



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour Deus Vult



LE CONTE DU CHEVALIER PÂLE

LE CONTE DU CHEVALIER PÂLE



Image de Little Fear © [DeviantArt](#)

UN SCÉNARIO POUR DEUS VULT

Version originale : Gareth Hanrahan, Signs & Portents n°90

Traduction et adaptation : Kurgan

Correction : Arasmo, Thaddeus

Mise en page : Arasmo

Illustrations intérieures tirées de Signs & Portents n°90

INTRODUCTION

Cette mission destinée à des hiéromoines du premier ou du second rang est adaptée à des personnages débutants. Elle se situe en Normandie, à proximité du Mont Saint-Michel.

Précis

Le Pale Chevalier du titre est Bayard, un propriétaire terrien et un guerrier normand. Son jeune fils, Gallot, était faible et maladif à sa naissance : tout le monde croyait qu'il allait mourir jeune. Quand le garçon récupéra miraculeusement, Bayard rendit grâce à Dieu et jura de faire un pèlerinage en Terre Sainte avec son serviteur Hammond. Il quitta ses terres, les laissant aux bons soins de sa femme, Flore, et de son frère, Berolt. Alors que Bayard était absent, Berolt prétendit que son frère était sûrement mort et pressa Flore de l'épouser pour récupérer les terres de Bayard.

Au bout de trois ans, les deux croisés revinrent de leur pèlerinage ; Bayard était mal en point : la blessure qu'il avait récoltée après une rixe avec un marin ivre s'était infectée. Heureusement, le Seigneur sembla intervenir à nouveau : Bayard recouvra rapidement la santé. Mais depuis lors, Bayard a changé : il a renvoyé son fidèle Hammond et s'est querellé avec le prêtre local, Adero, au sujet d'une relique qu'il avait ramené de Terre Sainte.

Dans une lettre adressée à l'évêque d'Avranches, Adero se plaint du comportement de Bayard, qui l'accuse d'avoir volé la sainte relique. Le prêtre a clamé son innocence et a supplié l'évêque de l'aider. C'est là qu'intervient l'ordre...

Le Terrible Secret

Lorsque l'infant Gallot était mourant, Flore demanda l'aide de Rosamonde, la nourrice du jeune garçon. La vieille femme était une sorcière d'un certain pouvoir et fut en mesure de restaurer la santé du garçon par le sacrifice d'un cheval. Depuis lors, Flore soutient secrètement la cause de la vieille femme, qui cherchait à reconstruire

le culte des sorcières local.

Quand Bayard revint au bord du trépas, Flore, une nouvelle fois, supplia Rosamonde de l'aider. Si son mari venait à mourir, son beau-frère Berolt viendrait réclamer à la fois Flore et les terres, et Gallot subirait sans aucun doute un accident tragique. La propre descendance de Berolt pourrait ainsi hériter des terres. Malheureusement, les blessures du chevalier étaient trop grandes : il mourut donc. Mais la sorcellerie de Rosamonde retint l'âme de Bayard dans son corps, qui fut réanimé. Pour alimenter son sortilège, Rosamonde doit sacrifier régulièrement des animaux.

Rapidement, la sorcière réalisa que sa magie maintenait Bayard sous contrôle. Sans ses rituels, l'esprit lié au corps de Bayard prendrait le dessus, et le transformerait en une abomination meurtrière risquant de tuer tout le monde dans Chevas.

De plus, cette magie de réanimation se révéla vulnérable aux perturbations d'autres sorcelleries ou de la foi. Flore vola la relique, en blâmant le prêtre, pour garder son époux loin des chrétiens. Elle s'arrangea aussi pour que son époux se querelle avec Hammond, puisque celui-ci était le seul à connaître la véritable ampleur des blessures de Bayard ...

1. LA LETTRE DE L'ÉVÊQUE

Le hiéromoine sont appelés à la Tour de Gabriel au Mont Saint-Michel par le prieur des lettres, qui leur présente leur mission.

Le Prieur des Lettres

Après sexte, le quatorzième jour de Septembre, la pluie lave les pierres du Mont Saint-Michel comme les larmes de Dieu. Le ciel est un manteau gris ; tous les clochers et les tours de la forteresse sont devenus des petites montagnes baignant dans des ruisseaux d'argent. Un jeune initié boite hâtivement vers vous. «Frères, Le Maître Benjamin vous attend

dans la tour immédiatement.»

L'initié, Jarod, a été blessé dans un exercice d'entraînement il y a quelques jours. Pour a durée de sa convalescence, il sert d'assistant à Benjamin. *A l'intérieur de la tour de Gabriel, il fait heureusement chaud - Benjamin est originaire de l'Espagne au climat plus clément et garde toujours un bon feu brûlant dans l'âtre. Alors que vous entrez, il vous dévisage de ses yeux aveugles. «Les hiéromoines, Maître » dit l'initié. «Je le sais » interrompt Benjamin. «Maintenant va et ramène plus de bois. Il fait froid ici. Allez, allez ! »*



Le vieux moine effectue un geste vague pour vous inviter à vous asseoir, bien qu'il n'y ait aucune place de libre : chaque bureau, chaque chaise, chaque recoin de la tour est recouvert de livres et de documents. Benjamin tâtonne autour comme s'il cherchait une lettre, puis marmonne une malédiction dans sa barbe et se tourne vers vous : «Écoutez bien, mes frères. Notre ami l'évêque d'Avranches, a sollicité notre assistance. Il a reçu une lettre d'un prêtre de la paroisse de Chevas, le Père Adero. Elle se trouve par ici, mais peu importe, je peux réciter les sections intéressantes de mémoire.

Laissez-moi un instant... Voilà :

Saint Père, j'implore votre indulgence, bla bla bla,

vos humble serviteur éternel et autre formule de politesse. Ah. «Le Seigneur Bayard de Chevas est revenu de son pèlerinage en Terre Sainte il y a moins de trois mois, apportant avec lui une relique d'une grande sainteté. Le bon chevalier a ramené une pierre du sépulcre où Notre Sauveur a été enterré pendant trois jours avant le miracle de la Résurrection, une pierre de la tombe de Joseph d'Arimatee! J'ai supplié Bayard pour que la pierre soit portée à l'église pour le jour saint et il a d'abord semblé accepter de bon gré, mais maintenant, la pierre sacrée a disparu et Bayard m'accuse du crime. Je suis totalement innocent "... et puis suit une liste sans fin de pleurnicheries, de protestation de son innocence, de détails insignifiants sur les mauvaises manières de ce Bayard à son égard, etc., etc.....

Vous pouvez penser que ce n'est que bagatelle et en toute vérité, il se peut que ce soit exactement cela. Mais l'évêque nous a demandé de récupérer la relique et de trouver le coupable. Chevas n'est à pas plus de trois jours de voyage, vous devez donc vous hâter. »

Benjamin renvoie prestement et sans ménagement les personnages. S'ils ont des questions, qu'ils demandent au maître des Initiés ou qu'ils consultent les archives ...

