

Le Château des Poisons :

Par Auberon

(De trois à 5 joueurs, de niveaux plutôt faibles, scénario plutôt long)

Avertissement : ce scénario est très largement inspiré du roman du même nom de Serge Brussolo. C'est une adaptation destinée au jeu, donc ce n'est pas la plus fidèle des adaptations possibles et je me permets quelques modifications pratiques.

J'ai trouvé ce roman assez excellent, et comme il ne me semblait pas trop dur de l'adapter pour Eléckasë, je l'ai fait.

Evidemment je ne saurais trop vous en recommander la lecture, ne serait ce que pour l'ambiance que Brussolo parvient à instaurer, qui est primordiale tout au long du bouquin.

Vous trouverez en *italique* quelques extraits qui serviront à poser l'ambiance.

Et de préférences, si vous devez le lire, faites le avant de lire ce scénario, car sinon vous en connaîtrez le dénouement trop tôt, ce qui peut être assez triste pour un livre d'une aussi grande qualité.

Bref lisez le, et ensuite songez à l'adapter comme je l'ai fait.

Si vous ne pouvez le lire, adaptez le tel quel, normalement cela devrait largement suffire, bien que vous passerez à côté d'une excellente lecture à mon avis...

Majoritairement, en italique se trouveront des extraits de dialogue le plus souvent.

Bien entendu, vous ne devrez pas les donner tels quels à vos joueurs, mais les adapter selon les questions qu'ils poseront.

Après tout, un scénario n'est jamais qu'un fil conducteur, et je sais, d'expérience, que les comportements des Pj's sont assez imprévisibles dans le genre.

Je suis donc au regret de vous dire que vous devrez improviser ; toutefois, vous aurez dans ce scénario vraiment tous les éléments indispensable au bon déroulement de l'histoire...

Et même je vous ai indiqué en cas l'importance relative des évènements dans la trame, au cas où vos PJ décideraient d'en faire à leur tête.

Les Pj sont généralement assez imprévisible, donc j'ai indiqué pour vous par endroits, l'importance relative des évènements dans la trame : ceux qu'ils ne devront pas manquer, et ceux qui sont facultatifs mais que l'on trouve dans le livre. Pour les autres, improvisez !

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

Ce scénario est destiné à être joué par des personnages loyaux, bons, mais également dans le besoin au point d'accepter contre rémunération une mission (les catholiques sont les bienvenus, bien que pas obligatoires, et non les catholiques ne sont pas seulement des extrémistes dévoués à leur Dieu, ce sont des gens aussi tout à fait normaux mine de rien).

Pour ceux qui ont lu ou qui liront le livre, les personnages seront en fait amenés à remplacer Jehan (ça me gêne profondément d'avoir à remplacer un personnage attachant comme celui-ci, mais c'est l'impératif du jeu qui veut ça...

Les personnages sont contactés à leur Auberge ou autre, par un coursier qui vient leur proposer une mission.

Pour savoir de quoi il retourne, ils sont convoqués à l'abbaye d'Obalon par le frère Dorius.

Celle ci se situe non loin à l'ouest de Villetrieuse, à une cinquantaine de kilomètres.

1)Le secret de l'ermite :

Les personnages sont donc convoqués à l'abbaye d'Obalon par Dorius. La nuit de leur arrivée à l'abbaye, deux événements insolites se produisent :

- Le sablier 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.

Dorius les reçoit donc le lendemain :

Il s'agit d'escorter un 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. C'est bien compris ?

Pour cela Dorius les paiera 25 écus chacun sans les primes de risques qui seront à évaluer sur le moment.

Ils partent le jour même seuls, et Dorius leur expliquent leur itinéraire :

Ils devront tout d'abord accompagner le moine jusqu'à la colline de l'ermitage afin de rendre visite à un ermite (il n'expliquera pas plus pourquoi). La chapelle est à 15 jours de marche, et Dorius y a rendez vous la nuit avec l'ermite qui y vit.

Ensuite, ils doivent retrouver les voyageurs à deux journées de marche à la croisée de chemins à un carrefour de quatre routes.

En route la présence du moine s'avère insupportable, exécration. Il est bougon, superstitieux comme pas deux, craint le diable au moindre tournant. Le moindre petit événement est signe de la présence du malin

- 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 finirais 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 fadaises 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.

Bref, je crois qu'avec cet extrait vous aurez cerné le personnage. Cela peut vous fournir un très bel exemple des fadaises que le moine est capable de débiter.

Il est extrêmement lourd dans le genre, et sa présence au fil du voyage se fait 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. Si les personnages curieux questionnent le moine sur la raison de leur 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 sacrés 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 prier de mon ordre pourrait vous corriger plutôt rudement de ce travers »

En insistant sur ce qu'ils vont chercher, Dorius leur révélera qu'ils viennent chercher les os d'un saint qui ont la réputation de guérir les hommes de la stérilité, et le moine d'ajouter, que le baron n'est plus si jeune, qu'il a craint de ne pouvoir honorer son épouse et que les reliques 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 (la formulation valait le détour, non ?)

Finalement, ils commencent l'escalade du sentier qui mène en haut de la colline. 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), car elle est fort dure à voir, ceux qui y parviennent voient qu'elle a été comme mutilé, déformé, sans doute par l'érosion, l'humidité très fréquente (on est proche du marécage de Tander) car elle a l'air assez ancienne. Pour ceux qui ont Théologie, c'est évident, il s'agit de Saint Jôme, le saint patron des lépreux et des ladres ; pour les autres ce n'est qu'une statue fort abimée, 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 leur 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.

Il soulève 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 les laisse donc entrer finalement. Dorius ordonne aux PJ de se tenir à l'écart pendant qu'il

règle l'affaire avec le vieillard

« Restez ici ! » ordonne-t-il

Pour ceux qui désirent quand même entendre partiellement ce qui se dit sans trop se faire remarquer : Ouïe à -40% pour ceux qui en ont manifesté l'intention.

Si le jet 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 gruger. Dorius réapparaît finalement, une grosse caisse cerclée de fer sous le bras

- *Ça y est, haleta le moine. On peut partir, ouvrez la route.*

A nouveau l'averse, l'orage qui gronde dehors, les éclairs qui illuminent le ciel, patageants dans la boue.

2) Silhouette dans la nuit :

Puis retour dans la forêt, qui les couvre plus ou moins de la pluie. La forêt est silencieuse si l'on excepte le bruit de leur propres pas ; puis à un détour du chemin, plus exactement au lieu dit « les œufs du dragon » (où se dresse deux menhirs) apparaît tout d'un coup une lumière jaune.

De loin, on aperçoit seulement une silhouette encapuchonnée de futaine, balluchon sur l'épaule.

Dorius prend à nouveau la parole (ça manquait)

« *Dieu nous garde ! gémit dorius. 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.* »

La bas, 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.

Dieu vous garde dit-elle d'une voix claire et puissante. Je suis Irana la trobairitz. 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 qu'ils acceptent, d'autant que la compagnie du seul moine commence à se faire pesante. Et puis Irana est fort charmante, sa compagnie semble très agréable. De plus on ne saurait refuser à une voyageuse, la nuit, la sécurité de voyager en groupe.

Puis Dorius, pendant que la demoiselle se joint au groupe, saisit le poignet d'un des PJ. Il a l'air furieux :

Vous n'allez tout de même pas permettre à cette catin de nous emboiter 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'attouchement impudiques et d'adultère ! vous savez bien que l'église 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[...]

Bref 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 poursuit ainsi pendant un bon moment seul, puis voyant qu'on ne l'écoute plus, finit, hargneux, par bourrer sans cesse de coups de talons sa mule.

Finalement 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 renfrogna, car gens d'Eglise et gens du voyage cohabitaient en grande détestation.

Les voyageurs paient donc le prix pour s'attacher les services des PJ's. . Ils sont trente, et paieront 10 écus chacun, ce qui fera un total de 300 écus à se partager entre les PJ.

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

Les PJ 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.

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.

Bref cela contraste avec l'image de vieillard impuissant que leur a décrit Dorius. S'il leur font part de cela, Irana s'étonnera.

Ornan de Guy, un barbon ? On vous a mal renseigné.

Voilà de quoi commencer à mettre la puce à l'oreille des PJ.

Puis le voyage reprend, dans le silence.

