

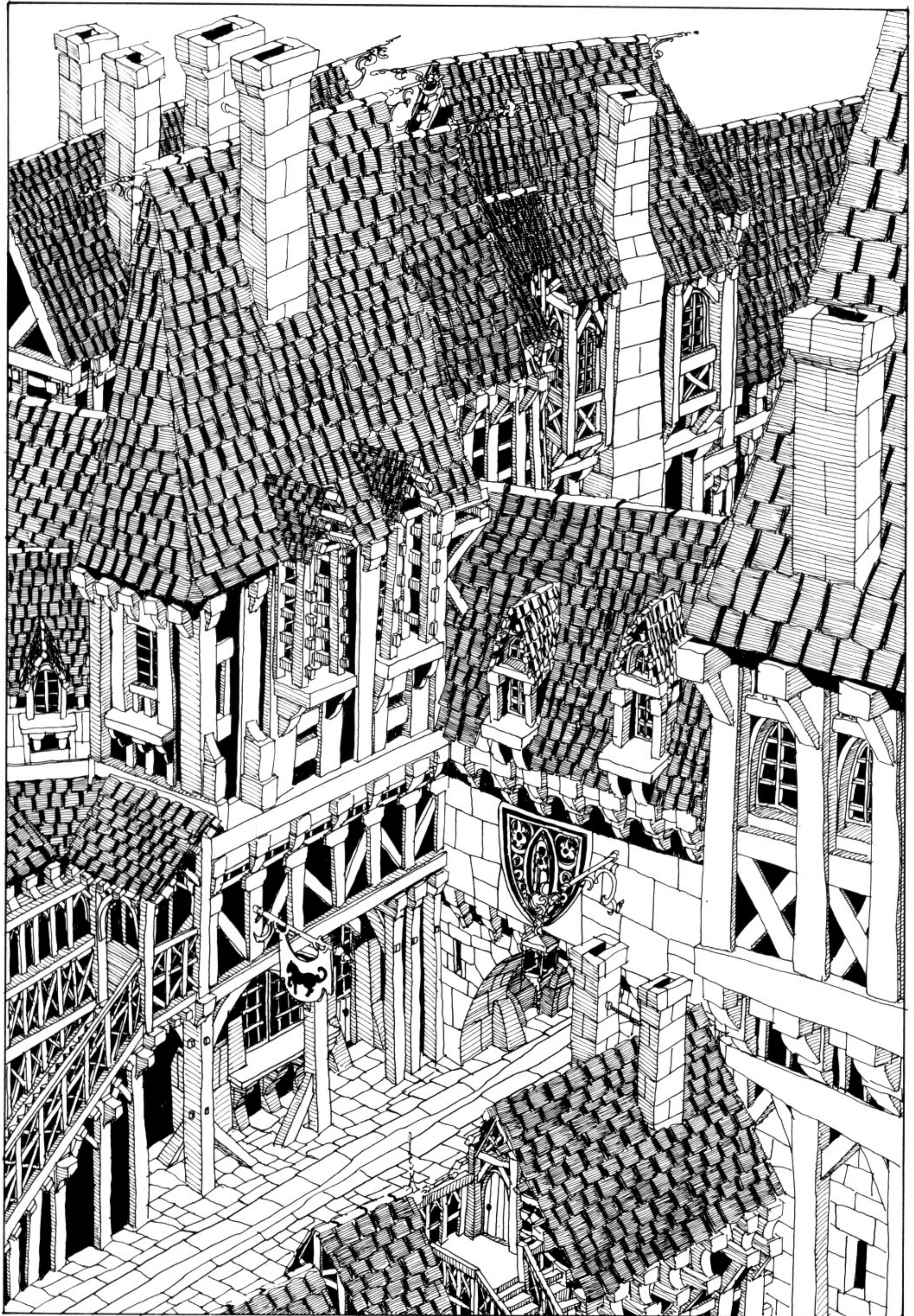
LE CHAROIGNARD



JEUX
DESCARTES
5, Rue de la Harpe - 75006 PARIS

par Alexis Lang et Stéphane Truffert

La Table Ronde





XUup release

L'équipe de **Legendes** vous présente :