Préparation

Les personnages peuvent récupérer tout l'équipement dont ils ont besoin auprès de l'intendant de l'Ordre. S'ils veulent vraiment se charger d'explosifs et de lames de croisé, ils le peuvent.

Recherche

Les joueurs astucieux peuvent souhaiter consulter les archives de l'Ordre avant leur départ. Demandez un test de connaissance (Occulte), ou (Histoire) ou (Régional). S'il est réussi, les personnages trouvent un rapport écrit il y a deux siècles par un autre hiéromoine, qui y décrit ses efforts pour éradiquer un culte de sorcière dans les bois près de Chevas. Le culte pratiquait des sacrifices animaux et même humains autour d'un autel dans une clairière

de la forêt. Malheureusement, les dossiers sont incomplets et ne donnent pas l'emplacement de cet autel.

2. LE VILLAGE DE CHEVAS

Alors que vous approchez du village, la route serpente à travers une forêt. Vous entendez un cor de chasse suivi d'un tonnerre de sabots ; soudain, un homme trébuche en sortant du bois juste devant vous. Il est ensanglanté, respire bruyamment et tient un couteau dans la main. « Aidez-moi! Ô Dieu miséricordieux, aidez-moi! Cachez-moi! »

Le jeune homme est un braconnier du nom d'Eric. Les forêts avoisinantes sont l'apanage du seigneur Bayard. Eric est pourchassé par un trio de cavaliers mené par le frère de Bayard, Berolt. Les personnages n'ont que quelques secondes pour réagir...

Un trio de cavaliers suit le paysan apeuré, avec à leur tête un homme barbu aux vêtements raffinés. « Où est ce chien? Je veux le voir puni pour avoir volé sur les terres de mon frère ! »

Le noble barbu est Berolt ; deux de ses sbires l'accompagnent.

Si les personnages protègent Eric, Berolt essaiera de les intimider pour qu'ils lui remettent le braconnier, mais il ne s'en soucie pas assez pour déclencher un combat avec quelques saints hommes. (Si les personnages ne portent pas leurs habits de moine, Berolt sera peut être moins disposé au compromis.) Si les personnages lui laissent Eric, alors Berolt frappera le visage du jeune homme avec un gantelet comme punition pour le braconnage, mais ne le tuera pas. Le but de cette petite rencontre est de présenter Berolt comme une personnalité moralement contestable.

Si les personnages questionnent Eric, lisez *l'Histoire du paysan*, ci-dessous. S'ils arrivent à convaincre Berolt de se calmer et de lui poser des questions, voir *L'Histoire du méchant oncle* dans

la section 3.

L'Arrivée

Les terres locales sont fertiles et la récolte de cette année sera sûrement abondante. En outre, les bois environnants sont giboyeux. Le manoir des Bayard, un petit château entouré d'une palissade en bois, se situe sur une colline surplombant le village. La petite église du village est juste devant, après le cimetière.

Environ deux cents personnes vivent dans le village. L'endroit semble calme et relativement paisible. La destination première des personnages sera sans doute la petite église, où ils pourront entrer en contact avec le père Adero.

Interroger les témoins

Selon vos goûts, les diverses histoires et rumeurs peuvent être obtenues par une bonne interprétation, par des tests d'Influence, Perspicacité et Connaissance de la Rue, ou bien par une combinaison des deux. Poser des questions de façon discrète est la meilleure approche pour résoudre le mystère de Chevas ; se ruer dans manoir des Bayard ne fera que provoquer la juste colère du Seigneur...

L'Histoire du curé du village

Le Père Adero accueille les personnages et leur offre le gîte. Il suppose tout d'abord qu'ils sont des moines d'Avranches qui ont été envoyés par l'évêque mais sa confusion sera évidente s'ils transportent de manière évidente des armes ou posent trop de questions au sujet des monstres ou du surnaturel. Son récit sur ce qui se passe dans le village est teinté d'indignation devant le fait d'être accusé du vol d'une relique sacrée, mais les personnages pourront amasser les indices suivants:

- Bayard est - ou était - un bon chrétien. Il est allé en pèlerinage avec son fidèle serviteur Hammond, en Terre sainte pour rendre grâce à Dieu de la guérison de son fils Gallot.
- Gallot est maintenant âgé de sept ans et il est toujours malade.

- Quand Bayard était absent, son frère Berolt a essayé de réclamer ses terres ainsi que la femme de Bayard, Flore! Berolt semble aussi vénal et pécheur que son frère est bon. Si quelqu'un a pu voler la relique pour la vendre, c'est sûrement Berolt.

- Bayard est revenu il y a seulement quelques mois. Il était très malade, ayant subi une blessure sur le chemin du retour : tous pensaient qu'il allait bientôt périr. Il avait même appelé Adero pour que celui-ci entende sa confession et lui administre les derniers sacrements.

- Peu de temps après, Bayard fut miraculeusement guéri. Depuis lors, il agit d'une manière étrange : il s'est querellé avec son frère, a renvoyé son fidèle Hammond et a accusé le père Adero d'avoir volé la relique.

- La relique est une pierre du Saint-Sépulcre, de la taille d'un poing. Adero ne l'a vu qu'une seule fois, en donnant l'extrême onction à Bayard. Elle était gardée dans un coffre verrouillé dans la petite chapelle du manoir des Bayard.

S'il est interrogé sur l'occulte, Adero dira que certain paysans se plaignent d'animaux volés et d'étranges lueurs la nuit, mais personnellement, il accusera Berolt et ses ruffians. Pendant l'absence de Bayard, Berolt s'est entouré d'un certain nombre de brutes et de canailles.

L'histoire du Serviteur

Hammond peut être facilement trouvé dans le village, surtout si les personnages ont un bon odorat. Depuis son renvoi, il passe ses journées à boire. Lui payer un verre est certainement le moyen le plus facile d'obtenir son histoire. Le faire décuver prendra plus longtemps, mais permet d'obtenir un compte rendu bien plus cohérent de ses aventures en Terre Sainte. S'il est interrogé alors qu'il est ivre, intercalez les faits suivants au milieu d'histoires décousues d'héroïsme, de trahison et de loyauté méprisée.

- Tout commença avec la naissance du jeune Gallot. L'enfant était petit et maladif, certainement du fait de sa mère, Flore, une

Bourguignonne. Les enfants nés d'une bonne mère normande sont toujours bien portant.

- Bayard supplia Dieu d'épargner la vie de son fils et promit d'aller prier en Terre sainte si le Seigneur intervenait. Le Seigneur répondit aux prières de Bayard et dès que Gallot eut récupéré, Bayard fit les préparatifs pour se rendre à Jérusalem.

- Ils voyagèrent par route jusqu'à Venise, puis prirent le bateau pour le Levant. Il vécurent de nombreuses aventures en chemin, dont beaucoup son manifestement dues à l'imagination de Hammond (...et puis le dragon de mer nous a attaqué, hips ...)

- En route, ils apprirent que Jérusalem était tombée et qu'ils ne pourraient jamais entrer dans la ville sainte. En compensation, Bayard acheta une relique à un Juif vendant de telles choses.

- Leur voyage avait duré plus de deux ans.