La forêt noire n'invitait pas à la liesse

A midi on fait une première halte , pour partager une soupe de fèves ; puis 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 PJ pourront apprendre d'Irana lors de cette halte, qu'il s'agira d'un mariage, qu'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, une bien jolie pucelle. Des cheveux noirs, d'interminables tresses, une peau comme le lait et une bouche qui ne demande qu'à apprendre la 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 s'est rasé le tout depuis peu. Tout le long de l'échange, Irana regarde Dorius. Les PJ's peuvent le remarquer facilement. Puis elle leur confie :

Je n'aime pas cette homme, murmura-t-elle. Il est méchant et faux.

A quoi vois tu cela ?

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.

Puis la troupe reprend la route et Dorius vient voir les PJ's

Vous ne devriez pas parler avec la troubairitz, grommela Dorius, 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.

[...]

vous avez tort de railler, siffla Dorius. Je sais que j'ai raison. et le diable se manifestera avant qu'il soit longtemps.

3) Mauvaise rencontre :

A la nuit tombée, on dresse le campement sous les arbres bordant la clairière et on se dépêche d'allumer le feu à cause des loups, les voyageurs font chauffer de l'eau pour faire cuire une bouillie d'avoine dans laquelle ils émiettent quelques lanières de lard ; cela sera leur repas. Ils sont fourbus, fatigués, las, et pour preuve, aucun d'eux ne chante ce soir. Il y a une marre à proximité pour ceux qui voudraient se livrer à quelques ablutions, et Irana, s'éloigne d'ailleurs déjà seule vers la mare, soucieuse de sa toilette et de sa tenue.

Quelques minutes après, un hurlement de la trobairitz les met en alerte.

Ceux qui vont voir (et ils vaudrait mieux tout de même, ils sont censés être relativement bons comme personnages, d'autant que 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 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, et semblent comme hypnotisés par Irana, ne se souciant guère d'éventuels intrus...

Bref il vaut mieux que les Pj's 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 :

Ca : 25 Cd : 25 PV : 30

Initiative : +2 Dégâts : 1d6+3 par morsure

Une attaque réussie supérieure d'au moins 10 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 Dorius arrive-t-il par votre subtilité à exercer une quelconque influence sur les PJ's), 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, et derrière lui les voyageurs peureusement retranchés qui viennent au nouvelles. Deux femmes se précipitent pour aider Irana, et pour l'emmener se changer et se sécher...

Puis Dorius vient trouver les PJ's

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 témoignerais que vous avez agi sur mon ordre, Ad majorem 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 ?

(Faites en 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)

Et heureux hasard, la lune est pleine. Même si le moine est peu crédible ses paroles devraient être assez forte pour pousser les PJ à douter et à s'interroger. La curiosité devrait les pousser à aller trouver Irana pour lui poser quelques question. Au pire, celle-ci viendra les trouver 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 vu s'entretenir avec le moine, et elle soupçonne que ce soit à son sujet, chose que les Pj's ne pourront 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 sur 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 Pj's qui réussissent un jet d'intelligence ou qui ont la compétence Chasse)

(sur le pourquoi de cet acte, car cela impliquerait qu'il se promène partout avec un flacon d'urine de chienne dans sa besace)

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.

(Les deux semblent donc se connaître : Vous vous connaissiez donc ?)

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, dit-elle, marchons, ce que j'ai à dire ne souffre pas la présence d'oreilles indiscrètes.

(une fois loin)

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 allez 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 (sur la statue), 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 évidemment, un lépreux qui espère guérir, s'ils ne trouvent pas c'est qu'il ne sont pas astucieux du tout, Irana, leur soufflera alors la réponse)

allez donc jusqu'au bout de vos déduction

Le Baron de Guy serait donc malade de la Lèpre. Déduction logique...

Irana le confirme.

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 noces, 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 homes d'églises. Il a tenu au Baron le discours que

celui 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.

(s'ils se demandent comment elle a appris toutes ces choses, question légitime après tout)

j'ai surpris une conversation dans un château. Je n'aurais pas du 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 moutier perdu aux confins de la province.

[...]

Personne ne croit plus à ces tours de magie exception faite de quelques illuminés comme Dorius.

Les ossement de Saint Jôme ne guériront personne

(je rappelle pour mémoire que le sort Guérison des Maladies est tout de même du Cercle 3, et si encore on trouve un mage de ce niveau pour bien vouloir le lancer, alors une relique, trouvée aussi

facilement, par un achat, ça devrait leur sembler louche quand même. Acheter un objet magique est

chose très 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 bons sens populaire)

La pauvre Aude se réveillera lépreuse au lendemain de ses noces. 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 savais rien.

Un hurlement de loup se fait entendre

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

souçons. Moi je savais qu'il viendrait, je vous attendais depuis plusieurs heures.

[...]

ça 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.

(sur comment elle compte s'y prendre)

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, ne l'oubliez pas. 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 troisièmè 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 (mais pas surnaturels, les cauchemars après tout, tout le monde en fait, et il ne faut pas hurler à la sorcellerie pour autant). Si vous pensez que vos joueurs trouveront ça trop louche, oubliez les cauchemars et laissez les avec leur conscience. A moins que ce ne soient véritablement des monstres auxquels cas vous ne faites pas jouer cette histoire au bons personnages, tout personnage un peu sensible sera choqué par ce qu'il vient d'apprendre. Bref, les cauchemars ne sont à utiliser que si vous êtes sûrs que ce ne sera pas louche. Par exemple ne faites pas faire le même rêve à tous vos joueurs. De même ne faites faire le cauchemar qu'à ceux qui n'en ont vraiment rien à cirer. Les autres troublés par leur conscience auront de toute façon déjà suffisamment de mal à trouver le sommeil. L'idéal, ce serait bien sûr de ne pas avoir à employer cet artifice, mais, sait-on jamais. Au pire je suggère de ne faire faire les rêves qu'à un seul de tout vos joueurs, celui que vous estimez être l'élément moteur de votre groupe en quelque sorte, le plus dynamique celui qui se bougera le plus.

Un exemple de Cauchemar (ce n'est qu'un exemple attention)

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 personnage soient bourrés de remords à l'idée de ce qui risque de se passer.

4)Ipse venena bibas :

Ils arrivent au château le lendemain alors que le soleil atteint son zénith.

Le castel était 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 avait pavosé remparts et tours ; des myriades d'oriflammes et de gonfanons claquaient 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 derrières lesquelles s'entasseraient la foule. Des hérauts ayant parcouru la campagne pour annoncer l'imminence des joutes, des dizaines de tentes se dressaient déjà, formant un campement bigarré où s'abritaient les futurs combattants.

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

Quoiqu'il en soit, c'est l'heure pour les voyageurs de se séparer des PJ. A peine arrivé, Dorius se dirige vers les portiers et rapidement une escorte armée l'emmène au château.

Irana les quittera la dernière. Avant de partir, en leur expliquera que comme c'est jour de fête, le château aura ses portes ouvertes à la populace, et que donc, ils pourront y circuler dans un certaine limite, et assister au banquet.

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

Ogier

De nombreuse perspectives s'offrent à eux. 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 des rivaux, des adversaires...

Ogier, donc, 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'Azharis, 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 moments. Trop de sauvagerie, pas assez de réflexion.*

Si les PJ 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 n 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

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.

De plus 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.

Et si ils 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. Mais 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.

Reception

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

Jet de Perception à -30% pour tout les PJ's présents à cette scène. 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.

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 rit, c'est 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 au MJ : 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. Mais laissez à vos joueurs le soin de s'en rendre compte d'eux même, 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'appêtant à bénir la foule. O 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 » ils peuvent reconnaître la voix 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. 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... »

Ce 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.

[...]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, ménestrels, baladins, 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 qu'il n'ait d'autres choses à lui 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 bigarrés récitent des fabliaux obscènes. De nombreux rires, des odeurs de poissons 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.

Et si ils 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 permet de percevoir les principaux protagonistes de l'histoire.

La taverne de la pouliche noire :

Il serait temps pour eux de songer à s'installer en ville. 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

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.

Voilà l'ambiance dans laquelle ils pourront vivre à l'auberge. Rien d'autre n'est disponible sans astuce à la réalisation douteuse.

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

Tu as là un fameux escargot qui ne demande qu'à sortir de sa coquille, roucoula-t-elle. 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 était pudique ou partageux, on pouvait 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/ 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 apparemment.

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, toujours gentil avec les catins, leur offrant des cadeaux à chacune (ruban, écharpe, livres remplis d'images obscènes)

En partant, ils pourront reconnaître une voix 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 : deux équipes : une d'attaquant, une de défenseur, 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

5) Bavardages sanglants :

Le tournoi

Le lendemain matin est le jour du tournoi.