LE CHAROIGNARD

*par Alexis Lang et Stéphane Truffert
sur une idée de Philippe Luce*

SCÉNARIO

La Table Ronde

SOMMAIRE

Avertissement

1^{ère} partie : le scénario

- Contexte historique et personnages
- Les derniers jours d'Albert de Liège
- La poursuite

2^{ème} partie : aides de jeu

- La ville de Reims au XII^{ème} siècle
- L'aristocratie du crime
- La bande du Caïman
- Mini-scénarios

3^{ème} partie : aventure en solitaire

Histoire et Légende

AVERTISSEMENT

Le livret que vous tenez dans les mains comporte trois parties :

1) Le **scénario** du *championnat de France 87 de Légendes*. Prévu pour être joué en quatre heures, il se déroule à Reims et met les personnages aux prises avec les truands de la ville.

2) Des **aides de jeu** que vous pouvez utiliser pour enrichir le scénario original ou créer vos propres scénarios. Vous y trouverez une description de *Reims au XII^{ème} siècle*, et des informations sur les deux organisations criminelles qui se partagent la ville.

3) Une **aventure en solitaire** qui vous mènera de Reims au cœur de la forêt d'Ardenne.

1^{ère} PARTIE LE SCENARIO

CONTEXTE HISTORIQUE ET PERSONNAGES

Nous sommes en 1192, vingt ans avant la bataille de Bouvines. Philippe II, que l'on surnommait plus tard Philippe Auguste, règne sur la France. Il vient de rentrer de Terre sainte en laissant derrière lui la plus grande partie de son armée. En Allemagne, l'Empereur Henri VI affermit son pouvoir au détriment de la papauté.

A Liège, **Albert**, fils du Duc de Brabant, est élu évêque par le clergé de la ville. L'Empereur d'Allemagne prend parti contre lui et Albert, menacé, doit aller jusqu'à Rome pour faire confirmer son investiture. Sur le chemin du retour, il est consacré évêque de Liège dans la cathédrale de Reims.

L'Empereur ne devrait pas se mêler des affaires ecclésiastiques. Mais Liège appartient au Saint Empire romain germanique, et Henri VI cherche à imposer sa volonté au clergé de ses états. Son opposition empêche Albert de prendre possession de son diocèse.

Le nouvel évêque choisit de demeurer à Reims, hors des frontières de l'Empire. Respecté par les habitants de la ville, protégé par le Comte de Champagne, Albert devrait se sentir en sécurité. Pourtant son esprit n'est pas libre de toute crainte...

OU LA FICTION

PREND LE PAS SUR L'HISTOIRE...

Les pressentiments de l'évêque sont justifiés car l'Empereur d'Allemagne a décidé de le faire assassiner. Ses agents ont pris contact avec un mystérieux personnage surnommé "**le Corbeau**" ou "**le Charognard**".

Cet homme, très influent à Reims, dirige une organisation qui pratique à grande échelle le vol, le chantage, et autres activités peu recommandables. En échange d'une forte somme d'argent, il s'est engagé à faire assassiner Albert avant Noël. Le Corbeau ne laisse rien au hasard : pour ne pas compromettre son organisation, il a décidé de faire porter la responsabilité du crime à des innocents.

En certaines occasions, Albert demande à **trois chevaliers allemands** d'assurer sa protection. Bannis par l'Empereur, ces hommes sont venus s'installer à Reims trois mois après l'évêque. Albert de Liège leur a accordé son amitié : ne sont-ils pas, comme lui, des exilés victimes de l'Empereur ?

Les trois chevaliers allemands sont les personnages des joueurs. Les Rémois ne les aiment pas car ils les soupçonnent, sans aucune preuve, d'être des agents d'Henri VI et d'en vouloir à la vie de l'évêque.

Le Corbeau juge que les Allemands feront d'excellents coupables pour le meurtre qu'il prépare...

LES PERSONNAGES DES JOUEURS

Hans, Friedrich et **Ludwig** sont des chevaliers sans fortune, fils de cadets de nobles familles bavaroises. Elevés à la cour de l'Empereur, ils le servent loyalement jusqu'au jour où Hans s'éprend d'une demoiselle de compagnie de l'Impératrice.

Elle est déjà fiancée à un brillant chevalier. Hans est petit, laid, timide, mais a des amis entreprenants : Friedrich défie le rival de Hans et le tue en duel. Ludwig se charge de consoler la demoiselle. Il fait si bien qu'il obtient d'elle un rendez-vous. A la faveur de l'obscurité, Hans prend la place de Ludwig et peut enfin réaliser son rêve.