- Sur le chemin du retour, Bayard se querella avec un marin espagnol au cours d'un jeu de dés; l'Espagnol poignarda Bayard dans le bras. La plaie s'infecta et se révéla au-delà des compétences de soins d'Hammond. Le temps qu'ils atteignent le port et puissent trouver un médecin, la gangrène s'était installée, à tel point que Bayard crut sa fin proche. Il supplia Hammond de le ramener chez lui pour qu'il puisse voir sa femme et son fils une dernière fois.

- Bayard arriva à son domaine en vie. Dame Flore eut le cœur brisé de voir son mari si mal et ne laissa entrer que peu de gens dans le manoir, le prêtre Adero et le frère de Bayard, Berolt, et quelques serviteurs de confiance comme Hammond ou la nourrice de Gallot, Rosemonde.

- Peu de temps après avoir récupéré sa force, Bayard appela Hammond devant lui et lui dit qu'il était trop vieux et trop faible maintenant pour continuer à être son porte-bouclier. On lui donna un chalet et quelques misérables pièces de monnaie en le renvoyant. Hammond se lamenta sur cette injustice.

S'il est interrogé sur l'occultisme, Hammond

attribuera la guérison de Bayard à l'influence de la sainte pierre. Peut-être la pierre a été volée par quelque âme malveillante qui désire nuire à son maître? Si les personnages mentionnent spécifiquement les animaux morts, Hammond se rappellera d'un incident étrange qui a eu lieu alors que Gallot était malade. Tonnerre, le destrier de Bayard, a été retrouvé mort dans sa stalle. Le corps de l'animal avait été vidé de tout son sang. Cette étrange histoire fut vite oubliée lorsque Gallot commença à récupérer quelques jours de plus tard.

L'Histoire du Paysan

Demander à Eric le braconnier, ou tout autre villageois, de conter les événements dans le village, suscitera un récit confus. La plupart des gens s'accordent sur quelques faits, mais beaucoup d'opinions divergent et de folles rumeurs voient le jour (qui sont notés entre parenthèses).

- Le jeune Gallot était gravement malade. C'est un miracle qu'il soit encore en vie. (Le garçon a été maudit par une sorcière / Berolt a essayé de tuer son neveu / Berolt est le vrai père du garçon / c'est la même maladie qui a frappé Bayard.)
- Bayard a ramené quelque chose de Terre Sainte. (C'était une pierre sacrée / le Graal / un morceau de la Vraie Croix / il n'est jamais allé en Terre Sainte, il est allé courir la gueuse en Italie, après avoir été trompé par son propre frère / c'était un remède pour Gallot.)
- Pendant que Bayard était absent, Berolt sillonnait le village comme s'il en était le seigneur. (Berolt est un violeur et un monstre / il n'est pas si mauvais / il s'est arrangé pour que Bayard soit poignardé, espérant ainsi hériter de la succession / Flore avait une liaison avec Berolt et il était dans sa chambre à coucher tous les soirs alors que Bayard était absent.)
- Père Adero est un homme bon (il a volé la relique parce qu'il était jaloux de Bayard / il l'a utilisé pour maudire Gallot / il l'a utilisé pour maudire Bayard / Ce n'est pas une relique, c'est un trésor.)

- Il y a des sorcières dans les bois. Parfois, elles volent le bétail. (Ce n'est pas la sorcellerie, ce sont les hommes de Berolt / les hommes de Berolt sont des sorciers / Ce sont des loups-garous, et lui aussi! / Les sorcières sont aussi des loups-garous !)

L'Histoire du vieil homme

Si les personnages cherchent quelqu'un ayant une grande connaissance de la région autour du village, alors tout le monde indiquera Maric Qu'une-Oreille. Ce vieux bûcheron connaît les lieux mieux que quiconque. Maric est le père d'Eric ; sa réaction initiale dépendra de la façon dont les PJ ont réagi lors de la confrontation entre Eric et Berolt. S'ils ont remis Eric à Berolt, Maric leur crachera au visage et refusera de leur parler à moins qu'ils ne trouvent un moyen de se racheter. S'ils ont sauvé Eric, alors il les accueillera et les traitera comme des hôtes de marque.

Maric se souvient des histoires que son grand-père lui racontait du temps où les villageois n'étaient pas de bons chrétiens. Ils adoraient un cheval blanc dans une clairière secrète du bois qu'on dit aujourd'hui être hanté. Son Grand-père lui montra le coin une fois. Il puait la mort.

Maric amènera les personnages dans la forêt, mais seulement s'ils le paient bien. Si les personnages vont dans le bois, voir la Section 5.

Les indices dans le Village

Les personnages peuvent surveiller les troupes autour du village pendant la nuit pour attraper les adeptes volant du bétail. Ils peuvent alors soit interroger les adeptes ou alors les suivre à l'autel dans les bois. S'ils tentent des interrogatoires, souvenez-vous que le Fanatisme du Culte donne un bonus pour résister à l'intimidation et la torture. Voir la section 4, *Les Bois*.

3. LE MANOIR DES BAYARD

C'est dans ce petit château que réside la famille

de Bayard ainsi que d'une poignée de gardes et de serviteurs. La plupart des gardes sont désormais des fidèles de Berolt ou des membres de la secte.

À moins que les personnages trouvent une bonne raison pour être autorisé à parler à Bayard, les gardes vont les renvoyer d'où ils viennent. Voici quelques exemples de justifications possibles :

- Ils sont les représentants officiels de l'évêque d'Avranches, venus pour enquêter sur l'accusation de vol contre le Père Adero.
- Ceux sont des pèlerins, venus pour voir la relique.
- Tenez, voilà un gros pot de vin...

L'Histoire du pâle Chevalier

Bayard est terriblement amaigri, ses yeux sont creusés et sa parole est lente à venir. Son bras gauche est immobile, héritage de la blessure qui a failli le tuer. Le seul moment où il montre une quelconque émotion, c'est en parlant de son fils bien-aimé, Gallot. Bayard ne reçoit jamais de visiteurs sans que sa femme soit présente. Il admet que, depuis sa maladie, il n'est plus aussi attentif qu'auparavant : il s'appuie donc sur son épouse Flore pour administrer ses terres. Tout au long de la conversation avec Bayard, Flore sera là pour l'aider.

Des tests de Courtoisie sont nécessaires pour se comporter correctement avec Bayard : le chevalier n'accepte pas l'impolitesse. Ceux qui le mettront en colère, particulièrement en insultant l'honneur de sa femme, vont être jetés dehors. L'histoire de Bayard ressemble à celle de Hammond, mais avec plus d'honnêteté et moins de contes à dormir debout.

- Après que le Seigneur ait sauvé son fils, il a promis de prier à Jérusalem.
- La chute de la ville sainte mit un terme à cela; il considéra un instant la lutte contre les Sarrasins, mais il estima qu'il était de son devoir de rentrer chez lui d'abord.
- Il a acheté la pierre sacrée à un mystique juif qui lui a assuré qu'elle était la pierre même sur

laquelle la tête du sauveur avait reposé dans la mort.