Les personnages participants se retrouvent dans le camp des assaillants. Dès le début, le combat tourne à la confusion. Le château de planche se fait tailler en pièces à coup d'épées, les adversaires forment plus rapidement qu'une masse compacte frappant à la volée dans un grand fracas de fer. Personne ne retiens 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 casaques colorées, 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 têtes 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 leur combattre, en un contre un environ 3-4 adversaire chacun d'affilée, qu'ils pourront abattre sans trop de difficultés et dont le profil sera le suivant :

Chevaliers	FA arme	CA	CA+FA	FD arme	CD	CD+FD	Initiative	Dégâts
Epée longue	14	20	34	6	17	23	4+2=6	1d12+1d8+2
Gd bouclier	1	20	21	21	17	38	1+2=3	1d6+1d8
PV : 40		PA : 30		R : 12		+/- 5% à la loc		

Ensuite après ces premiers adversaires, faites faire un jet d'intelligence pour chacun des joueurs participant. Ces premiers combat les ont malheureusement éloignés les un des autres, et ils se retrouvent en fait 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, dans ce foutoir, aucun ne devrait s'y repérer assez).

A cet instant, faites faire à vos joueurs, un jet de sensations. Si le test est réussi, ils pourront se rendre compte à temps, qu'ils sont encerclés par 3 chevaliers bien résignés et décidés à en terminer avec eux. Ceux qui ratent leur test s'en rendront compte aussi mais trop tard, subissant un coup dans le dos avant de pouvoir convenablement se défendre. Normalement, l'issue du combat est certaine pour chacun d'entre eux, sauf si vraiment ils sont très astucieux ou très bourrins. Il suffit de regarder les malus infligés lorsque l'on combat plusieurs ennemis pour se rendre compte. Ils ne retiennent absolument pas leur coup et chercheront à taper pour tuer.

Pour l'un d'entre eux, plus veinard, Ogier interviendra en toute hâte au moment où ils va prendre un coup normalement fatal. Quant aux autres, sauf s'ils s'en sont sortis (bande de bourrins ! :-), soyez généreux avec eux. Considérez simplement qu'ils sont simplement dans le coma et qu'on les a laissé pour mort, tout aussi violents qu'aient été leurs ennemis. Votre but en tant que MJ n'est pas de massacrer tous vos PJ. Vous ne jouez pas contre les personnages mais avec eux. Toutefois c'est ce que vous devrez leur faire croire quand même, car les chevaliers adverses n'ont pas simulé leurs attaques.

Jehan n'en doutait plus, on venait bel et bien de l'assassiner.

Et s'ils ne participent pas aux 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 qui sont dans le coma feront des rêves étranges (mais pas bizarre surnaturels magiques, attention, des rêves tout le monde en fait et ça a toujours une connotation un peu étrange, et des rêves étranges, il est normal qu'on en fasse dans le coma)

- 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, et dès qu'il a repéré une jouvencelle, piquer, les ailes collées au corps, le bec tendu comme la pointe d'un glaive.

- L'autre verra Gomelot. L'homme, à la chair pâle s'endormir au coin du feu, se mettre à fondre comme si en réalité il était fait de cire, comme une vulgaire chandelle.

En réalité, Irana et Ogier expliqueront aux PJ qui se réveille juste du coma, qu'ils les ont trouvés ainsi sur le champ de bataille, et qu'on les avait cru morts. Ils les ont soignés, et se sont occupés d'eux et de leur blessures.

Irana, nerveuse, leur expliquera qu'on a cherché à les tuer s'ils ne s'en doutaient pas déjà, et que c'est à cause du secret qu'ils partagent. Ogier curieux demandera plus d'explications, et Irana, pour qui 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 une maladie. Il va tous nous contaminer peu à peu.

Si je dois me faire tailler en pièces, intervint Ogier, j'aimerais savoir pourquoi

Il est fort à parier de toute façon que certains de vos PJ n'aient pas participé au tournoi (mages colporteurs ou que sais-je encore). Ceux là auront pu aider Irana et Ogier à ramener les corps des guerriers, et à les soigner. Et ils en auront bien besoin

Puis Irana racontera toute l'histoire à Ogier. Elle avouera qu'elle n'a toujours pas pu approcher Aude, car Dorius ne la quitte pas d'une semelle comme s'il s'attendait justement à ce qu'elle vienne voir la demoiselle pendant qu'elle est seule. Irana avouera avoir peur, elle a l'impression d'être suivie.

Malgré cela, Ogier doute

- 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 là que les personnages devront entrer en jeu, car Irana, le leur demandera le plus sincèrement du monde. Et puis au nom de la chevalerie, de la courtoisie, ils ne devraient pas refuser.

Ogier grimaca.

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 réciter leur discours avant leur départ
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...

Elle leur explique également que ce mariage doit rapporter beaucoup aux Chantrelles et c'est pourquoi ils doivent vraiment être prudents.

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

Chez les Chantrelles

Le manoir est à 4 heures d'ici à cheval, en conservant une allure normale. Ceux qui n'en ont pas pourront s'en voir prêter par Ogiers, chevaux qu'il a gagné 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 durcis au feu. Des troupeaux de moutons paissent aux alentours. Le manoir est rempli d'une vingtaine de gardes et dont le niveau correspond plus ou moins à ceux de vos PJ selon le tableau qui se trouve à la fin d'entre ombres et lumières.

Quand ils se présenteront, on leur fera un plutôt bon accueil. Leurs chevaux sont conduits aux écuries, et des valets leur tendent des cuvettes d'eau claire où se laver le visage et les mains. On les débarrasse de leurs manteaux de chevauchée couverts de poussière et on leur remet des capes légères de tissu chatoyant d'un plus bel effet. L'atmosphère semble à la fête, et le pavé 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 d'eux. Une femme sèche, à la bouche filiforme déjà scarifiée par la vieillesse le suit l'œil acéré.

Je suis Hugues de Chantrelle, annonce l'homme, et voici mon épousé, Dame Mahaut. Dieu vous garde !

Puis on commence à 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 boucher ridée avec des gestes rapaces, comme si elle n'avait pas magé depuis plusieurs jours.

A eux de s'expliquer maintenant.

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

- ça 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 chose qui éveillent l'envie et poussent les malveillants à propager les rumeurs.

Hugues semble hésitant, il semble 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 cinfirmer sa bonne santé, mais une telle enquête aurait quelque chose de terriblement insultant...

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

Elle s'interrompt

- 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 PJ's

- 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 PJ. Il vaut mieux que les PJ trouvent des preuves rapidement à montrer car sinon c'est un châtement terrible qui les attend. Et logiquement, ils penseront à montrer l'ermitage aux Chantrelles.

Les hommes d'armes enlèvent rapidement leurs armes et tout équipement supposé dangereux.

Hugues sera toutefois désireux de donner une chance aux personnages et le fera savoir. Il fera seller ses meilleurs chevaux et appellera une escorte de 12 hommes à pied, en vue de courir la campagne et de vérifier. 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 fois envers les miracles 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 PJ 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 essayez 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

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, ils recevront une correction digne de cette infamie : après s'être faits roués de coups par les valets des Chantrelles, ils seront jetés vulgairement dans le fossé, et 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.

L'ermitage

En moins d'une journée ils atteignent la colline de l'ermitage, le soir. Pendant le voyage, Hugues ne parle guère, le strict minimum en fait. S'ils se renseignent, ils pourront apprendre des détails sur le

fameux Robert de Saint-rémy.

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.

Enfin arrivés à la colline, au seuil de l'ermitage : première surprise : la statue de Saint Jôme a disparu. Ensuite à l'intérieur, la chapelle est déserte, l'autel abandonné, le sol couvert de poussière, et de feuille mortes datant du dernier hiver. Il ne subsiste nulle part une seule statue de saint et l'endroit semble désert depuis des années.

Hugues prend 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 mon pauvre ami. Vous n'avez guère de cervelle ; des reliques aussi puissante ne se seraient pas trouvés relégués 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 inconsiderement. J'ai fait apporter vos armes, que je poserais sur cette pierre. Elle 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 loupé, le personnage s'évanouit, plus une perte de 5 PV)

Et chacun son tour, ainsi, il se retrouvent 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 :

Ce peut être à la fois une bonne et une mauvaise inspiration.

