au **Prieuré de Saint Mortimer**, plus à l'est. Dans le cadre de son pèlerinage, il avait l'intention de livrer au prieuré une relique récupérée en Terre Sainte - **La Main du Voleur Pénitent** (l'homme repent qui a été crucifié à côté de Jésus).

Voici quatre jours que Guy devait arriver au prieuré mais celui-ci n'a pas donné signe de lui. Une équipe de recherche, composée de jeunes moines de l'Ordre, est envoyée pour vérifier ses allées et venues et récupérer sa précieuse cargaison.

Cette aventure constitue une première mission idéale pour un groupe nouvellement créé de Hiéromoines - ou même comme leur test final avant d'être envoyé dans le monde pour accomplir l'œuvre de Dieu.

*(NdT : un Pardon est un petit pèlerinage breton se déroulant uniquement entre deux lieux bretons)

LE CROISÉ PERDU

Lors de son voyage, Guy fit halte au petit village d'**Arbrenoir** - à deux jours à l'est de la Pointe de Penmarch. Ces derniers temps, les habitants d'Arbrenoir ont été tourmentés par une série d'apparitions effrayantes. La source de ces visites d'un autre monde est l'esprit vengeur d'une sorcière lynchée par les habitants du village quelques mois plus tôt.

LE PRIEURÉ DE SAINT MORTIMER

Bien que relativement petit, le prieuré sera connu des personnages comme un lieu de guérison à la fois spirituelle et physique. Les catacombes sous le bâtiment principal cache une source curative où, selon la légende, Joseph d'Arimathie aurait baigné ses blessures reçues tout au long de son périple de la Terre Sainte jusqu'en Grande-Bretagne. Depuis ce temps, on attribue des pouvoirs miraculeux à la source, dont le bassin en pierre est assez profond pour s'y immerger entièrement.

Tout personnage avec une Ferveur Divine de 40% ou plus qui se baigne dans le bassin récupère 1D3 points de vie dans chaque localisation blessée. Il pourra également faire un test d'Endurance et en cas de succès, il commencera à se remettre de toute maladie dont il souffre.

Un personnage guéri par la source ressentira aussi un sentiment de félicité et de béatitude: il réussira automatiquement son prochain test de Ferveur Divine.

Saint Mortimer fut le premier prieur de l'endroit, supervisant l'administration des soins aux fidèles. Grâce à l'utilisation de la source, une rumeur fort répandue soutient qu'il aurait vécu jusqu'à l'âge de cent dix ans.

Dès qu'ils apprirent la nature de la cargaison de Guy de Bretagne, les villageois, désespérés, tentèrent de la voler. Sir Guy les a pris en flagrant délit et une bagarre éclata, au cours de laquelle Guy fut capturé et son écuyer, Roland, tué. Le corps de Roland a été enterré dans une petite parcelle réservée aux tombes en dehors du village.

Voici neuf jours maintenant que Guy croupit dans la cave de l'auberge de la ville : **Le Chevalier**. L'aubergiste ignore ce qu'il convient de faire avec son prisonnier, mais, au vu de l'efficacité apparente de la relique dans la protection du village, il a fort peu de chance qu'il le libère un

jour.

Quant à la relique, elle est cachée dans une sorte de **poupée de paille** - un porte-bonheur païen - suspendue au-dessus de l'entrée de l'auberge. De là, elle étend sa protection sur la ville, empêchant l'esprit de la sorcière d'y pénétrer.

LE DÉBUT DU VOYAGE

La mission des personnages joueurs commence alors qu'ils refont l'itinéraire emprunté par Messire Guy, à la recherche d'indices sur son sort.

Alors qu'ils suivent la route partant vers l'est à partir de la Pointe de Penmarch pendant une demi-journée à peine, ils aperçoivent un petit village. Lisez ou paraphrasez le texte suivant:

Jusqu'à présent, votre voyage a été paisible et vous emmène le long d'un chemin bien entretenu, flanqué de chaque côté par des bois âgés et imposants.

Un peu en avant, les arbres les plus proches de la route ont été abattus pour faire de la place à un groupe de huttes grossières et d'enclos pour animaux. Espionnant votre approche, l'un des villageois sort de sa cabane et se dresse sur votre chemin, se tordant les mains d'impatience.