- Il a été attaqué par un espagnol complètement ivre à bord du navire de retour. La blessure s'est infectée et il est tombé gravement malade.
- Il a récupéré ses forces en revoyant sa mie, Flore, et son fils Gallot.
- Il est très mécontent des exactions de son frère en son absence et il déteste la plupart des suivants de Berolt. Les choses vont devoir changer !
- La Pierre Sainte se trouvait dans la chapelle du château. Le prêtre était la seule personne à avoir visité le château (et la chapelle) entre le retour de Bayard et la disparition de la pierre.

Il nie toute connaissance de sorcellerie ou d'occultisme. Il n'a vu qu'un seul événement surnaturel, quand Dieu a guéri son fils nouveau-né.

Toute personne réussissant un test de Médecine en présence de Bayard note l'odeur de chair en décomposition : sa blessure continue à pourrir...

L'histoire de l'épouse

Flore, la femme de Bayard, est une femme coquette et délicate, dont l'apparence débonnaire cache une personnalité étonnamment dure. Elle préfère travailler à travers son mari ou d'autres figures, mais elle est disposée à faire tout ce qui est nécessaire pour survivre ou pour protéger sa famille (comme passer des accords avec des sorcières). Si elle est interrogée par les joueurs, elle essaiera de reporter toutes les questions sur Bayard. Tout en parlant aux joueurs, elle coud nerveusement. C'est une couturière qualifiée qui dévoue la majeure partie de son temps à réaliser des habits pour Gallot.

Malgré la grande confiance qu'elle témoigne à Rosamonde et sa dette envers la secte, Flore reste une fidèle chrétienne. Grâce à une bonne interprétation et en utilisant sa culpabilité de bonne catholique, les personnages pourraient être en mesure de lui faire avouer ses péchés. Elle s'est tournée vers Rosamonde pour sauver son

enfant et puis plus tard pour sauver son mari, mais si on lui rappelle qu'elle a mis ce faisant leurs âmes en péril, alors elle pourra être convaincue de se retourner contre le culte.

Si elle est interrogée, elle affirme les choses suivantes :

- La guérison de Gallot est un miracle, tout comme celle de Bayard.
- Elle nie toute suggestion de relation avec Berolt; son beau-frère n'est qu'un ami ... cher, rien de plus. Elle regarde Bayard en disant cela, comme si elle attendait qu'il dise quelque chose. Un test réussi de Perspicacité suggère qu'elle attendait de lui qu'il donne sa permission pour pouvoir se plaindre de Berolt.

Voir aussi *la Fausse piste de Flore*.

L'Histoire du Garçon

Le Jeune Gallot n'a que sept ans. Pour un enfant miraculé, il est toujours faible et malade. Contrairement à son père et son oncle, Gallot n'a aucune aptitude pour le combat et passe le plus clair de son temps dans sa chambre, à jouer avec sa nourrice Rosamonde.

L'Histoire de la Nourrice

Rosamonde est la «méchante» de cette aventure, mais sa première rencontre avec les personnages, en tant que nourrice innocente de Gallot, ne devrait pas éveiller leurs soupçons. Rosamonde est une grande paysanne à l'air maternelle avec un visage placide et souriant. Son grand-père lui a parlé des moines noirs qui anéantirent le culte précédent, donc si les personnages ne sont pas déguisés, Rosamonde les reconnaîtra comme une menace avant qu'ils ne la confondent - voir la section 5, *Le Culte Sorcier*.

Si elle est questionnée, Rosamonde affirme ne rien savoir. Elle a fait de son mieux pour guérir Gallot quand le nourrisson était malade et admet, si besoin, l'utilisation de certains charmes folkloriques que sa grand-mère lui a enseigné, mais évidemment, c'est l'intercession de Dieu qui l'a sauvé. Elle craint Berolt et ses hommes, et

suspecte que l'un d'entre eux aurait bien pu voler la pierre sacrée.

L'Histoire du méchant Oncle

Berolt peut reconnaître les personnages s'ils l'ont confronté sur la route en dehors de Chevas. Si oui, il ne cachera pas sa colère et ne répondra aux questions que s'il est forcé de le faire, ou s'il croit qu'ils pourront aider sa cause (ou si les personnages accusent ses hommes d'avoir volé la Sainte Pierre).

L'histoire de Berolt prend à contre-pied de celle de son frère. Selon Berolt :

- Gallot a été guéri, mais c'était à peine un miracle. Regardez le petit garçon, ce n'est encore qu'un faible avorton. Berolt a essayé de l'endurcir pendant que son père était absent, mais Gallot ne fera jamais un bon guerrier.
- Pendant que Bayard était absent, Berolt et ses hommes ont protégé les propriétés familiales. C'était des temps dangereux ! Sans Berolt, Chevas et les terres environnantes aurait été conquis trois fois ou plus.
- Quand Bayard est revenu blessé, Berolt était prêt à prendre sa succession et à épouser Flore, mais il fut ravi de voir son frère récupérer. Qui pourrait douter de l'amour qu'il porte à son frère ?
- La Pierre Sainte est, selon l'opinion de Berolt, un morceau de roche inutile. Bayard est un grand chevalier, mais il n'a jamais eu un esprit très affuté; par le passé, il a donné de l'argent à des dizaines de mendiants et de prophètes ou saints supposés. L'homme qui lui a vendu la pierre avait sans doute une douzaine de reliques identiques attendant le prochain pigeon.

Si les personnages interrogent Berolt au sujet de *la fausse piste de Flore*, alors le chevalier continuera à se moquer de la Pierre Sainte, en disant qu'aucun de ses hommes ne serait assez stupide pour croire en la pierre ou bien d'essayer de la vendre. Berolt est un pécheur inique et libidineux, mais ce n'est pas un menteur.

L'Histoire des Brutes

Berolt a une demi-douzaine de serviteurs - des mercenaires, des brigands, des guerriers - qui servent comme hommes de main et compagnons de beuverie. Leurs noms sont Alain, Rodéric, Clerebald, Folcard, Geffroy et Loyset, mais ils sont tous sensiblement les mêmes, des voyous brutaux qui ne savent que s'amuser, se boire et se battre. Depuis le retour de Bayard, ils trouvent la vie à Chevas beaucoup plus ennuyeuse.

S'ils sont interrogés, ils racontent tous à peu près la même histoire : ils n'ont pas pris la Pierre Sainte, n'ont rien à voir avec aucun des événements étranges du village et regrettent le temps où Berolt était seul maître à bord : au moins, ils pouvaient faire ce qu'ils voulaient !

L'Histoire du Maître d'Ecurie

Les personnages peuvent souhaiter interroger le palefrenier des Bayards, Bors, surtout si Hammond leur a raconté le meurtre étrange du cheval Tonnerre, il y a six ans. Bors se souvient de l'incident comme si c'était hier : il est plus proche des chevaux que des hommes...