Les gardes veillent, et tireront des volées de flèches. Ils ont 80%(malus compris) en viser. Et les personnages sont sans armures. 10 d'entre eux toucheront. Voyez quels personnages prendront le plus de flèches. Et évidemment, ils ne s'arrêteront pas là. D'une part, ils lâcheront les chiens, et 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, et de leurs arcs. Mais il reste les chiens. Il y a un chien par PJ. 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. Si toutefois, ils ne parvenaient pas tous à s'enfuir, Hugues, magnanime accorderait quand même une chance aux autres, mais sans trop d'espoir. et ça reviendrait dans ce cas au même (pas de statue, ermitage désert, langue cloué sur la porte)

Puis 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.

Le sang leur emplit la bouche, et ils sont obligés de l'avaler pour ne pas s'étouffer.

Je vous laisse médité sur les dangers de la médisance lance-t-il. C'est un défaut féminin qui sied mal aux hommes.

Là une lutte va s'engager pour les Pj car ils ne doivent pas s'évanouir, auquel cas, leur langue resterait cloué 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 PJ 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

Faites faire un test de courage ou volonté (ce que le personnage a la plus), tous les quart d'heures, pour ne pas s'évanouir. 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 test), se fait entendre un cheval ; déjà les loups ont commencé à s'avancer, plus hardiment 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

Ils sont partis hurle-t-elle. 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. Avez 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 PJ 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...

Histoire de mettre la pression sur vos joueurs, jetez quelque dés derrière votre écran(une fois pour l'arrache 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.

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.

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 test de puissance.

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

6) Mauvais présage :

Guérison

Le lendemain matin après une nuit de repos, les personnages blessés, grelotteront de fièvre, ruisselant de sueur. 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 enflé (pour ceux qui ont essayé 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 ; et pour la nourriture, ce sera soupe froide et bouillie et silence 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 ds buissons. Quand vous irez mieux nous irons voir, ce matin avant de manger. 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 du le savoir pourtant ! je m'en veux tellement.

Puis vers le début de la matinée, ils peuvent aller voir l'endroit qu'elle voulait leur montrer. Elle les conduit au travers des broussailles vers l'espace de terre remuée qu'elle a repéré la veille. En creusant un peu, on dégage facilement 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. 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 PJ 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)

« Reposez vous maintenant, car nous allons devoir rentrer leur dit-elle. 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 doctes. D'une part ils peuvent être trop bavards, d'autre part elle sait soigner et peut remplacer un mire aisément. Irana leur conseillera de se reposer, et elle et Ogiers resteront avec eux pour bien y veiller et éviter qu'aucun d'eux ne fasse de sottises... irana en leur racontant de bien beaux contes pour passer le temps, Ogier en leur racontant des souvenirs de guerres de croisade etc... la présence d'Irana est extrêmement agréable, et si il n'y avait leur blessures, ils passeraient beaucoup de moments agréable en sa compagnie. Bien qu'assez prude et pudique, la compagnie de la trobairitz est loin d'être désagréable.

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 au contraire, 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 ce 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, qu'à cette époque on ne parvenait pas à 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 dun 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 rand 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, et il parle 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 plus tard. Mais nous verrons cela plus tard, car pour l'heure, Irana, est prête à passer à l'action pour avertir Aude.

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

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

Aude de Chantrelle

Quand les PJ's iront mieux, après environ une courte semaine, Irana leur expliquera un nouveau plan.

A force de question Irana a fini par apprendre que la demoiselle se retirait chaque matin dans le jardin de roses qu'avait fait installer 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 accourt ainsi qu'Ornan de Guy et Dorius.

Enveloppés dans de grands manteaux, capuchons sur leur têtes, les 2 PJ choisis s'aventurent donc 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 du lésiner sur les moyens, pour séduire Aude. Le perroquet qu'ils ont déjà pu voir, est présent lui aussi, mais également des chiens affublés de rubans, une chevrette portant une clochette autour du cou, et des paons qui font la roue. Irana, laisse les PJ là et se dirige vers Aude, arrivée à son niveau, elle plie le genou, et Aude la prie de se relever. La discussion s'engage, et 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 savez 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 met 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'infester 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 moins, l'a convaincu que les ossements de Saint Jôme ont pris son mal. J'ai confiance en l'abbé Dorius. Parce que 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 à 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 jeune homme pour époux. Mon pauvre Robert n'aurait sûrement pas assez de force dans les deux bras pour soulever nue 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 scrofuleux. 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

là il vaut mieux pour eux qu'ils y 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, et alors elle s'y rendra seule, et reviendra de la même manière, dépitée et racontera son entretien avec Aude.

Baptême funeste

Retour à l'auberge le midi, devant un bol de soupe, le visage d'Irana semble retrouver, non pas un sourire, mais au point perdre 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 essaierons 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 PJ 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 retousse 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 bouche béante, et ses yeux vitreux. Il était 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 et peut-être emportée par un simple courant d'air ou un sommeil trop profond.

Irana dit alors aux PJ :

- 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, et l'on cesse de chanter et danser, les tréteaux se vident, les baladins renoncent à raconter leurs contes scabreux, on en voit même quelques un commencer à plier bagage.

A l'auberge, Ogier semble aussi écoeuré 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 répète-t-il, 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.

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.

Assassinat !

Donc, ils 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 !

Ils débouchent 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 servait le premier, goûtait à son tour la nourriture, et si elle lui convenait, commandait qu'on la distribue aux autres invités, toujours après qu'il se fût servi le meilleur morceau. Dorius ne semble pas lui 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 renvoyait quelques uns qui lui semblait suspect aux cuisines.

Puis le drame se produisit

Gomelot venait de goûter un rôti de marcassin, et était allé déposer le plat d'argent devant le baron. Ornan de Guy parlait haut et fort, les joues empourprées par le vin dont il emplissait son gobelet. A l'aide de son morceau, il découpé une cuisse de marcassin et mordit à belles dents dans la chair. Il avait à peine dégluti qu'il se dressa en poussant un cri rauque. Il semblait suffoquer et crachait des morceaux de viande qui restaient accrochés aux poils de sa barbe. On crut d'abord qu'il avait avalé un os.

Dorius s'était levé, Aude demeurait pétrifiée, plus pâle encore que d'habitude. Ornan poussa un râle affreux et se mit à déchirer ses vêtements comme pour se donner de l'air

Poi... poison hurlet-til d'une vois que la mort rendait terrifiante. Poison ! (en disant cela il fixait 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 hurlaient, les hommes se nettoyaient la langue et les lèvres sur les habits. Le tumulte était 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

Saisissez vous de cet homme ! c'est lui l'empoisonneur

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

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

Effectivement, à son index droit, une bague avait une pierre qui se soulevait par simple pression du pouce.

Dorius triomphe.

Là ! regardez. Une poudre ! vous êtes tous témoins...

C'est un simple digestif, proteste-t-il. Je le prends à la fin de mon service pour me débarbouiller l'estomac de toutes les sauces qu'il m'a fallu avaler.

Emmenez-le. Montrez cet anneau à un apothicaire, je suis sur 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 !

Mais Ornan n'est pas encore mort, il râle, les yeux révoltés. L'abbé le fait porter dans ses appartements par trois serviteurs. 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 s'éloigner 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 :

Je n'ose y croire, si sur tous vos PJ il n'y en a pas un seul qui va participer au banquet (je rappelle que le château est grand ouvert pendant les festivités), c'est que vraiment ils n'ont pas envie de jouer. Non il y en aura au moins un qui viendra voir par curiosité au moins. En plus Irana y sera elle aussi. Quel PJ ne s'y rendrait pas franchement. Cette éventualité ne doit pas arriver, vous devez avoir au moins un de vos PJ présent là bas. Au moins !

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 PJ 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.[...]

Il va mal, trois mires sont à son chevet. Ils ont examiné les urines. Le baron est jeune, son temperamentum 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, et les Pj se retrouveront pour l'instant seul avec le moine, sans encore de 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 ils interrogent sur la culpabilité de Gomelot)

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 tenir de telles accusation 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 empeste 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 nu 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 venir ; 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 révulsés, 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.

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 vville, ils parviennent à la crypte où est interrogé Gomelot.

Le spectacle est pitoyable : l'air empeste 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.

Le bourrel n'en est encore qu'aux agaceries fait Dorius avec impatience. 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 chevalet ; je ne suis pas comme vous, endurci par la guerre et insensible à ce genre de spectacle.

Folles rumeurs :

L'état du baron, toujours mourant aux environs de minuit, va en s'aggravant, malgré tous les efforts pourtant déployés. Aussitôt la nouvelle se répand en même temps que de très nombreuses rumeurs plus folles les une que les autres.