Mais l'Empereur d'Allemagne a de nombreux espions. Quand il apprend le méfait des trois amis, il les bannit de l'Empire.

Les chevaliers se réfugient à Reims. Ludwig, qui est un cousin éloigné d'Albert de Liège, rend une visite de courtoisie à l'évêque. Les deux hommes se lient d'amitié. Par la suite, le prélat invite Ludwig et ses amis à dîner.

Albert s'aperçoit que les chevaliers manquent d'argent. Pour les aider sans les froisser, il les engage comme gardes du corps.

Les personnages doivent assurer sa protection en certaines occasions, et notamment lorsque l'évêque se déplace hors de la ville. Le service n'est pas épuisant et leur laisse beaucoup de loisirs.

Les chevaliers ne logent pas chez le prélat, qui n'a pas la place d'héberger une suite nombreuse. Ils ne peuvent rester à l'auberge, trop chère pour leur bourse. Le secrétaire de l'évêque les tire d'embarras : il leur trouve une chambre chez Maître Jean Dubeffroy, un honnête bourgeois qui fournit Albert en salaisons.

Notons que les trois chevaliers parlent couramment le français, langue internationale de l'époque, mais que seuls Hans et Ludwig savent le lire. Hans est d'une érudition exceptionnelle pour un chevalier. Il est capable de converser en latin avec les chanoines de la suite d'Albert.

Friedrich-Wilhem von Koreschmissin Keressenbrok

Friedrich-Wilhem est un homme frustré. Il vit au jour le jour, sans faire de projets à long terme ni regretter le passé. Des trois chevaliers, il est celui qui souffre le moins de l'exil : que revienne la saison des tournois et il se trouvera aussi bien en France qu'il l'était en Allemagne. Excellent joueur, il compte gagner sa vie en rançonnant ses adversaires.

Il ne suffit pas d'être bon tournoyeur pour voir toutes les femmes tomber dans vos bras. Friedrich a du mal à l'admettre et jalouse les succès de Ludwig. Ce dernier lui fait souvent remarquer qu'il manque de tact et de courtoisie. Selon l'humeur du moment, Friedrich hausse les épaules ou répond par une insulte. Les rapports entre les deux hommes sont tendus. Au fond, ils n'ont pas grand chose en commun, si ce n'est leur amitié pour Hans.

Ludwig-Leopold von und zu Egenfurt

Ludwig a la taille bien prise, le visage agréable et s'exprime avec beaucoup d'aisance. Très sûr de lui, il se plaît à relever les défauts des autres et refuse de reconnaître les siens.

Ludwig supporte mal le sans-gêne et la grossièreté de Friedrich. Les deux chevaliers échangent parfois des mots assez violents. Fort heureusement, Hans parvient toujours à les réconcilier avant qu'ils n'en viennent aux coups.

Bien plus que Friedrich, Ludwig regrette les fastes de la cour impériale. Il était sur le point d'épouser une riche héritière quand il dut s'exiler. Ludwig se console en songeant qu'il se trouve, dans le royaume de France, bien des nobles dames dont les maris sont morts en croisade.

A Reims, Ludwig entretient une liaison avec une fille d'auberge nommée Bertille. Il lui rend visite en matinée, ou bien tard le soir, quand elle a desservi les tables et rangé la cuisine. Le patron désapprouve, mais n'ose rien dire.

Hans von Bohrer und Kreuznach

Avec son corps chétif et son visage marqué par la petite vérole, Hans ne ressemble guère au chevalier qu'il aurait voulu être. Enfant, il s'enthousiasmait en écoutant les trouvères chanter les exploits des héros. Aujourd'hui, il lui faut bien admettre qu'il n'est pas Lancelot, et encore moins Tristan.

Hans traverse une grave crise morale. Un jour, il parle de se faire ermite pour expier sa faute, le lendemain, il veut devenir templier. Dès qu'il a bu trois coupes de vin, il oublie tous ses projets et se réfugie dans un cynisme désabusé.

D'un naturel soupçonneux, Hans ne fait confiance qu'à ses deux amis. Il s'efforce de les réconcilier quand ils se disputent, car il ne voudrait pas être obligé d'abandonner l'un pour suivre l'autre.