- C'est arrivé lorsque Gallot était un jeune nourrisson malade.
- Tonnerre a été attaqué pendant la nuit. L'attaquant a tranché le cou du cheval à deux reprises et l'animal est mort exsangue.
- Bizarrement, il n'y a eu aucun signe montrant que le cheval se soit débattu ou ait tenté de s'échapper, alors que Tonnerre était une bête revêche. C'est comme s'il s'était tout simplement livré au couteau.
- Bors a essayé de trouver le meurtrier, mais tout le monde était distrait par la récupération miracle de Gallot. L'indice qu'il a trouvé était une petite tasse en bois, couverte de sang, comme si l'attaquant avait recueilli le sang du cheval.

Un test de Connaissance (Occulte) réussit, suggère que le sang d'un étalon vigoureux peut être utilisé dans une potion de santé ou pour renouveler la force.

Fouiller le Manoir

Pour inspecter le manoir, les personnages doivent obtenir la permission de Bayard (peu probable car sa femme le contrôle et celle-ci a toutes les raisons de ne pas laisser faire les personnages) ou agir en secret en évitant les gardes. La dernière solution nécessite un test très dur (- 40%) de Discrétion pendant la journée, ou un test difficile (-20%) pendant la nuit. Si ce test est raté, le ou les personnages seront découverts par un des gardes et devront négocier, se frayer un chemin pour s'enfuir ou bien être arrêtés.

Un personnage qui échappe aux gardes peut faire un test de Perception pour fouiller le château. S'il réussit, révélez au personnage un des indices ci-dessous :

- **Flore & Rosamonde:** Flore rencontre Rosamonde la nuit, ce qui est plutôt suspect, car elles pourraient facilement se réunir pendant la journée. Un personnage qui espionne leur conversation rapide entend Flore se soucier des «humeurs noires» de son mari et Rosamonde qui promet d'essayer de s'occuper de cela tout en mettant Flore en garde contre les moines noirs.
- **Rosamonde et les serviteurs:** Rosamonde s'entretient discrètement avec deux des serviteurs, qui sont des membres secret du culte. Elle les envoie «chercher une autre offrande».
- **Bayard:** un personnage espionnant Bayard quand il est seul apprend que le chevalier malade souffre de visions et délire sur les ombres et les fantômes de chevaux.
- **La Pierre Sainte:** un personnage qui obtient une réussite critique au test de Perception ou effectue des recherches dans le cellier où Dame Flore garde son matériel de couture, trouvera ... la Pierre-Sainte enveloppée de langes. L'emplacement de la découverte suggère que Flore a pris la pierre, mais il n'y a aucune preuve tangible.

La fausse piste de Flore

Dès que l'enquête des personnages commence à cibler le château plutôt que le père Adero, Flore

s'inquiète et tente de détourner leurs soupçons. Elle garde la Pierre Sainte à bonne distance de Bayard, mais elle a besoin de l'éloigner encore plus. Son plan consiste donc de cacher la pierre au milieu des effets d'un des disciples de Berolt, histoire d'amener les hiéromaines à enquêter sur les voyous.

La Folie de Bayard

Cet événement se déclenche si les personnages pressent Bayard un peu trop, s'ils s'en prennent à Flore, ou si l'action s'enlise. Le sort qui contrôle l'esprit du chevalier cesse temporairement de fonctionner. Le chevalier commence à délirer sur des chevaux fantômes couverts de sang qui ramènent son âme de la terre des morts. Il ne reconnaît personne à part Flore et peut prendre les personnages pour des Sarazins, des voleurs ou même des esprits venus lui voler son âme. Dans son délire, il peut donner des indices importants ("*la sorcière, c'est elle qui m'a fait ça! Du sang... plus de sang pour qu'IL reste dans ma tête!*"), ou attaquer les personnages.

4. DANS LES BOIS

Les personnages peuvent choisir d'enquêter sur les bois hantés. S'ils y rentrent, ils pourraient bien ne pas revenir ...

Sacrifices

Le culte a sacrifié du bétail pour alimenter les sorts de Rosamonde. Les vaches sont prises dans les champs, puis conduites à une courte distance sous le couvert des arbres ; elles sont ensuite égorgées et leur sang est recueilli dans un bol. Le cœur est alors retiré et placé sur l'autel se trouvant plus loin dans les bois. Habituellement, les adeptes découpent maladroitement la vache, histoire de récupérer autant de viande que possible. S'ils sont pressés par le temps, ils laisseront la viande aux charognards.

Errer dans les Bois

Si Maric le bûcheron est en compagnie des

personnages, il pourra sans problème les guider vers l'autel dans les bois. Sinon, les PJ devront tracer leur propre chemin à travers la forêt, une option périlleuse. Les hiéromaines doivent effectuer un test Difficile (-40%) de Pister ou Connaissance (Régional) pour trouver leur chemin ; si le test est raté, les personnages sont perdus pendant 1D4+1 heures.

Le Cheval Blanc

Demandez des tests de Perception. Le personnage qui réussit avec le plus résultat le plus élevé aperçoit un beau cheval blanc (peut-être même une licorne) se déplaçant au milieu des arbres. C'est la manifestation d'un des esprits de la secte.



Le cheval avance devant les personnages à travers les bois sombres, comme s'il les guidait vers la sécurité. En vérité, l'esprit a l'intention d'attirer les personnages dans une embuscade. Enterré dans les bois sombres, les restes de cultistes des générations précédentes ont juré de défendre le sol sacré de la secte. Ces morts-vivants sont animés par les mêmes esprits que ceux qui maintiennent Bayard dans son état de demi-vie : ce ne sont des cadavres défraîchis, incrustés de la

boue des tourbières et maintenus en suspension par des mains invisibles. Beaucoup de ces zombies montrent des signes de mort violente.

Si les personnages suivent le cheval, celui-ci les mènera droit au milieu du pire endroit possible pour une embuscade. Les morts attaquent les personnages quand ils sont au milieu d'une section marécageuse, où tout mouvement est réduit de moitié et où tout test basé sur la DEX subit une pénalité de -20%. Les morts-vivants ne sont pas affectés par ces conditions.

S'ils ne suivent pas le cheval, l'esprit essaiera de posséder un des hiéromaines et s'enfuira avec son corps, attirant les autres personnages dans l'embuscade.

Il y a trois zombies par personnage-joueur. Les zombies essayeront d'empoigner les personnages et les traîner au fond du marécage.

L'Autel

L'autel de la secte est une dalle de pierre blanche au pied d'un chêne centenaire. Des dizaines, voire des centaines de crânes de chevaux sont cloués à cet arbre. La pierre blanche est recouverte d'une petite pile de cœurs de vache, rouges et tannés. Ces cœurs sont étrangement rétrécis et sec, comme si on en avait aspiré la vie.

Pendant la journée, il n'y a personne ici. La nuit, une paire de cultistes du village peut visiter le site pour laisser des offrandes de cœurs afin d'alimenter les sorts de Rosamonde. Une fois toutes les deux semaines, l'ensemble du culte se rassemble ici sous la direction de Rosamonde (il s'agit du meilleur moment pour les personnages ambitieux d'atteindre tous les hérétiques).

Endommager l'autel ou prendre les cœurs de bétails va perturber les sorts de Rosamonde. En fonction des dommages provoqués par les joueurs, cela se traduira par la folie temporaire de Bayard, ou bien mènera à la section 6, *Le Chevalier de la Mort*.