Le villageois, un homme appelé Anton, est terriblement inquiet pour sa femme, Greta. Il y a deux jours, elle est tombée malade et se trouve maintenant alitée.

Anton abordera les joueurs et demandera de l'aide, en espérant que l'un d'entre eux possède des compétences de guérison et puisse s'occuper de sa femme. Malheureusement pour Anton et ses quatre enfants, sa femme a la peste: un fait évident pour n'importe quel personnage qui réussit un test facile (+20%) de Premiers Soins en l'examinant.

À l'heure actuelle, les autres villageois ne sont pas conscients de l'état de Greta. S'ils l'apprennent, ils insisteront pour qu'elle quitte le village immédiatement. Sans chaleur, ni abri, ni nourriture, elle périra bientôt.

L'intérieur de la cabane d'Anton et de Greta ne contient que les meubles les plus rudimentaires. Toutefois, une grande croix est accrochée au

mur : soigneusement entretenue, elle dépeint une image approximative du Christ crucifié. Cela montre la grande foi d'Anton et de sa femme.

Cette situation présente aux personnages joueurs un dilemme moral, qui contribuera à définir le genre de Hiéromoine qu'ils souhaitent devenir. D'une part, ils ont une mission à remplir et ne peuvent se permettre aucune distraction. D'autre part, ils sont des serviteurs de Dieu et se doivent de protéger son troupeau.

Si les personnages joueurs choisissent de prendre Greta avec eux afin de recevoir la guérison de la source du Prieuré, Anton façonnera un simple cadre de bois sur lequel il installera sa femme et qui sera trainé par sa vache. Si les personnages joueurs ne font rien pour l'aider, Greta mourra dans la semaine et ses trois enfants contracteront la maladie.

Les loups dans la Nature

Vers la fin de la première journée, alors que les dernières lumières disparaissent, les personnages rencontrent deux trappeurs se dirigeant dans la direction opposée. Leur aspect est sauvage : ils sont vêtus de peaux d'animaux, ont de longs cheveux emmêlés et une barbe épaisse. Ils transportent aussi des pièges à loups aux dents d'acier et de grands couteaux intimidants. La paire a été embauchée par le baron local (Gilles de Bertrand) pour chasser les loups qui menacent les voyageurs empruntant la route. Selon les trappeurs, Gaspar et Louis, les loups sont particulièrement vicieux et surnois et les pièges normaux ne semblent pas fonctionner.

Cette nuit-là, les personnages n'ont pas d'autre choix que de camper près de la route ou dans les arbres, toutefois leur sommeil sera perturbé par des appels au secours. Ils semblent provenir de la forêt au sud de la route et le son ressemble à celui d'un enfant ou d'une jeune femme appelant à l'aide.

La source de ces cris est un enfant de dix ans - Clément - qui est pris au piège dans un arbre. Les loups l'ont l'utilisé comme appât pour attirer des



voyageurs vers l'arbre puis les encercler.

Les loups sont dirigés par une bête féroce à la fourrure blanche - **un chien des enfers**. C'est ce monstre qui a conçu ce plan retors et qui a permis à la meute d'éviter les pièges tendus par Gaspar et Louis.

Les loups encercleront leur proie dès qu'un ou plusieurs des personnages iront aider Clément. Si, au contraire, ils laissent le garçon à son triste sort, les loups localiseront de toute façon leur campement et les attaqueront.

Le chien des enfers restera d'abord tapi furtivement dans l'ombre, utilisant la meute pour tester la résistance de la cible. Après trois Tours de combat, il passera à l'attaque, visant le personnage qui a provoqué le plus de dégâts.

Les loups seront deux fois plus nombreux que les personnages joueurs, plus le chien des enfers. Si la meute est réduite à la moitié de son nombre d'origine ou si le chien des enfers est tué, ils se retireront. Le joueur qui parviendra à tuer le chien des enfers pourra entrevoir un tourbillon de vapeur qui s'échappe des mâchoires de la créature. Cet étrange final devrait laisser les joueurs dans l'expectative, en soupçonnant quelque élément surnaturel derrière les actions des loups, sans pour autant avoir de preuves concrètes sur lequel se baser.