L'AVENTURE AVEC D'AUTRES PERSONNAGES

Si les joueurs ne veulent pas incarner les chevaliers allemands, vous pouvez les autoriser à jouer d'autres personnages. On suppose alors que les personnages des joueurs sont venus à Reims en septembre 92, pour s'enrôler sous la bannière du Duc d'Ardenne. A l'époque, ce dernier recrutait des mercenaires pour monter une expédition contre l'Empereur d'Allemagne.

Mais le duc renonce à son projet, et les personnages se trouvent sans emploi ni argent. Fort heureusement, l'un d'eux - celui qui a le plus grand prestige - possède un vague lien de parenté avec Albert de Liège. Voyant les personnages dans l'embarras, l'évêque les prend à son service. La suite du scénario est pratiquement inchangée.

Comme on le voit, il n'est pas difficile d'adapter le scénario à d'autres personnages. Pourtant, nous le déconseillons et ceci pour deux raisons :

- Parce que les chevaliers allemands ont réellement existé. En les écartant du scénario, on se prive du plaisir de "jouer avec l'histoire".

- Parce que le scénario manipule les joueurs. Victimes d'une machination qui les dépasse, ils ont tout à perdre et rien à gagner. La seule question est de savoir s'il parviendront à sauver leur vie. Serait-il loyal de pousser vos joueurs à risquer dans cette aventure des personnages qu'ils jouent depuis longtemps, et auxquels ils sont attachés ?

Dans tous les cas, souvenez-vous que le scénario est prévu pour trois joueurs. Vous pouvez en introduire un quatrième, un cinquième à la rigueur, mais pas plus. L'intrigue est relativement complexe et un trop grand nombre de joueurs ralentirait l'action.

LES AUTRES PERSONNAGES

Ecuyers et palefreniers

Les personnages sont venus à Reims accompagnés de leurs écuyers et d'un palefrenier. Les écuyers habitent avec les chevaliers dans la maison de Maître Jean Dubeffroy. Namur le palefrenier loge avec les chevaux, dans une écurie située près de la place du marché.

Les personnages peuvent ordonner à leurs écuyers de les accompagner dans leurs déplacements (Ils doivent y penser eux-mêmes et ce n'est pas au Maître de jeu de le leur rappeler). En cas de combat, chaque joueur lancera les dés pour son personnage et son écuyer.

Maître Jean Dubeffroy

Les personnages logent dans une petite maison sise près de la porte Mars. Le propriétaire, Maître Jean Dubeffroy est charcutier de son état. Il lui arrive de louer des chambres aux voyageurs "*moins par besoin d'argent que pour le plaisir de la compagnie*", comme il se plaît à le rappeler.

Maître Dubeffroy a le ventre rebondi, la lèvre gourmande et le visage épanoui. Quand il sort de chez lui, il troque son tablier contre une chaude pelisse et coiffe un chapeau orné de trois plumes de faisan.

Maître Dubeffroy est en excellents termes avec ses voisins. On le dit un peu lent d'esprit, juste ce qu'il faut pour donner à ses amis un agréable sentiment de supériorité. Du reste, chacun reconnaît qu'il mène bien son commerce.

Avec les personnages, Maître Dubeffroy se montre extrêmement prévenant. Il leur donne du "*Messire Chevalier*" et commence une phrase sur deux par "sauf votre respect".

Maître Dubeffroy loue aux personnages une chambre spacieuse et confortable. La cheminée tire bien, le lit est assez grand pour qu'on puisse y dormir à trois sans se gêner. Il reste même de la place pour Throsille, le chat de la maison. Throsille a adopté les personnages dès le jour de leur arrivée. C'est un animal très affectueux.

Albert de Liège

Sauf dans les occasions solennelles, l'évêque ne porte pas l'habit de sa fonction. La gravité de son maintien laisse pourtant deviner l'homme d'église, la douceur de son regard le saint homme.

Albert est ordinairement vêtu d'un bリアud de Camelin (étoffe en poil de chèvre) et d'un manteau de drap vert.

Comme la plupart des hommes de son temps, il porte barbe et cheveux longs, mais contrairement à l'usage, il va tête nue.