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

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.

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, 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.

- Cette fois, le complot diabolique ne fait plus de doutes, triomphe Dorius. 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.

- [...] autre chose annonce le clerc. 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

- La bave du démon était trop corrosive. Gomelot n'avait pas prévu cela. Il aurait du 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 PJ essaient malgré tout de défendre Gomelot en soulignant par exemple que Gomelot ne pouvait saupoudrer tout le plat en entier.

- c'est stupide. Dans ce cas Gomelot serait mort 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 nu risque terrible. Le poison est si concentré et si volatil 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 ce il congédie les PJ)

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 il sont de nouveau libre. Dans la cité, des groupes de flagellants parcourent mes 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 chose. 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.

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 agenouillé 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 (jet d'ouïe 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'entends ce qu'elle dit. Et elle meurt peu de temps après.

Qu'a-t-elle dit ? interroge Irana

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 PJ pourront en demandant aux catins demander d'avoir accès sans problème aux effets personnels de Jacotte. Livie, une des prostitués 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 donc 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 jet en sensation une préparation à la fois sans odeur et empli d'une substance de couleur grise, le tout se trouvant dans un pot en terre.

Une des prostitués pourra expliquer aux PJ 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 petit jet d'intelligence à vos PJ. Celui qui réussit le mieux (ou quelqu'un qui s'y connaît bien en poison, ou drogues ou plantes au pire) 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, (ça 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. et dans cette hypothèse, le plat a pu être empoisonné directement aux cuisines.

Mais 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.

Mais avant toute chose, ils faudra qu'il en soit surs, 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'Ephraïm 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 mauvaise, cela n'ira pas plus loin de toute façon. Les rues sont emplies de psalmodie 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 Ephraïm, ils tomberont sur un vieillard aux long cheveux gris, le crâne couvert d'une calotte noire, qui les fait entrer.

« Que vous voulez vous ? »

il est très réticent à analyser cela. En effet il craint que si on le trouve ici avec cette mixture on ne l'accuse 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, et il faut beaucoup de temps avant de finalement le convaincre. Mais 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 PJ.

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 Ephraïm s'empresse de mettre à la porte les PJ et Irana

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

D'une manière ou d'une autre, il serait préférable qu'il le trouve. En effet cela pourrait leur donner enfin l'occasion de trouver des indices d'eux même, et de comprendre d'eux même une partie des événements qui se trament ici. Et c'est toujours bon pour le moral d'un PJ quand il a l'impression de comprendre tout seul la trame. Le PJ qui progresse par lui même dans le scénario, jubile. Cela pourrait peut-être même les encourager à rester pour enquêter.

Et si vos PJ ont fait les analyses eux même :

Donnez leur les informations ci dessus directement, et sans passer par Ephraïm, je vous fais confiance, vous êtes grands quand même.

Une fois dehors, les décisions à prendre restent entre les mains des PJ . Quelle vois choisiront-ils, je ne saurais le dire. Rappelez vous qu'à ce stade, le scénario est très ouvert, et dépend beaucoup des action des PJ. Donc il y aura certainement des moments non prévus, idées qui vous surprendront. Ne bridez pas vos PJ quoi qu'il en soit, et ne cherchez pas à les enfermer dans la linéarité du scénario. Personnellement, j'aime en tant que PJ, un scénario ouvert, et en tant que MJ que mes joueurs partent dans tous les sens et ait un poids, une influence sur le scénario. Mais chacun ses goûts. La suite que je vais vous donner, risquera donc de ne pas ressembler du tout, à votre propre aventure. En effet, je me contenterai de suivre la trame du roman. Et d'expérience, je peux vous dire qu'il est difficile de prévoir les actions d'un PJ même si je vais toutefois m'y risquer. Par exemple, et ce serait presque normal de leur part, les PJ pourraient à tout moment éprouver le besoin de partir, de quitter ces lieux. Ce serait un coup dur mais vous ne devez pas oublier cette possibilité.

8)La malédiction :

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

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 adienne est 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 ?[...] qui s'en vient défendre 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, si ils se confient à Irana, la trobairitz leur dira :

Vous auriez tort d'insister. rien de 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.

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 paraissait 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 : « regarder, 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 jeûne général a été décrété sine die en raison très horrifique 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 eût 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 mauvaiseté et déloyale trahison, brûlé en place publique avant la tombée du jour. On se réjouit à cette perspective.

Voilà une justice vite expédiée grogne Irana. 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. le 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.

Début d'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 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 d'un 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 ne fut 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 elle qu'elle obligea 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 voulait partir. On fixait la colonne de fumée pour voir si la tête du diable y apparaissait. C'était courant lors d'une exécution. Le démon, en quittant le corps du supplicié, se dessinait au milieu des volutes de suie.

Mais rien de semblable n'arriva.

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 PJ s'éloignent de la place, il pourra apercevoir (sur un jet de vision réussi) trois bourgeois vêtus de noir, aux mines sévères, qui fixent le brasier depuis la fenêtre du premier étage de l'Unicorne. Un peu plus loin, ils peuvent également distinguer (sur un 2ème jet 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 si ils n'ont pas été trouvé Dorius :

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

Et si 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. ça les force 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. C'est tout ce que je peux vous dire. J'ajouterais juste que la cupidité de vos PJ devrait suffire à les faire revenir dans le scénario...

9)La bête Torte :

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 s'assied à la table des PJ alors que les deux autres l'encadrent.

Je suis Pierre, le drapier, et 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 convaincu 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...

- 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 notre enquêteur. Vous ne le regretterez pas. Je sens que vous êtes avisés et d'une

grand 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 si ils refusent malgré tout :

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

Puis les trois bourgeois se retirent.

La bête méhaignée

Au moment, où ils se séparent des drapiers, ils pourront apercevoir, la silhouette d'Irana qui prépare semble-t-il ses affaires, et se prépare au départ, comme elle le leur avait annoncé plus tôt sans doute.

Mais pas de chance pour la trobairitz et pour les PJ, car c'est justement le moment qu'a choisi Dorius pour les convoquer.

En effet, des gardes entrent à ce moment là dans la taverne.

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

- C'est que j'allais partir objecte Irana.

- 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.

Il leur vaut mieux y aller. Résister ne ferait qu'aggraver trop de choses. Et Irana semble y être résolue. Elle ne tient guère à la violence et accepte d'aller à la convocation de Dorius. Si les PJ ne peuvent le comprendre seuls, faites leur comprendre par le biais d'Irana.

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

Puis 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.

J'ai besoin de votre sagacité murmure-t-il. Je suis dans une mauvaise affaire qu'il convient de ne pas ébruiter... et j'ai aussi quelques torts envers vous.

De ce que connaisse les PJ 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 ladsres 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. [...]

Dans 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 convainquants 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 chasse... 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 donné 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 chasse 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 cérémonie religieuse, j'ai offensé Dieu et réveillé le diable. C'est là le genre de farce blasphématrice 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. [...]

Vous n'y êtes pas. En bénissant de fausses reliques j'ai réveillé le diable... de ce jour les os ont commencé à bouger tout 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 torté, méhaigné... infirme. Irrémédiablement contrefait. Appelé à la vie pour souffrir, plein de colère et de ressentiment.

La boîte est vide. C'est trop tard, la bête est déjà partie. [...] Venez, je vais vous montrer.

Dorius les amène dans une petite rotonde suintant l'humidité. là sous un banc de pierre traîne la cassette retournée, le couvercle rabattu.

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. Il ne faut plus que cette enfant se réveille en hurlant au milieu de la nuit. [...] Des monstruosité 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 et 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 parle.

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.

Quand Irana vient les rejoindre et si ils leur 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 bourrel réduire en cendres le cadavre de Gomelot à grands coups de pilon...

Quant aux ossements de la chasse, 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 PJ ne croient pas Dorius :

pourtant Dorius lui croie 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 PJ 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 PJ le croiront, ou au pire ne sauront pas manquer l'occasion de profiter des faveurs que le moine peut leur offrir. Je vous laisse les détails, mais il serait normal après tout que les PJ cherchent à retirer un avantage des nouveaux services qu'ils vont devoir prodiguer.

10) Terreurs nocturnes :

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 PJ 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 PJ 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, et qui va où et etc. Comme ils seront plusieurs, contrairement au héros du roman qui est tout seul, 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 spécialement 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[...]. 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 on lui fait la description de Robert de Saint-Rémy)

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. [...]

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...