Un personnage qui voit la vapeur sortant de la bouche du chien des enfers, ou en entend parler, et qui réussit un test de Connaissance Occulte déduira la vraie nature de la bête.

Meute de loup (RuneQuest II livre de base, page 175)

LE CHIEN DE L'ENFER

Caractéristiques

FOR	16	Action de Combat :	3
CON	13	Mod. de dommage	+1D2
DEX	15	Points de Magie	12
TAI	13	Mouvement :	11 m
INT	7	Rang d'Action :	+15
POU	12	PV totaux :	13
CHA	-	Seuil de Blessure Critique	7

Localisations

d20	Localisation Touchée	PA/PV
1-2	Patte arrière Droite	2/6
3-4	Patte arrière Gauche	2/6

5-7	Abdomen	2/7
18-10	Poitrine	2/7
11-13	Patte avant Droite	2/6
14-16	Patte avant Gauche	2/6
17-20	Tête	2/6

Armure : Fourrure épaisse (PA 2)

Traits : Vision Nocturne

Compétences : Athlétisme 90%, Endurance 60%, Evasion 65%, Discrétion 75%, Perception 55%, Survie 70%, Pister 90%.

Style de Combat : Armes Naturelles 80%

Armes

Type	Taille	Allonge	Dégâts
Griffes	M	M	1D4+1D2
Morsure	M	T	1D8+1D2

Perdu Dans les Bois

Clément est le fils d'un bûcheron. Il s'est perdu dans la forêt il y a deux jours, s'éloignant de plus en plus de son domicile à cause des loups. Il a été utilisé comme appât au cours de la nuit précédente, quand il a involontairement attiré une paire de voyageurs à leur perte.

Clément sait que sa maison se trouve au sud, mais il ne reconnaît pas la forêt où il se trouve actuellement. Si les personnages escortent le garçon au sud, il faudra bien quelques heures pour atteindre un territoire familier pour l'enfant et encore un peu plus de temps pour trouver sa maison.

Le père de Clément recherche avec inquiétude son fils unique et sera immensément soulagé de découvrir son enfant vivant. Après de vifs remerciements, il leur offrira un pot en argile rempli d'un onguent de soins. Appliqué sur une blessure, il augmentera la vitesse de guérison naturelle du personnage «d'un cran» (voir RuneQuest II livre de base, page 60). Il y a suffisamment d'onguent pour cinq applications.

Si les joueurs décident de prendre Clément avec eux, ils auront besoin de le persuader que c'est dans son intérêt. Un test d'Influence et une explication raisonnable devrait faire l'affaire. Sinon, Clément fuira à la première occasion et essaiera de retrouver son chemin tout seul.

Où avez-vous eu ce cheval?

Une fois de retour sur la route (très probablement le lendemain matin), les personnages sont libres de poursuivre leur voyage. Il ne se passe pas longtemps avant qu'ils rencontrent une caravane de marchands en sens contraire. Lisez ou paraphrasez :

Une ligne de bric et de broc, faite de mules et de chevaux de trait, cahote sur la route dans votre direction. Chargée de sacoches et de sacs, il semble que cela soit une sorte de caravane de colporteurs. L'homme de tête vous sourit chaleureusement alors qu'il passe près de vous et ordonne à la procession de faire halte.

Le maître de caravane, Philipe, saluera les personnages et tentera de leur vendre une partie de sa marchandise. Il a toutes sortes de marmites, de casseroles, de couteaux, de couvertures et de biens de consommation communs. Sa pièce maitresse, cependant, est une belle jument blanche - le cheval d'un gentilhomme.

Philipe va essayer de la vendre aux personnages pour 200 pièces d'argent. S'il est interrogé sur la provenance cet animal délicat, Philipe révèle qu'il s'est arrêté dans le village d'Arbrenoir (le prochain sur la route des joueurs) où il a été approché par un homme qui lui a vendu ce cheval. Il était encore à moitié saoul quand la transaction a eu lieu, aussi le maître de caravane ne pourra fournir qu'une description sommaire

de l'individu: il était grand et son ample manteau de voyage ne parvenait pas à dissimuler son embonpoint considérable.

Le cheval appartient à Sir Guy, il a été pris et vendu par Stephanus, l'aubergiste du « Chevalier » dans Arbrenoir (voir ci-dessous).