5. LE CERCLE DES SORCIÈRES

Le culte ne va pas rester les bras croisés alors que les hiéromaines enquêtent sur leurs actions. Les réponses de la secte sont détaillées ci-dessous, à partir de leur première réaction jusqu'à leur attaque désespérée finale. Utilisez une de ces réactions si les personnages s'approchent trop près du culte ou si l'action ralentit.

Espionner les personnages

Rosamonde a entendu quelques histoires dans sa jeunesse sur des moines en robe noire qui auraient anéanti le culte deux siècles plus tôt. Si les personnages arrivent en ville avec leurs robes habituelles et enquêtent sur le culte, elle se souviendra de ces contes et réalisera que le culte est de nouveau ciblé. Elle ordonnera à ses disciples d'espionner les personnages, qui seront épiés partout où ils iront. Dans le village ou autour du château, il est assez facile pour les adeptes d'observer les moines sans être repéré. Les hiéromaines peuvent faire un test Difficile (-40%) de Perspicacité ou de Conn. De la Rue pour réaliser qu'ils sont surveillés. Dans les bois ou les routes, cependant, il est beaucoup plus difficile pour les agents du culte de les suivre sans être repéré (utilisez des tests d'opposition de Perception vs Discrétion).

Le cheval Maudit

Le culte est en mesure de contrôler les chevaux grâce à leur adoration des esprits équins. Si les personnages sont montés, un sectateur caché utilisera un sort pour commander à un cheval de s'emballer, entraînant le cavalier dans une chevauchée sauvage et probablement suicidaire. Le personnage doit réussir un test Difficile

(-40%) d'Equitation pour ramener le cheval sous contrôle, ou un test Difficile (- 40%) d'Athlétisme (ou un test d'Acrobatie normal) pour sauter du cheval : en cas de succès, il ne subira qu'1d6 points de dommages. Si l'un des tests échoue, le cheval se précipite dans un fossé, ce qui infligea 3D6 points de dégâts au cavalier.

Si les personnages n'ont pas de chevaux, alors l'adepte utilise sa magie pour commander à un cheval de trait de charger les personnages et de les piétiner.

Les Horreurs de la Mort

Si le culte est absolument désespéré, (les personnages ont capturé Rosamonde ou l'autel du culte, ou sont, de toute évidence, sur le point de le faire) il n'aura pas d'autre choix que de s'en remettre aux morts-vivants. Les adeptes appelleront à l'aide les zombis de la forêt pour attaquer les personnages. Invoquer des morts de cette façon, en dehors des terres sacrées du culte, nécessite une grande puissance et donc de multiples sacrifices humains. Si possible, le culte utilisera des hiéromaines capturés, mais plus vraisemblablement, il sera contraint d'utiliser des innocents (des personnages non joueurs comme le père Adero ou Hammond seront des cibles évidentes).

Les morts-vivants convoqués titubent dans la ville et entourent l'endroit où les personnages se trouvent (probablement l'église du village ou le château). Il y a 5 morts-vivants par personnage-joueur. Si la situation dégénère à ce point, les personnages n'auront probablement pas d'autre solution que d'éliminer tout le monde dans le village.

6. LE CHEVALIER DE LA MORT

Si les joueurs font preuve de prudence et de subtilité, en rassemblant de nombreux indices, ils peuvent découvrir que Rosamonde est la source des guérisons miraculeuses de Bayard et Gallot et confronter la vieille sorcière en secret.

Si les personnages font des gaffes et alertent le culte de leur présence, ils auront alors à se frayer un chemin à travers des vagues de zombis avant de pouvoir affronter Rosamonde.

Confronter Rosamonde

La meilleure façon d'affronter la sorcière est de la prendre au dépourvu. Les PJ pourraient, par exemple, lui sauter dessus quand elle voyage depuis le château vers la forêt et lui mettre le couteau sous la gorge. Rosamonde passe le plus clair de ses jours au château, en prenant soin de Gallot. Les personnages devraient vraiment éviter d'attaquer Rosamonde en présence de Gallot. Tirer l'épée en présence d'un enfant de sept ans risquerait de rameuter Bayard, Berolt et tous les gardes du château.

Rosamonde n'est pas la plus diabolique, ou la plus hargneuse des dirigeants de secte. Elle va utiliser tous ses sorts contre les personnages et pourra même utiliser Gallot comme otage si elle doit, mais elle n'a pas de grand plan pour conquérir le monde. Jusqu'à ce que Flore lui demande de sauver Gallot, c'était juste une sage-femme avec quelques charmes de guérison appris d'un ancien culte, rien de plus. La tournure que prennent les événements la dépasse : le Bayard ressuscité est presque au-delà de ses capacités de contrôle. C'était une chose d'arracher un enfant malade des griffes de la mort, mais Bayard était vraiment mort quand elle l'a ramené et elle l'a lié à un esprit sombre pour le garder vivant. Si elle avait eu le choix, elle aurait laissé Bayard mourir, mais ce faisant, elle aurait perdu le soutien de Flore et la région serait passée sous le contrôle de Berolt. Son plan, avant l'arrivée des hiéromaines, était de maintenir Bayard vivant pendant encore une dizaine d'années au plus, jusqu'à ce que Gallot soit en âge de prendre la succession sous le nez de Berolt.

Si les personnages confrontent Rosemonde, sa réponse sera dictée en fonction des actions des personnages. S'ils sont conciliants et ouvert à la négociation, elle exposera son problème : les sorts nécessaires pour maintenir l'esprit de

mort sous contrôle nécessitent de plus en plus de sacrifices, mais si elle arrête ces derniers, il deviendra un monstre. Si les personnages l'attaquent directement, elle essaiera d'utiliser des innocents, Gallot par exemple, comme bouclier et leur lancera des sorts de Paralysie.

Le Plaidoyer de Flore

Encore une fois, si les personnages se rapprochent trop près de la secte et que les tentatives de Flore pour les détourner échouent, alors elle agira pour protéger sa famille et Rosamonde. Elle envoie la sage-femme au loin sous bonne garde, puis convoque les hiéromaines pour les rencontrer en secret. Elle raconte alors sa version des événements : la nourrice a sauvé Gallot en utilisant la magie et fait la même chose avec Bayard. C'est un péché, mais cela a sauvé sa famille et les terres de son mari de son cruel frère. Le retour de Bayard a mal tourné et Rosamonde cherche un moyen de le laisser s'en aller sans donner le contrôle à l'esprit de mort qui habite son corps, mais en attendant, elle supplie les personnages de laisser le culte tranquille.

Le Chevalier de la Mort

La bataille finale de l'aventure peut être déclenchée de plusieurs façons :

- La colère de Bayard contre les personnages est telle que les sorts de contrôle se dissipent, laissant à l'esprit de mort libre cours.
- Les personnages arrêtent ou tuent Rosamonde, ou détruisent l'autel. Sans sacrifices réguliers, les sorts contrôlant l'esprit de mort s'estompent au cours du temps.
- Les personnages décident que Bayard doit mourir.
- Bayard est placé en situation de stress intense : par exemple, en voyant son château entouré de zombis.