Puis ils pourront reprendre leurs tours de garde. Essayer d'interroger une servante n'apporterait pas grand chose de plus, d'autant que très peu sont encore debout à cette heure.

De même, ils ne pourront pas trouver le page mentionné par le cuisinier avant le lendemain.

Ils pourront croiser aussi Irana, qui quitte les appartements d'Aude.

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 trouve 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.

La pucelle devenue ladre :

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

Et si un ou plusieurs PJ sont à ce moment 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 PJ, 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 Pj 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 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 du 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...[...]

Sur qui lui a dit la vérité au sujet des reliques

- 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 qu'ara 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 riques pour me prévenir et j'ai été trop sotté pour vous croire.
- Nous verrons tempore 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 regagnant sa couche, elle commence à s'y pelotonner tel une enfant. Puis elle ferme les yeux, et s'endort.

Une fois sortis, Irana fond en larmes, s'appuyant sur un des PJ.

- 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, murmure Irana.[...]
- Parce que 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. 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.[...]

Mais cette logique est un peu défaillante, et les PJ 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.

- 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, s'ils acceptaient l'idée d'Irana. au contraire ça 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 ces gardes. Toutefois, si ils y parvenaient, ce serait la fin du scénario.

11)La ville ensorcelée :

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 PJ 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 lui, alternant menaces et supplications aux PJ.

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 s'était renversé sur le dos, répandant sous lui le contenu de sa hotte. Il avait la bouche tout bleue, comme si le sang avait tourné à l'intérieur de ses veines, et tenait à la main une pomme à laquelle il n'avait volé qu'une bouchée. Puis c'est le tour des 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 noire, et enflent jusqu'à exploser. Les poissons remontent des profondeurs, le ventre en l'air, crevé 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.

On 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. Dieu vous remainit à joie compagnons. 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 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 révolvés.

Des enfants qui n'ont su résister à la gourmandise, et 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 pisso 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 sombre 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 au PJ d'attraper la bête. Et ce quoiqu'ils fassent.

Et Dorius évidemment même s'il s'impatiera, refusera aux PJ 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 revient.

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.

Pacte avec la bête.

Une nuit, un des PJ, pourtant croisera la bête. Au loin, prête à partir, elle semble comme attendre le personnage, au coin d'une rue, dans un mauvais éclairage, dans la lueur tremblotante de quelques lanternes dont la flamme brûle aux carrefours.

Elle semble attendre, bizarrement campée sur ses jambes torsées, l'épaule toute déjetée, la peau flasque. Mais il faudrait s'approcher pour plus la distinguer. La silhouette est en tout cas de loin 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. Et si le personnage se met à courir vers elle, elle détalera aussi vite profitant de son avance, et se glissant 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 suspense alors qu'il progresse vers la maison. Rien de dangereux pourtant ne les 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 à monter. Mais arrivé en haut c'est un drôle de surprise qui attend le routier. La pièce est illuminée car de nombreux candélabres ont été allumés. 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 PJ matériellement jusque là est étalé que dis-je élégamment disposé sur le lit. Puis quelque chose vient tirer le personnage de ses rêveries.

Un miaulement, et un chat noir qui déjà se frottait aux jambes du visiteur. Un PJ astucieux pourra décider de voir si la nourriture est empoisonnée en la faisant goûter au chat. Quoi qu'il en soit, le chat se délectera et rien de lui arrivera. Dans cette éventualité, faites faire à votre personnage un jet d'intelligence. S'il est réussi il pourra se souvenir de ce qu'on appelle techniquement la mithridatisation, de 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 vos PJ rappelez leur sur un simple jet de légende réussi, que les chats soient 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 bien empoisonnée.

Le personnage sera 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

Et si ils surveillent attentivement la maison en se relayant :

Que j'aime ce genre de PJ intelligent. C'est une très bonne idée mais elle ne mènera pas grand loin et les PJ 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 PJ, mais cela vous le saurez plus tard, lorsque vous connaîtrez le fin de l'histoire. Pour l'heure contentez vous de ces quelques éléments... c'est tout ce que je peux vous dire.

Et si 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, exorcisera tout ça et fera son spectacle sans grand effet. Quand à la bête elle même, elle proposera un nouveau pacte à un PJ dans une autre maison déserte et qui en vaut toujours le coup

Bref les enchères augmentent petit à petit. Mais le troisième soir, alors que probablement comme d'habitude ils sont en train d'examiner ce qu'on leur propose, un hennissement se fera entendre en bas dans l'écurie. Le 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 PJ attentif (jet 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 PJ pourront apercevoir deux cadavres de chat noir. C'était donc bien un piège.

Et si les PJ 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 PJ 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 net et de soumettre les PJ 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 cette mésaventure, 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.

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 donc forte en gueule, et s'en va battre la campagne avec, en bandoulière, musettes bourrés de harengs saurs et bouteillons de vin.

Une heure plus tard, les pourfendeurs de monstre hurle

Mont-joie ! Saint Denis ! 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 PJ. 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 si ils refusent :

gageons que l'autorité de Dorius suffira à les faire rester là. En plus avec les potentielles troupes de l'archevêché en route, si 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. Et puis ils pourront en retirer grande gloire. De toute façon, ce n'est pas la première fois que l'idée de s'enfuir leur traverse l'esprit. et 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 si ils ramenaient la tête de la créature.

Avant de partir, Irana vient 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 provision. 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 PJ, 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, il se retrouveront de nouveaux seul 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, vos PJ s'organiseront en tours de gardes (normalement, sinon c'est qu'ils sont inconscients. La nuit commence donc à s'installer quand au milieu de la nuit, le PJ de garde (disons celui qui aura à charge le tour du milieu 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, il devront alors faire preuve de très grande discrétion (disons progression discrète à -40 parce qu'ils sont quand même plusieurs). 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 (surtout s'ils sont plusieurs, de toute façon ce n'est pas un souci). 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.[...]

Parce que je suis Robert de Saint-Rémy[...] et que je 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 ils 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 et s'indignera devant d'aussi infâmes accusations.

Si on lui parle d'Aude.

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 fadaïses ! 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 pas 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 fadaïses. Au début je les ai trouvées charmantes,

mais à 17 ans elles m'agaçaient.[...]

(sur Ornan de Guy)

Il lui a suffi d'un regard pour conquérir Aude. Un soir, en revenant de courre le 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 on l'accuse d'avoir tué Ornan)

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 razziant les villes d'occident, en faisant jeter 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.

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 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 PJ pourront se rendre chez lui et rencontrer son père si besoin est.

Et si 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 de Hugues de

Chantrelle qui les envoie vers lui pour le décourager d'avoir la main d'Aude. Au pire admettra-t-il, dans une telle hypothèse chose absurde pour lui, il serait prêt à accompagner lui même Aude à a léproserie et à la protéger des ladres, dût il en devenir Ladre pour cela.

Et si ils l'accusent d'être à l'origine de l'histoire de la bête méhaignée, en vue justement de se faire valoir :

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 une mesure, 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, avec l'odeur qui 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, et fait grand peine à voir.

Il est aveugle explique Robert. 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 tue[...] 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 PJ 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 Pj 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. Les PJ devront donc se choisir un champion qui ira l'affronter pour l'ordalie, affronter, attention, dans le bon sens, mais vous allez le voir de suite.

12)Ordalie :

Robert leur offrira le repas, malgré tout, sauf s'ils désirent partir. La nourriture proposée par Robert n'est pas empoisonnée, mais les PJ ne le savent pas forcément. De toute façon ils n'y a aucun risque à manger en sa compagnie.

Puis 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 PJ 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 jadis 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 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, et 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 Damoselle de Chantrelle. Oh ! elle était exquise et avait la vois bien douce, mais je me rappelle avoir souvent pensé que plus tard ce serait un 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 ainsi, 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 que justement il ne craint pas le poison parce que c'est lui qui le répand)
Je me moque bien de vos élucubrations...

Puis il salue son père, et commence à partir, espérant que les PJ le suivront. Car 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'Eglise 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 sieur X, Y, Z (prenez les noms de vos PJ), ici présent, d'avoir fomenté 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.

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 PJ

Je ne me déroberais pas. Si j'échoue, j'accepterais la sentence et viendrai de bon gré m'y soumettre.

Dorius vient alors voir les PJ

« 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 repartiront 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 tout 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)

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 borbier.

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.[...]

En êtes vous sûrs ? il faisait peut-être semblant ? le jeune homme 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...[...]

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 cloîtré 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 PJ 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, 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, et ils veulent qu'elle les suive.