ARBRENOIR

Ce petit hameau sert de point de passage pour les voyageurs. Il abrite quelque 60 âmes, qui survivent en chassant dans la forêt et en élevant des porcs et des poulets. Si possible, les personnages arriveront à Arbrenoir une heure ou deux avant le coucher du soleil.

Questionner les citadins

Tout le monde au village sait que quelque chose s'est passé neuf jours auparavant dans l'auberge. Près de la moitié savent que cela concerne un voyageur, mais ils n'ont pas tous les détails. Les villageois seront nerveux s'ils sont interrogés par des étrangers et leurs conversations changeront brusquement si les personnages passent à portée de voix. Les joueurs doivent sentir l'inquiétude qui pèse sur le village comme un nuage noir. Cependant, cela a plus à voir avec les apparitions spectrales qu'avec les événements de l'auberge.



Image par corozion studio © Deviant Art



Lieux d'intérêt

L'AUBERGE DU CHEVALIER

L'auberge est dirigée par Stephanus, sa femme, Pétrona et leur fils, Hugo. Stephanus est un homme de grande taille au ventre bedonnant, tout le contraire de sa femme mince et fluette.

Stephanus et Pétrona sont les chefs de file du le complot visant à voler la relique de Sir Guy, mais ils ont reçu l'aide d'Hugo et d'un des chasseurs du village, Raymundus. Lorsque le croisé s'est réveillé en surprenant Stephanus en plein vol de la relique, une bagarre a éclaté. Pendant la lutte, Raymundus a accidentellement tué Roland et Sir Guy n'a été maîtrisé qu'après avoir cassé le bras de Stephanus et poché l'œil d'Hugo.

Guy est maintenant ligoté et enfermé dans la cave. Tard dans la nuit, les hôtes de l'auberge qui réussissent à un test difficile (-40%) de Perception, peuvent entendre un bruit léger de cliquetis. C'est Sir Guy, qui se débat pour se libérer.

L'auberge dispose d'une pièce principale contenant trois tables avec des bancs rugueux et un bar. Un escalier mène au premier étage, où deux chambres sont disponibles pour les clients. Stephanus fait payer généralement une pièce d'argent par personne et par nuit. Une porte donne accès à la partie orientale de la maison où Stephanus et Pétrona ont leur chambre à coucher.

Derrière le bar se trouve une trappe qui mène à la cave. Seule une personne se trouvant derrière le bar pourra l'apercevoir. Suspendu à l'extérieur de l'auberge sur un cadre en bois, un mannequin de paille est enguirlandé de fleurs. Cette effigie est un charme de protection, une croyance païenne inoffensive datant de plusieurs siècles et censé protéger la maison. Caché à l'intérieur se trouve le reliquaire vitré contenant La main du Voleur Pénitent.

Si les personnages posent trop de questions dans l'auberge, Stephanus va les encourager à reprendre leur route, en leur offrant un repas gratuit vite expédié.

LA CHAPELLE DU VILLAGE

Ce minuscule édifice en pierre sèche présente une croix en bois sculpté sur un autel, deux bancs de bois brut et un bénitier en pierre.

Lorsque les aventuriers arrivent dans le village, Raymundus, un chasseur local, se trouve à l'intérieur en train de se flageller. Depuis qu'il a donné le coup qui a accidentellement tué Roland, l'écuyer de sire Guy, il éprouve un intense sentiment de culpabilité.

Lors de la première rencontre avec les personnages-joueurs, Raymundus fera une sortie précipitée, s'enfermant dans sa maison jusqu'au matin. Si les personnages poursuivent Raymundus - qui a évidemment quelque chose à se reprocher - il peut être convaincu de confesser son rôle dans le vol de la relique et dans l'assassinat accidentel de l'écuyer.

Essayez de retarder la révélation de Raymundus, afin de ne pas court-circuiter l'enquête des joueurs. Idéalement, ils devraient avoir déjà recueilli beaucoup d'indices au moment où il mettra son âme à nue. Bien sûr, si les personnages sont assez malins pour le convaincre de tout avouer dès le début, ils devraient être récompensés pour leur intelligence et entendre Raymundus étaler tous ses péchés devant eux.