Dans tous ces cas, Bayard devient le chevalier de la mort quand l'esprit de mort prend le contrôle. Sa peau tombe en lambeaux par endroits, révélant la pourriture à l'intérieur. Des vrilles d'énergie

sombre serpentent autour de ses membres, l'animant comme une marionnette. Sa voix résonne comme si elle venait du fin fond d'une caverne. Sa force décuple et il devient affamé de mort et de chaos. Sans contrôle, le chevalier de la mort massacrera tout le monde dans le village, à commencer par sa propre famille.

Comme il ne peut être tué qu'en le démembrant entièrement, le Chevalier de la Mort est un ennemi puissant. Si les personnages n'ont pas encore vaincu les zombis, le chevalier prendra le contrôle des morts-vivants aussi.

Vaincre Bayard

La façon la plus directe, est de détruire complètement le corps de Bayard, mais ceci est une tâche difficile. Le chevalier est un guerrier compétent et d'une force surnaturelle. Il y a, cependant, plusieurs façons pour les personnages d'approcher cette bataille sans une confrontation directe à lui :

- **UNE ALLIANCE AVEC BEROLT:** la réaction de Berolt aux événements dépendra de ce qu'il pense des hiéromaines. Si les personnages l'ont contrarié, alors il se peut même qu'il leur reproche l'explosion de l'activité surnaturelle et supposera que la meilleure chose à faire est de les tuer. Sinon, il peut être convaincu de mener ses hommes contre les zombis, le culte et le cadavre ambulant de son frère. Si les personnages n'arrivent pas à le convaincre, lui et ses hommes resteront cachés dans le château.
- **PERTURBER LES SORTILÈGES:** si les sorts de lien s'estompent, alors ils peuvent être complètement dissipés. Rosamonde a fait cacher la pierre sacrée parce que la foi chrétienne affaiblit les sorts qu'elle a placés sur Bayard. Si les personnages peuvent attirer Bayard dans l'église du village, il deviendra vulnérable aux blessures. Il devra également réussir un test de Persévérance en plus de tout autres effets lorsque de la Magie Divine est utilisé à proximité, si le test échoue, le Chevalier de la Mort est sonné pour 1D3 Actions de combat.

- **SACRIFICE**: les personnages peuvent aider Rosamonde dans l'accomplissement d'un sacrifice, ou exécuter les rites eux-mêmes pour lier à nouveau l'esprit de mort. Cela restaurera la raison de Bayard, au moins pendant un moment.
- **ATTEINDRE BAYARD**: une autre option est d'essayer d'atteindre la propre âme de Bayard piégée dans ce corps mort et de faire appel aux meilleurs sentiments du Chevalier. Dans cette optique, les PJ pourraient convaincre Hammond d'intervenir pour rappeler à Bayard son serment de voir sa famille une dernière fois avant sa mort, ou montrer à Bayard combien sa transformation horrible affecte Gallot. Si les personnages en font suffisamment, le chevalier se suicidera.

7. CONSÉQUENCES

La mission des personnages était de prouver l'innocence du père Adero dans le vol de la Pierre-Sainte. Ils doivent également décider de la façon de traiter le culte :

- Ils peuvent tout simplement éliminer Rosamonde et détruire l'autel dans les bois. Dans ce cas le culte va retomber dans l'obscurité (mais ne sera pas éliminer de façon définitive).
- Ils peuvent l'effacer complètement en détruisant l'autel, en tuant Rosamonde et tous les autres membres de la secte, en déterrants toutes les tombes dans les bois et en pulvérisant les os. Un tel choix peut, si le MJ le désire, entraîner le gain d'un point d'Impiété car cette solution radicale risque de provoquer un cas de conscience (étaient-ils tous vraiment coupables ??).

Le destin de la famille Bayard, notamment celui de Dame Flore, constitue un autre problème. D'un côté, cette noble dame a eu recours à la sorcellerie et a protégé un culte hérétique, elle en sait beaucoup trop et devrait normalement être éliminée ou du moins être jugée ou punie.

Mais d'un autre côté, elle a agi pour protéger sa famille et son statut dans la noblesse rend délicat

son élimination ou son jugement. De plus, son élimination aurait pour conséquence la prise de pouvoir du cruel Berolt et, à courte échéance, la mort de Gallot dans un accident (surtout si Berolt apprend que Gallot a été guéri par la même magie noire qui a ressuscité Bayard).

Si les personnages décident de l'éliminer, ils n'auront accompli que leur devoir, mais ce meurtre et les conséquences qui en découlent peuvent entraîner un cas de conscience et le gain d'un point d'Impiété (au choix du MJ).

Par contre, si les personnages la laisse tranquille, voire l'aide, elle et son fils, à ne pas tomber sous la coupe de Berolt, cette acte de pitié pourrait annuler un point d'Impiété (au gré du MJ), mais aurait surtout pour conséquence de mécontenter l'Ordre et leur faire gagner 1 ou 2 points d'Impureté (toujours au choix du MJ).

Enfin, si les choses ont mal tourné (si la plupart des villageois sont témoins de l'attaque de zombies ou de la folie du chevalier de la mort), les personnages-joueurs n'auront peut être pas d'autres choix que de raser le village et tous ses habitants. Cette solution radicale est une preuve de leur obéissance aveugle à l'ordre et pourrait entraîner la diminution de leur Impureté de 1 ou 2 points ; par contre un tel massacre pourrait provoquer une Impiété de niveau 2.

Si les joueurs y pensent, le meilleur compromis et sans doute de laisser Flore en vie, mais d'en faire un Agent de l'Ordre en menaçant de révéler toute l'histoire. Non seulement cela devrait leur éviter un cas de conscience, mais l'influence d'une dame de la noblesse serait bénéfique pour l'Ordre (qui n'a jamais assez d'alliés et d'espions). De son côté Flore pourrait racheter ses péchés passés et surveiller la région de Chevas pour éviter une résurgence du culte des sorcières. Une telle manœuvre impressionnera sûrement les dirigeants de l'Ordre et pourrait même entraîner le passage des Hiéromaines à l'échelon suivant dans la hiérarchie de l'Ordre.

ANNEXE
PERSONNAGES

Bayard

Le croisé est revenu de Terre Sainte, mortellement blessé. Son corps est soutenu par des esprits néoromantiques et continue à pourrir de l'intérieur. Les valeurs entre parenthèses s'appliquent lorsque Bayard devient le Chevalier de la Mort. Sous cette forme, il reçoit tous les avantages des morts-Vivants.

MORT-VIVANT : les morts-vivant n'ont pas de métabolisme et donc pas de score de CON ou d'Endurance. Ils sont donc immunisés aux effets nécessitant un test d'Endurance, comme les Blessures Sérieuses ou Graves, les Poisons et Maladies, la Fatigue, aux Manœuvres Etourdir, Saigner et Empaler. Les armes perforantes ne font que le minimum de dommage. Si les points de vie d'une localisation tombent à une valeur négative égale à deux fois leur total de départ, celle-ci est détruite ou inutilisable. La perte de la poitrine, de l'abdomen ou de la tête, entraîne la destruction de la créature. Celle des bras les rend inutilisables. La perte d'une jambe réduit le Mouvement de moitié ; la perte des 2 jambes oblige la créature à ramper avec un Mouvement de 1m/Tour.