Pour autant le départ se fera quand même.

Dorius viendra leur expliquer qu'Irana est sa prisonnière tant que le PJ ne sera pas revenus avec la peau de la bête. Ainsi espère-t-il le motiver. Les autres seront eux aussi enfermés mais temporairement eux, ceci pour éviter 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 eu du personnage :

Je ne vous bénirai 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. (et 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, donne l'impression au personnage d'une descente aux enfers, la maigreur des enfants, les horribles visages des badauds, tout cela donne 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, empressement.

Les autres PJ seront donc libérés 2 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 PJ décident quand même de courir la campagne pour aider leur compagnon :

Comme c'est honorable. Ils oseraient intervenir dans un ordalie ! les lâches. Robert de Saint-Rémy n'aurait donc aucune chance. Pas plus que les PJ remarque. Et pour Irana, et bien... il y aura une surprise vous l'allez voir, un retournement comme on les aime.

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, faits 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 tendu, Robert (tout comme le personnage sans doute) épient le moindre geste de son ennemi.

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 aussi Robert comme le personnage les trouvera. 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 touffues.

En début de matinée :

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 commence-t-il déjà à partir 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 et 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 à peu près) :

Puis, jet de sensations à - 60% (surprise) pour éviter ce qui va suivre.

Le monstre vient de surgir derrière lui(en fait elle se terrait bien discrètement, non loin, dans des broussailles), 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. faites faire un jet d'équitation à - 40% au personnage pour garder la bête non pas calme parce que c'est impossible mais 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 même la frapper, car elle est déjà repartie. Il aura eu le temps de l'apercevoir cependant.

Mais pour l'heure son cheval risque de basculer dans le vide, tout paniqué qu'il est. La terre s'éboule déjà sous les sabots de la monture. Le personnage sera littéralement éjecté par le cheval, et devra faire un jet de réflexes à -20% pour pouvoir sauter avant que le cheval ne bascule . si le loupe, il basculera avec sa monture dans la pente rocheuse qui s'étend sur le bord de l'étroit chemin. La pente n'est pas très abrupte mais tout de même très vive. Le cheval en tombant se brisera l'échine, et le personnage se retrouvera au mieux à pied, indemne sur le cheval, au pire mort dans le ravin, et normalement, blessé dans le ravin, la carcasse de son cheval continuant elle à dégringoler, emportant des pierres avec elle., qu'il lui faudra remonter. La chute du personnage sera de 10 (4d4+10PV) mètres. Le cheval, lui emporté par son poids aura dévalé près de 25 mètres, dans un nuage. Il sera mort, et à moins que le personnage ne descende ses 25 mètres, il aura perdu la majorité de ses affaires qui devaient logiquement se trouver sur le cheval. Couvert de terre, le personnage devra maintenant remonter la pente, chose peu aisée (escalader paroi à-30%).

Je vous laisse décider des conséquences exactes de tout ça, au niveau des blessures notamment (entorse, cheville cassée, etc. bref c'est à vous de voir) ; pour la bête, pour le peu qu'il a pu en voir, 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.

Privations et découverte intéressante

Normalement donc, 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 votre personnage devrait être assez soupçonneux pour ne pas en prendre, mais si toutefois c'était le cas, je vous laisse décider si elles sont oui ou non 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 elles sont également empoisonnées.

Puis un éboulement, non loin, un peu au dessus fait sursauter le personnage. Depuis un instant, il a

comme l'impression qu'on le suit. Mais rien ne vient l'agresser. de temps à autres, des brindilles, des branches cassées indique effectivement le passage d'une bête corpulente.

Faites faire un jet de vision à votre personnage, normal s'il est attentif, à -20 s'il ne fait pas attention.

En effet, à force de scruter les alentours, le personnages finira par voir, ce que d'abord il prit pour un serpent, mais qui en fait est un ruban. Un ruban de soie noire cramoisie. Exactement dans le genre de ceux que porte Aude.

Laissez maintenant votre personnage cogiter sur tout cela...

Puis le sentiment d'être observé revient, très fort, mais la journée s'écoule ainsi jusqu'au soir...

Normalement, votre personnage doit commencer à entrer dans un état de fatigue avancé, car voilà depuis ce matin qu'il n'a pas mangé (en termes de règles, faites lui perdre un niveau de fatigue tant qu'il n'aura pas pris de repas complet, et un autre tant qu'il n'aura pas dormi, chose relativement impossible, tant qu'il se sentira épié dans le moindre de ses gestes.)

Robert le preux

La bête reviendra à la nuit tombée pour l'agresser.

Un craquement de brindilles pourra l'en avertir (test d'ouïe 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 fatiguer extrême, et encore s'il n'es pas déjà blessé en plus.

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 PJ pour motif qu'ils sont accusés dans l'affaire. Les personnages auront beau se démener, toutes les défenses du monde ne sauront convaincre Dorius qui les fera emprisonner, dans la même geôle qu'Irana, qu'il n'a pas libéré depuis le départ du champion. (Rappelons que la présence des PJ était jusque là interdite du côté des geoles. et qu'ils ont interdiction formelle de rendre visite à la pauvre trobairitz, sauf à ce moment précis de leur arrestation)

Ils y resteront jusqu'à...

Et si ils surveillaient la chambre de la fille

nulle bête croisée dans les couloirs. Ils ont du arriver trop tard. toujours est-il qu'il est bien trop tard, Aude s'est jetée du haut de sa fenêtre. Et si 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 arreter : 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, qu'oi qu'ils fassent, elle se jettera dans le vide

Mais retour à notre héros, pour qui la nuit est bien que plus calme tout aussi angoissante...

Finalement, la nuit se passe ainsi, dans l'angoisse, mais rien de plus. L'aube se lève quand une

silhouette se profile devant le personnage. C'est Robert, il avant, 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 (un outre d'eau suintante 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 si il y croit, sinon laissez le boire, ça n'aura pas d'influence)

Comme vous voudrez[...] mais à 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 mon. 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 défaire 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.

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 on lui montre le ruban et qu'on commence à lui expliquer ce qu'on pense être plus exact, Robert sera fort étonné, sincèrement étonné, et apparemment (alors il serait extrêmement habile) il ne joue pas la comédie

De quoi parlez vous ? [...]

Je l'avais donc perdu ? 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 toutefois.

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 jouvenceau 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 jouvenceau, vu qu'il ramène et la peau du monstre. Ç'aurait été bien calculé de sa part si toutefois des événements n'étaient pendant ce temps 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 distance par une quelconque ruse que ce soit, 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.

14) Dans les mains du tourmenteur :

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 PJ 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 déchiré laisse voir son épaule nue, griffée par le gantelet d'un sergent. Elle tremble.

Mais que s'est il donc passé allez vous me dire.

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 pourrirait les entrailles. Elle ne l'aurait pas supporté.

Dorius, a donc fait accuser Irana et les PJ d'être complices et d'avoir monté tout ça et donc de les faire enfermer par la même occasion. Pourtant la trobairitz était déjà en geôle, mais Dorius l'accuse de sorcellerie et d'avoir envoûté les PJ qui sont maintenant complice 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 torte 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'on 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 enfermée ici. Vous rappelez vous de ce que Jacotte a dit en mourant ? [...]

Pour mémoire 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 tuée. ». 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. [...]

Pour la faire taire. Il savait que nous enquêtons, il a eu peur que nous découvriions 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 du 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 écouterà. 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. [...]

Torture et aveux

Puis à peine a-t-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 régalaé 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	FA arme	CA	CA+FA	FD arme	CD	CD+FD	Initiative	Dégâts
Lances	14	14	28	4	10	14	9	1d12+1+1d6
Bouclier	2	14	16	14	10	24	8	
PV : 37				PA : 29			R :7	

Rappel : Combat sans arme :

Ca et CD bruts (sauf guerriers de la nuit et compétence combat sans arme) ; l'adversaire a +5 initiative, les PV perdus suite à des coups portés par quelqu'un sans arme sont récupérés intégralement 12 heures après.

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 encore quand on ramène Irana. Elle ne porte plus qu'une longue chemise déchirée tachée 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 du 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 veux rien. C'est moi qui vous ai entraîné dans cette histoire... je 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.*

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. Vos personnage 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 :

Elevez 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 chemise 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 vit les grands sacs de cuir, il perdit toute sa belle prestance. Dorius a fait installer une petite tribune au bord de la rivière. Deux barque attendent au bord de la rivière, chacune contenant deux grands sacs en cuir pouvant contenir plusieurs personnes.