CIMETIÈRE

Le cimetière du village est situé près de la lisière de la forêt, juste à l'est de la chapelle. Bien sûr, de nombreuses tombes ont été creusées ici au fil des ans, mais trois ajouts récents dénotent du reste. Ce site n'est pas marqué sur la carte, pour laisser aux joueurs le soin de le découvrir par eux-mêmes.

Deux des tombes récentes sont destinées à des autochtones et ont des noms gravés dans des croix de bois: Albert et Claude. Les deux hommes ont été assassinés par l'esprit de Mathilde, la sorcière morte (voir le Revenant Vengeur).

La troisième tombe est celle de l'écuyer de sir Guy, Roland. Raymundus l'a enterré ici la nuit où il l'a tué accidentellement.

Si les habitants sont questionnés sur ces tombes, ils savent tous qu'Albert et Claude ont eu le cou écrasé, comme s'ils avaient été pendus, et qu'ils occupent deux des tombes récemment creusées. Ils seront très réticents pour en parler, de peur d'attirer la colère du fantôme de Mathilde.

Seuls Raymundus, Stephanus, sa femme et son fils, savent que Roland occupe la troisième tombe.

LA FORGE

C'est une petite forge où les chevaux peuvent être ferrés et les armes et armures réparés. Le forgeron s'appelle Milo, un natif de l'Ouest de l'Italie. Il était absent la nuit du vol de la relique, mais il est conscient de la mauvaise humeur planant sur le village.

Avez-vous déjà vu ce chevalier?

Si les joueurs demandent directement aux villageois s'ils ont vu Sir Guy, ces derniers feront semblant de ne pas comprendre (« hum et heu ?? ») plutôt que de répondre immédiatement. Si les joueurs insistent, ils admettront avoir de vagues souvenirs d'un chevalier s'étant arrêté à l'auberge.

Si Stephanus ou sa famille sont interrogés, ils prétendront que Sir Guy n'a dormi qu'une seule nuit à l'auberge avant de repartir le lendemain matin.

Une nuit à Arbrenoir

Étant donné que les personnages doivent arriver dans Arbrenoir juste avant le coucher du soleil, ils n'ont que peu de temps pour fureter. Idéalement, ils devraient sentir que quelque chose ne tourne pas rond avec les habitants, sans pouvoir mettre le doigt sur ce que c'est. Toutefois, leurs soupçons devraient être suffisants pour les amener à rester et à faire quelques recherches.

Si les joueurs dorment au village, probablement au sein de l'auberge, l'un d'eux va être réveillé car, soudain, il n'arrive plus à respirer et une pression terrible écrase sa gorge. Cela persistera

pendant 5 Tours ou jusqu'à ce que le personnage réussisse un test de Ferveur Divine. Chaque Tour de strangulation va infliger 1 point de dégât à la tête du personnage. Durant l'incident, il n'y aura aucun signe d'un agresseur ou tout autre indice sur l'origine de la suffocation.

Après l'incident, une profonde meurtrissure violette, similaire à celle que ferait une corde, apparaît autour du cou du personnage, comme s'il avait été pendu.

Cette manifestation horrible a pour origine le lynchage de Mathilde et la présence continue de son esprit vengeur.

Si les joueurs posent des questions sur cet étrange bleu, ils recevront peu d'explication des gens du pays, qui seront tous réticents à évoquer la sorcière.

Le Revenant Vengeur

La femme lynchée, trois mois plus tôt par la populace d'Arbrenoir, était, en effet, une sorcière. Son nom était Mathilda, même si les gens du pays la connaissaient comme la fille aux Corbeaux, en raison de sa complicité étrange avec ces oiseaux charognards.

Comme un seul homme, les habitants du village ont traîné Mathilda de son taudis dans les bois jusqu'à l'Arbre Noir - un vieil arbre à gibet qui se situe à un quart de mile à l'ouest d'Arbrenoir. Dans un dernier rôle d'agonie, elle a maudit les villageois.

Un mois après la pendaison, l'esprit vengeur de Mathilda est revenu dans Arbrenoir. Stephanus fut le premier à la voir alors qu'il ramassait du bois - le cou tordu dans un angle impossible. Sa femme a ensuite revécu en rêve la pendaison - mais cette fois-ci, la corde se rompait, permettant à Mathilda de s'envoler dans les arbres. D'autres dans le village constatèrent que leur lait avait tourné pendant la nuit ou que des porcelets naissaient sans sabots. Les corbeaux de la forêt semblaient très agités ; leur croassement emplissant les arbres, même la nuit. Les habitants d'Arbrenoir se mirent à murmurer craintivement:



Est-ce que la sorcière est de retour?