A vingt-six ans, Albert possède déjà l'expérience d'un homme mûr. Armé chevalier à l'âge de vingt et un ans, il s'est croisé l'année suivante. Il a renoncé aux combats depuis son retour de Terre sainte mais a gardé le goût des longues chevauchées.

Par fatalisme, et sans doute aussi par orgueil, Albert se refuse à demander au prévôt de Reims une escorte armée. Il ne veut pas d'autres gardes que les personnages et les hommes de son entourage.

L'entourage de l'évêque

La maison de l'évêque est située à l'angle du cloître où sont logés les prêtres et les diacres de la cathédrale (*le diacre est un religieux d'un rang inférieur au prêtre*). Elle jouxte la bibliothèque du chapitre, qu'Albert fréquente assidûment.

L'évêque héberge dans sa demeure les quatre hommes qui l'ont suivi en exil :

Olivier, le chevalier d'Albert est un modèle de dévouement. Malheureusement, il se remet difficilement d'un congestion pulmonaire et ne sera pas d'un grand secours aux personnages s'il faut se battre pour défendre l'évêque. Le 23, Olivier ne quitte pas sa chambre. Le 24, il effectue sa première sortie depuis longtemps.

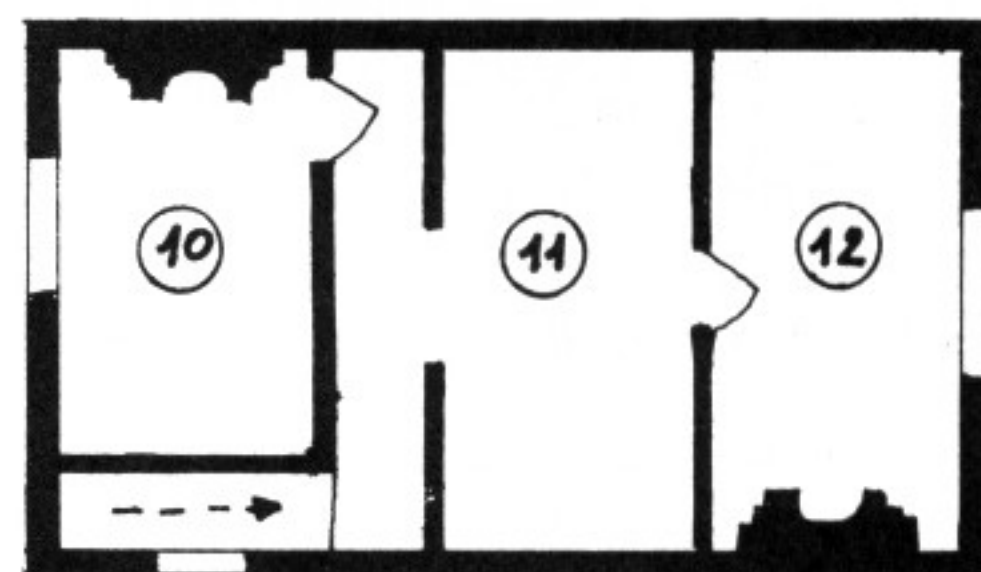
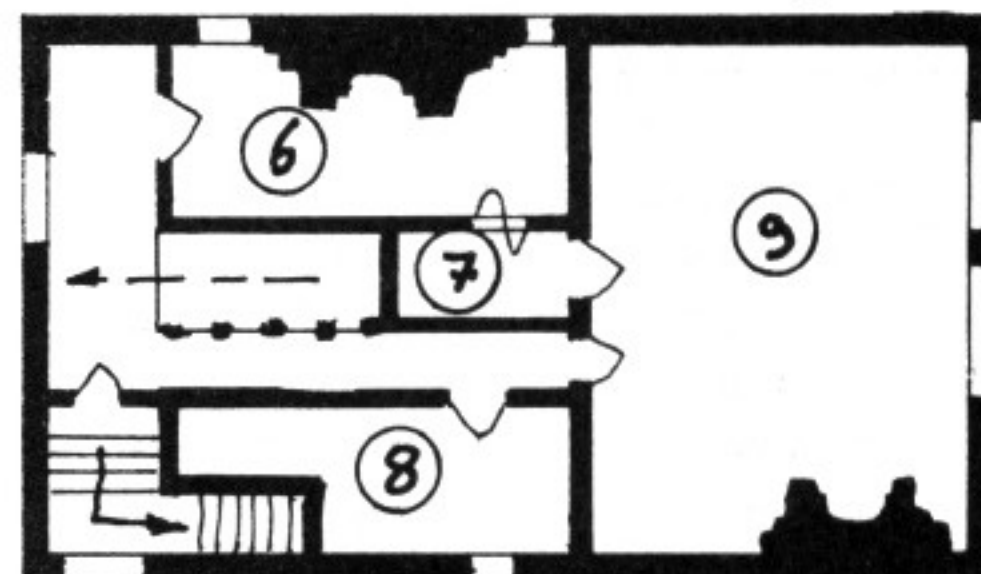
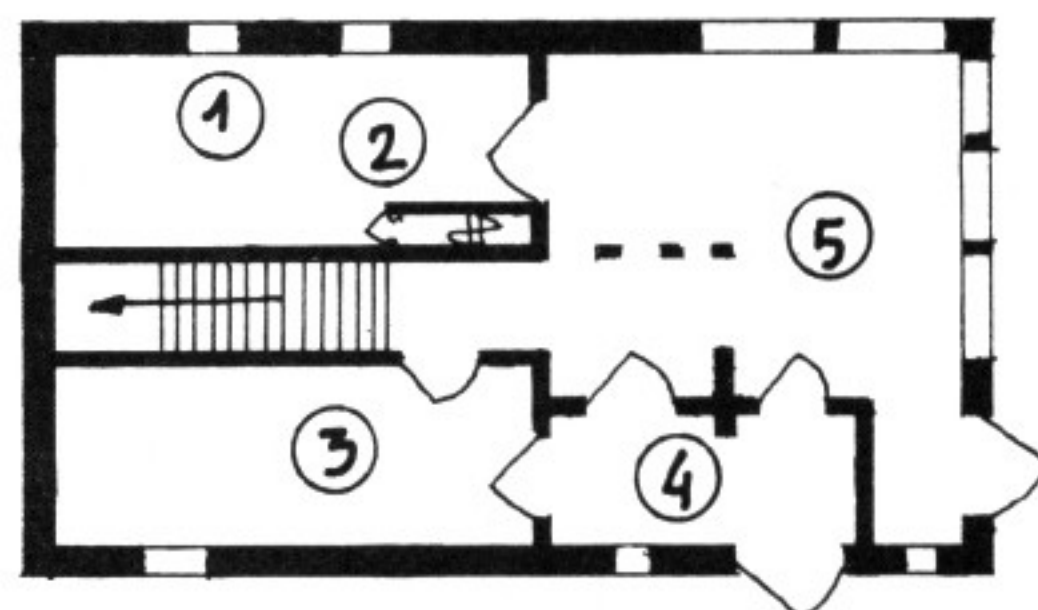
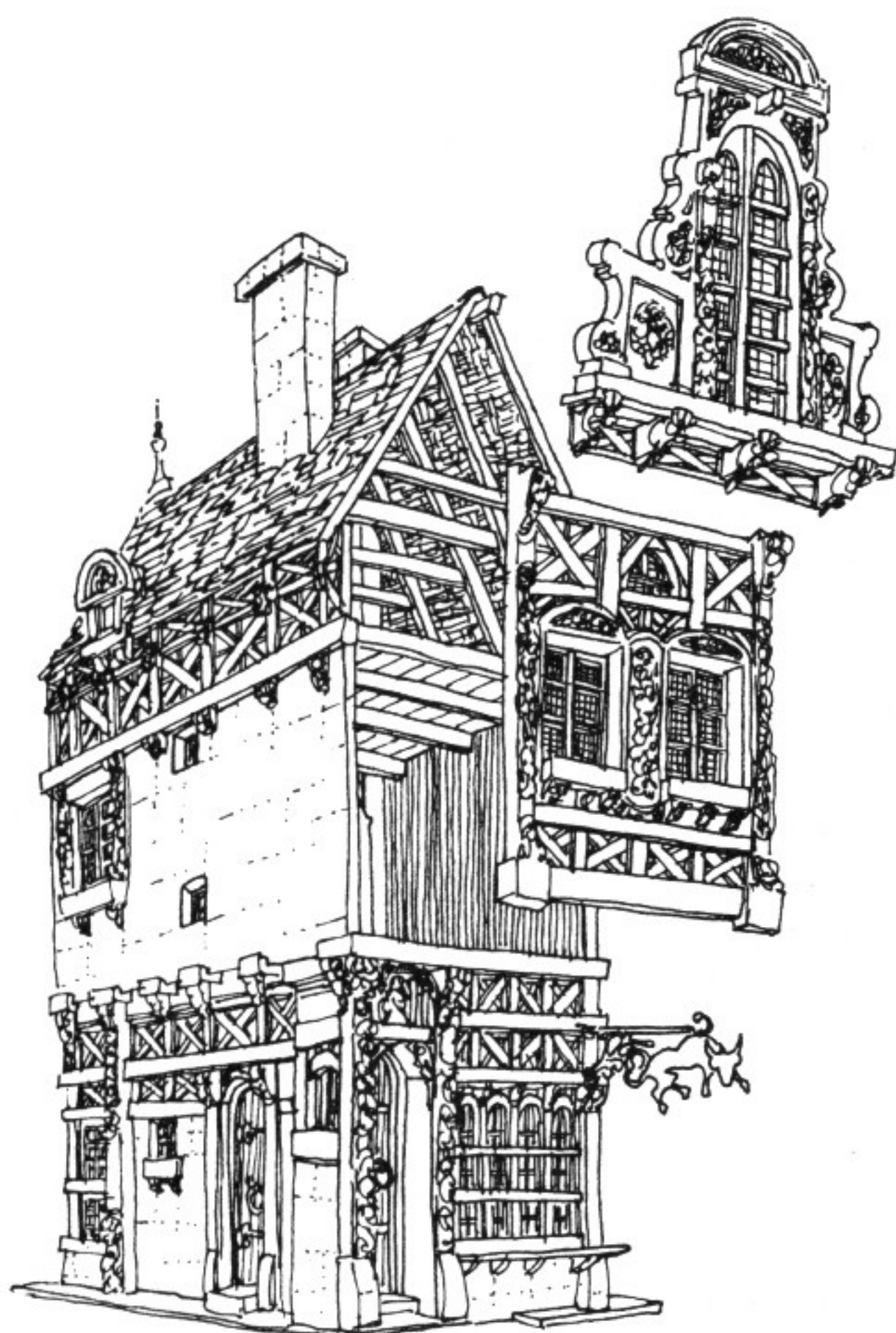
Le chanoine (*le chanoine est un dignitaire ecclésiastique membre du conseil d'un évêque*). **Siger** est le secrétaire d'Albert. Doué d'une mémoire prodigieuse, il aime montrer son savoir et se plaît à citer les auteurs latins les plus obscurs. A part cela, Siger est un compagnon agréable. Il éprouve beaucoup de sympathie pour les personnages, en particulier pour Ludwig.