La rivière est un bras d'eau parcourus de courants violents. L'eau elle est plutôt trouble et vaseuse. 4 soldats se trouvent installés dans chaque barque à côté des rameurs. On commence d'abord par emmener Robert et Irana, on les met dans le grand sac, que le bourreau referme d'un nœud solide et gros comme le poing. Puis deux par deux, on met les PJ dans les sacs.

Puis les barques se dirigent lentement vers le milieu de la rivière, avec chacune à leur bord les sacs, lestés contenant les personnages.

Puis, à bord du premier canot, les personnages présents sentent une grande agitation, puis sentent également que le canot s'est incliné dangereusement, puis un grand plouf !

Ensuite on soulève le deuxième sac, celui qui contient les premiers PJ. Pendant ce temps, sur la deuxième embarcation l'exécution a elle aussi débutée.

On les tire, on les pousse, et pareillement, plouf, ils se retrouvent à l'eau. et 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 vos personnages et si 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, et parvient à crever le sac, à le déchirer, et à s'en sortir avec. Toutefois, n'hésitez pas à mettre la pression sur vos joueurs. Si mettons ils ont dissimulé aux soldats un objet assez pointu, laissez l'utiliser. faites leur faire quelques jets bidons, mais laissez leur cette chance.

Quoi qu'il en soit faites faire des jets de puissance, régulièrement, mais pas difficiles. 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 PJ et les libérer. Toutefois ceux-ci ont besoin de nager, et surtout de respirer. Quand le premier d'entre eux refera surface, une volée de 4 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, dans lequel il y a des roseaux, des plantes, de la végétations.

Faites des jets de natation, et pour ceux qui ne l'ont pas, des jets de puissance, sous la moitié de la caractéristique, pour leur faire atteindre une zone, a peu près en sécurité dans l'eau sur l'autre rive. Là bas en effet les attendent les 2 autres drapiers, cagoulés, ainsi que Ogier, avec les chevaux nécessaires pour les aider à fuir assez loin d'ici, dans la forêt non loin. La scène s'est passé loin, puisqu'ils ont nagé, que ça s'est fait matin, au moment ou la brume s'était à peine dissipée, donc en fait, le peuple n'aura strictement rien vu de tout ce qui vient d'arriver. Dorius n'aurait pas pris le risque d faire tirer des flèches si un badaud avait pu apercevoir qu'ils étaient remontés.

Deux d'entre eux au moins auront été blessés par les flèches.

Puis leurs efforts les feront tomber inconscients complètement.

15)La Vengeance :

Sauvés

Il se réveillent, au milieu de la forêt, en compagnie d'Ogier et des 3 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 PJ 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.

Nous ne pouvons hélas guère vous donner beaucoup d'équipement, à moins de nous en retourner, au village ce qui serait chose suspecte.

Ogier 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 PJ.

Le Fin mot de l'Affaire

Puis ils pourront se rendre, dans la nuit au château de Kandarec, s'ils le veulent, en vue de réduire l'abbé au silence.

Il leur faudra être plutôt discrets, mais dans l'ensemble, si ils s'organisent bien, cela ne devrait pas leur poser de problème d'avance 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 naturellement. Bien entendu, il n'est pas conseillé qu'ils escaladent tous la paroi, certains pourront monter la garde en haut, en attendant le retour. Ogier d'ailleurs restera en bas. En haut, dans les couloirs, les gardes, sont assoupis en majorité et ils pourront remonter jusqu'aux appartements de Dorius sans mal, à condition d'être discrets un minimum (jets de progression discrète).

Dorius repose dans sa chambre, sur le dos, les bras le long du corps, dans une chemise de lin, il semble dormir.

Et si ils le tuent 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 c'est le cas, ils devront prendre toutes les précautions d'usage normalement.

Dorius, leur lâchera tout.

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 trois 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 jouvenceau, 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 lourdaud 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 torte 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.

(à 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 jouvenceau, 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 avons 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 examiné 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 te prenne pour un menteur. 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 confiance 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 parleuse. 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 qui 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 se 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 entrait 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 et ce directeur spirituel marchant dans l'ombre du baron. Elle représentait malgré tout une menace latente. Je ne pouvais la laisser en vie. [...]

En jouant les apothicaires spécialisés dans les onguents d'amour. 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 entrait 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 dissimulés.[...]

En me désignant comme objet de suspicion, elle vous empêchait de trop réfléchir à son propre cas. [...]

Non les loups l'ont vraiment attaquée...et ce n'était pas prévu, mais c'est la que son génie de trobairitz 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 mes 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 :

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 salé et de jambons pour tenir plusieurs mois. Je vous l'ai déjà dit : Irana a tout prévu.[...]

S'adressant au champion

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 puisse 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 PJ, 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 peu 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 même
- 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 jusque 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...

16)Le jugement :

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 se l'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 prouvent 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 explications...

J'avais peur pour Robert. J'étais persuadée que tu allais le tuer. Je savais qu'il ne pèserait pas lourd en face de toi. 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 ferait le plus de plaisir. J'espérais que vous vous en saisiriez 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 deviendrez 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'imaginai 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 ?

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 d'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.[...]

Ne jouez pas les chevaliers servants. Nous ne sommes pas venus seul et je détesterais vous faire mettre à mal pas 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 homes 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. Si 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.

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. 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.

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 que j'aime chez Brussolo, par la seule force de son récit, il parvient, tout en restant réaliste, à vous emmener à cœur du fantastique, alors même qu'il n'y en a pas un gramme dans l'histoire à proprement parler.

Bon, pas d'entités, pas de Magie, pas de miracles, rien de tout cela.

Pour tout vous avouer, l'adaptation de ce roman en scénario destiné au jeu a été plus compliqué que je ne le pensais au départ, d'autant que j'ai essayé de coller un maximum au texte. C'était donc pas très facile, et surtout ça m'a pris beaucoup de temps.

De même je n'ai pas donné beaucoup de caractéristiques, car à mon avis, l'essence de ce scénario provient de la force donnée à la narration. Vous n'aurez donc pas les caractéristiques d'Irana, Dorius ou Ogier, tout simplement parce que normalement vous ne devriez pas en avoir besoin

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 foutre le bordel 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.

Pour le reste, je vous laisse voir.

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 maintenant. mais connaissant maintenant toute l'intrigue, vous devriez être en mesure de rattraper l'histoire quand vos PJ s'en seront écartés.

Chronologie :

- J-0 :

Convocation à l'abbaye d'Obalon

- J-1 :

Départ d'Obalon

- J-16 :

Arrivée la nuit à la chapelle, 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 PJ

- Début de l'après-midi : possible rencontre avec Ogier

- Milieu de l'après-midi : distribution de galettes par Aude et débuts de festivités au château.

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

- J-20 :

- Matin : Tournoi

- J-21 :

- Départ pour le manoir des Chantrelles tôt le matin

- Arrivée vers midi, et entretien avec Hugues et Mahaut de Chantrelles

- J-22 :

- le soir Arrivée de nouveau à l'ermitage, à l'ancienne chapelle. Puniton. Sauvetage possible des loups par Irana.

- J-24

- Retour fatigué à Kandarec

- J-24 à 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 : à la pouliche noire, on a tenté d'assassiner Jacotte, la préférée de Gomelot.

- Nuit toujours : Rencontre possible avec Ephraïm pour confirmer la mithridatisation.

- J-31

- Matin : annonce du jeûne, illuminé qui raconte ses visions, discussion possible avec Dorius, préparatifs de l'exécution.

- Début d'après-midi : Exécution du goûteur

- Après midi : les trois drapiers viennent trouver les PJ

- Fin d'après midi : convocation par Dorius

- Soir : enterrement du Baron

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

- J-32 à 42 :

- Dégradation progressive de l'état 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 :

- la disette commence sérieusement, 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 présent ont été déposés par la bête à l'attention des PJ (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 pour tuer la bête.

- Après-midi : Dorius convoque les PJ 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 PJ désigné champion du groupe

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

- Nuit : premier campement entre Robert et le personnage. La nuit est tendue.

- J-49

- Début de la matinée : Robert propose qu'ils se séparent. Après tout ils sont concurrent et pas 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 des broussaille.

- Nuit : la bête revient pour agresser le personnage.

- Nuit : Mort d'Aude.

- J-50

- Matin : Robert trouve le personnage et lui offre de l'eau, tout magnanime qu'il est.

- Matin : Arrestation des personnages au château et d'Irana.

- 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 du Dorius. Découverte de la vérité.

- J-53

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