Il ya quatre semaines, l'un des villageois - Albert - fut retrouvé mort, la gorge écrasée et les yeux exorbités. Sa porte et ses volets fermés de l'intérieur.

Quinze jours plus tard et il y eut une seconde mort. Cette fois, la victime - Claude - était le dernier à avoir quitté l'auberge après la fermeture. Il n'est jamais rentré chez lui et son corps a été retrouvé à une courte distance du **Chevalier**, avec, Encore une fois, la gorge écrasée.

Il est devenu évident pour tout le monde dans le village qu'Arbrenoir était maudit et que l'ombre de Mathilde était de retour des enfers pour accomplir sa vengeance. Stephanus et sa femme étaient aussi effrayés que tout le monde. C'est pour cette raison qu'ils ont essayé de voler la relique de Sir Guy.



Image par x-horizon © Deviant Art

L'Arbre Noir

Si les joueurs arrivent à confronter Stephanus ou sa femme, ils révéleront ce qui est arrivé à Mathilda. Cette information leur sera offerte dans une tentative de détourner l'attention de Sir

Guy et Roland.

Quand les personnages apprendront cela, ils désireront sans doute enquêter sur les lieux. Si c'est le cas, lisez ou paraphrasez le texte suivant:

Les bois de l'ouest d'Arbrenoir sont anciens et sombres. La terre noire sous vos pieds étouffe le son de vos pas alors que vous vous déplacez avec précaution entre les arbres qui, bien avant votre naissance, étaient déjà anciens.

L'Arbre Noir se remarque immédiatement : les autres arbres se tiennent à distance de lui, comme s'ils éprouvaient à son égard à la fois crainte et respect. D'une forte branche, à dix pieds du sol, une corde pend en lambeaux. Autour de la base du tronc, les racines épaisses, semblent se tordre comme des tentacules gelés et figées sur place. Des monceaux de débris végétaux pourris se sont accumulés entre celles-ci, créant une sorte de masse en décomposition.

Depuis que la Main du Voleur a été placée devant l'auberge du Chevalier, l'ombre de Mathilde a été incapable de se manifester et d'attaquer directement les citadins. Dans les bois, cependant, elle est encore capable de prendre forme.

Si les personnages commencent à fouiller près de l'arbre noir, très probablement à la recherche des restes de Mathilda au milieu du compost, une forme horrible apparaît:

Un essaim d'insectes se dégage du tas en décomposition, se rassemblant pour former la silhouette avide et vaguement humaine d'une main.

La main appartient à une Sorcière-Ver, une créature semblable en forme à un homme-ver. La sorcière va essayer de tirer un des personnages vers le monticule, où elle pourra utiliser son attaque de suffocation.

Si le personnage se libère, la sorcière se révélera:

Surgissant d'entre les racines pleines de limon, une forme grouillante et bouillonnante apparaît. Vaguement humanoïde, elle semble entièrement composée de coléoptères, de limaces boursoufflées et de grosses mouches d'un noir brillant. Un mille-pattes ondule sur le visage de la créature, formant ainsi le simulacre d'une bouche, tandis que de longs vers nécrophages gluants sont rassemblés en une crinière hirsute incrustée de terre.

Cette abomination se battra jusqu'à la mort, abandonnant la lutte seulement si les personnages s'éloignent de plus de 100 mètres de l'Arbre Noir. Si les personnages-joueurs détruisent

la monstruosité, Mathilda sera bannie, mais seulement pour 24 heures. Pour détruire de façon permanente son esprit, ils doivent brûler son corps, qui est enterré sous les racines de l'arbre noir.

RÉPRIMER LES RUMEURS

En tant que membres de l'Ordre, les personnages sont chargés d'étouffer toute preuve existante de surnaturel. Les moyens possibles sont vastes, du baratin à l'élimination des témoins.