Caractéristiques

| | | | |
|-----|--------|----------------------------|------------|
| FOR | 14(24) | Action de Combat | 2 |
| CON | 13(-) | Mod. de dommage | +1D2(+1d6) |
| DEX | 10 | Points de Magie | 13 |
| TAI | 13 | Mouvement | 8 m |
| INT | 10 | Rang d'Action | +11(+4)* |
| POU | 13 | PV totaux | 13 |
| CHA | 14 | Seuil de Blessure Critique | 7 |

* en armure

Localisations

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

• **Armure** : Cotte de maille (5 PA).

Trait : Aucun (Mort-vivant, Vision Nocturne)

Compétences : Athlétisme 50% (70%), Courtoisie 54%, Endurance 40(-)%, Influence 62%, Langage (Latin) 20%, Langage (Français) 70%, Évasion 60%, Persévérance 55%, Perception 43%, Équitation 53%, Survie 43%, Pistage 42%.

Style de Combat : Épée&Bouclier 84 (94)%.

Armes

| Type | Taille | Allonge | Dégâts | PA/PV |
|----------------|--------|---------|----------------|-------|
| Épée de guerre | M | M | 1D8+1D2 (+1D6) | 4/8 |
| Écu | L | C | 1D4+1D2 (+1D6) | 6/12 |

Berolt

Berolt n'est pas un guerrier aussi expérimenté que son frère, mais reste un bon combattant.

Caractéristiques

| | | | |
|-----|----|----------------------------|---------|
| FOR | 15 | Action de Combat | 2 |
| CON | 12 | Mod. de dommage | +1D2 |
| DEX | 10 | Points de Magie | 10 |
| TAI | 14 | Mouvement | 8 m |
| INT | 9 | Rang d'Action | +11(+6) |
| POU | 10 | PV totaux | 13 |
| CHA | 8 | Seuil de Blessure Critique | 7 |

Localisations

| d20 | Localisation Touchée | PA/PV |
|-------|----------------------|-------|
| 1-3 | Jambe Droite | 2/6 |
| 4-6 | Jambe Gauche | 2/6 |
| 7-9 | Abdomen | 5/7 |
| 10-12 | Poitrine | 5/8 |
| 13-15 | Bras Droit | 2/5 |
| 16-18 | Bras Gauche | 2/5 |
| 19-20 | Tête | 5/6 |

Armure : Maille et Cuir.

Compétences : Athlétisme 60%, Courtoisie 30%, Connaissance (régional) 55%, Evasion 60%, Endurance 45%, Influence 42%, Persévérance 35%, Perception 33%, Discrétion 40%, Survie 43%, Pister 40%.

Style de Combat : Epée&Bouclier 70%.

Armes

| Type | Taille | Allonge | Dégâts | PA/PV |
|----------------|--------|---------|---------|-------|
| Épée de guerre | M | M | 1D8+1D2 | 4/8 |
| Écu | L | C | 1D4+1D2 | 6/12 |

Rosamonde

Dirigeante de facto du cercle de Sorcière, Rosemonde dispose de pouvoirs limités. Ce sont surtout ses liens avec dame Flore qui la rendent dangereuse.

Caractéristiques

| | | | |
|-----|----|----------------------------|-----|
| FOR | 8 | Action de Combat | 3 |
| CON | 10 | Mod. de dommage | +0 |
| DEX | 13 | Points de Magie | 17 |
| TAI | 9 | Mouvement | 8 m |
| INT | 12 | Rang d'Action | +14 |
| POU | 17 | PV totaux | 10 |
| CHA | 14 | Seuil de Blessure Critique | 5 |

Localisations

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

Armure : Aucune.

Compétences : Evasion 40%, Influence 40%, Endurance 35%, Perspicacité 60%, Persévérance 50%, Perception 50%, Discrétion 50%, Survie 40%.

Sorcellerie : Tradition (Le Chevaucheur) 74%, Détection Spirituelle 60%, Contrainte Spirituelle 50%.

Sorts : Animer (Bois), Commander (Chevaux), Intuition, Invisibilité, Régénération, Paralyisie, Entrave.

Style de Combat : Couteau 33%.

Armes

| Type | Taille | Allonge | Dégâts | PA/PV |
|---------|--------|---------|--------|-------|
| Couteau | P | C | 1D3 | 3/4 |

Les Zombis

Les serviteurs Morts-vivants du culte. Comme le Chevalier de la Mort, les zombis ont toutes les capacités des morts-vivants (voir plus bas). Les zombis sont aussi dépourvu de volonté et d'intelligence (ils n'ont pas de score de POU ou de Persévérance) ; ils sont donc immunisés à la plupart des effets, naturels ou magiques, qui nécessitent un test de Persévérance, qui affectent les émotions (comme la peur, l'intimidation, démoralisation) ou l'esprit (confusion, folie...).

MORT-VIVANT : les morts-vivant n'ont pas de métabolisme et donc pas de score de CON ou d'Endurance. Ils sont donc immunisés aux effets nécessitant un test d'Endurance, comme les Blessures Sérieuses ou Graves, les Poisons et Maladies, la Fatigue, aux Manœuvres Etourdir, Saigner et Empaler. Les armes perforantes ne font que le minimum de dommage. Si les points de vie d'une localisation tombent à une valeur négative égale à deux fois leur total de départ, celle-ci est détruite ou inutilisable. La perte de la poitrine, de l'abdomen ou de la tête, entraîne la destruction de la créature. Celle des bras les rend inutilisables. La perte d'une jambe réduit le Mouvement de moitié ; la perte des 2 jambes oblige la créature à ramper avec un Mouvement de 1m/Tour.

Caractéristiques

| | | | |
|-----|----|----------------------------|-----|
| FOR | 15 | Action de Combat : | 1 |
| CON | - | Mod. de dommage | +0 |
| DEX | 7 | Points de Magie | - |
| TAI | 10 | Mouvement : | 6 m |
| INT | 1 | Rang d'Action : | +5 |
| POU | - | PV totaux : | 10 |
| CHA | 3 | Seuil de Blessure Critique | 5 |

Localisations

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

Armure : Chair pourrissante 0 PA.

Traits : Vision Nocturne, Mort-Vivant.

Compétences : Discrétion 30%, Bagarre 50%, Perception 30%.

Armes

| Type | Taille | Allonge | Dégâts | PA/PV |
|---------|--------|---------|--------|-------|
| Griffes | M | C | 1D4 | Bras |
| Morsure | C | T | 1D6 | Tête |

Combat : les Zombis ne parent, ne chargent et n'esquivent jamais. Ils ne font qu'avancer vers leur cible pour les attaquer. Si un zombi obtient une Manœuvre de Combat, il sélectionne toujours « Empoigner » pour pouvoir mordre lors de sa prochaine Action (avec un bonus de +40%).