Compte tenu de tout ce qui s'est passé dans Arbrenoir, ils auront besoin de faire quelque chose pour empêcher les gens du pays de parler des apparitions récentes et des morts suspects.

Une option serait d'accuser Stephanus des meurtres. Après tout, il a été le dernier à voir Claude vivant et à diffuser les rumeurs sur le fantôme de Mathilde.

Sorcière-Ver Spectrale

Caractéristiques

FOR	15	Action de Combat :	3
CON	13	Mod. de dommage	+1D2
DEX	12	Points de Magie	17
TAI	13	Mouvement :	8 m
INT	14	Rang d'Action :	+13
POU	17	PV totaux :	13
CHA	10	Seuil de Blessure Critique	7

Localisations

d20	Localisation Touchée	PA/PV
1-3	Jambe Droite	0/6
4-6	Jambe Gauche	0/6
7-9	Abdomen	0/7
10-12	Poitrine	0/8
13-15	Bras Droit	0/5
16-18	Bras Gauche	0/5
19-20	Tête	0/6

Armure : aucune, mais les armes perforantes et tranchantes ne lui inflige que le minimum de dommages.

Trait : Régénération (1PV/Tour)

Compétences : Athlétisme 42%, Connaissance (Occulte) 75%, Endurance 35%, Persévérance 70%, Perception 70%.

Style de Combat : Bagarre 45%, Envelopper 100%.

Armes

Type	Taille	Allonge	Dégâts	PA/PV
------	--------	---------	--------	-------

Envelopper	T	Spécial*	-
Bagarre	M	T	1D4+1D2 Comme le bras

*L'attaque par enveloppement, qui ne peut être tenté que lorsque la sorcière a saisi son adversaire, recouvre la cible d'une vague d'insectes qui mordent et piquent à tout va. Cela provoque 1D4 pts de dégâts sur chaque Localisation ; les armures n'offrent aucune protection contre ce type d'attaque.

L'APPLICATION DES LOIS

LOCALES

La région de Bretagne où l'aventure se déroule est sous la responsabilité du baron Gilles de Bertrand. Si les joueurs font appel à lui pour superviser l'administration de la justice dans Arbrenoir, il enverra son shérif, Simon d'Abeliane.

Abeliane est un noble pragmatique, très sceptique au sujet des allégations de sorcellerie, etc. Cela pourrait le rendre très utile pour les joueurs quand il s'agira « d'étouffer l'affaire ». La seule justice qu'il reconnaisse, c'est celle qui se trouve au bout d'une corde.

Différentes voies

Étant donné la nature ouverte des événements cette aventure, celle-ci pourrait se terminer de différentes façons. Les éléments clés à prendre en compte sont :

- Sir Guy est emprisonné dans la cave de l'auberge ;
- La Main du Voleur Repentant est cachée dans un mannequin au dessus de la porte de l'auberge ;
- L'ombre d'une sorcière hante le village: en tant que membres de l'Ordre, les personnages doivent vraiment s'en occuper

Si les personnages joueurs peuvent résoudre chacun de ces problèmes, ils auront réussi l'aventure.

Sir Guy continuera son voyage vers le Prieuré et les personnages l'accompagneront. Une fois arrivé, il remettra la relique.

LA MAIN DU VOLEUR REPENTANT (5 POINTS D'ATOUTS)

C'est la relique d'un des deux hommes crucifiés à côté de Jésus sur le Calvaire, cet artefact est extrêmement important pour l'église. Si la relique est livrée en toute sécurité au Prieuré de Saint-Mortimer, que ce soit par Sir Guy ou les personnages joueurs, les membres de l'Ordre pourront l'utiliser dans de prochaines aventures.

La main procure une guérison miraculeuse et apporte l'espoir à ceux qui sont désespérés. Toute personne malade peut recouvrer la santé en réussissant un test d'Endurance. Elle permet

également de restaurer «l'espoir», ce qui se traduit en termes de jeu par un bonus de +10% en Persévérance, Endurance et Ferveur Divine aussi longtemps que le personnage reste en possession de la main.

L'inspiration que la main procure aux âmes chrétiennes est tellement forte que les fantômes et les ombres ne sont pas en mesure de se manifester à moins de 100 mètres de tout bon chrétien en possession de la relique. On peut être «en possession» de la relique sans avoir à la tenir tout le temps.