Le chanoine Hélié de Bouillon est un homme au visage émacié qui s'inflige la discipline tous les soirs et jeûne un jour sur deux. Obsédé par la crainte du diable, il parle de l'enfer à tout propos.

Thomas de Marais, cousin d'Hélié de Bouillon, n'est pas un mauvais homme mais il se laisse facilement influencer.

Thomas joue aux dés, Hélié est d'une avarice sordide, Siger aime trop les plaisirs de la vie. Il y a quelques années, les trois hommes ont vendu à leur profit une partie du trésor de la cathédrale de Liège. L'Empereur d'Allemagne connaît leur crime et les tient à sa merci. Il les a menacé d'une dénonciation publique s'ils ne tuaient pas Albert avant la fin novembre.

Thomas, Hélié et Siger sont donc devenus, bien malgré eux, des agents de l'Empereur. Trop lâches pour commettre le crime, ils ont chargé "le Corbeau" de l'accomplir à leur place. Nous avons déjà parlé de ce mystérieux personnage : les notables tremblent devant lui et les assassins des bas-



MAISON DE M^e DUBEFFROY

REZ. de CHAUSSEE

- ① Arrière-boutique (bac à saumure où marine de la viande de porc)
- ② Débarras à double-fond, menant à la cave
- ③ Cuisine et chambre de Emerance, la servante
- ④ Vestibule
- ⑤ Échoppe, ouverte sur la rue

1^{er} ETAGE

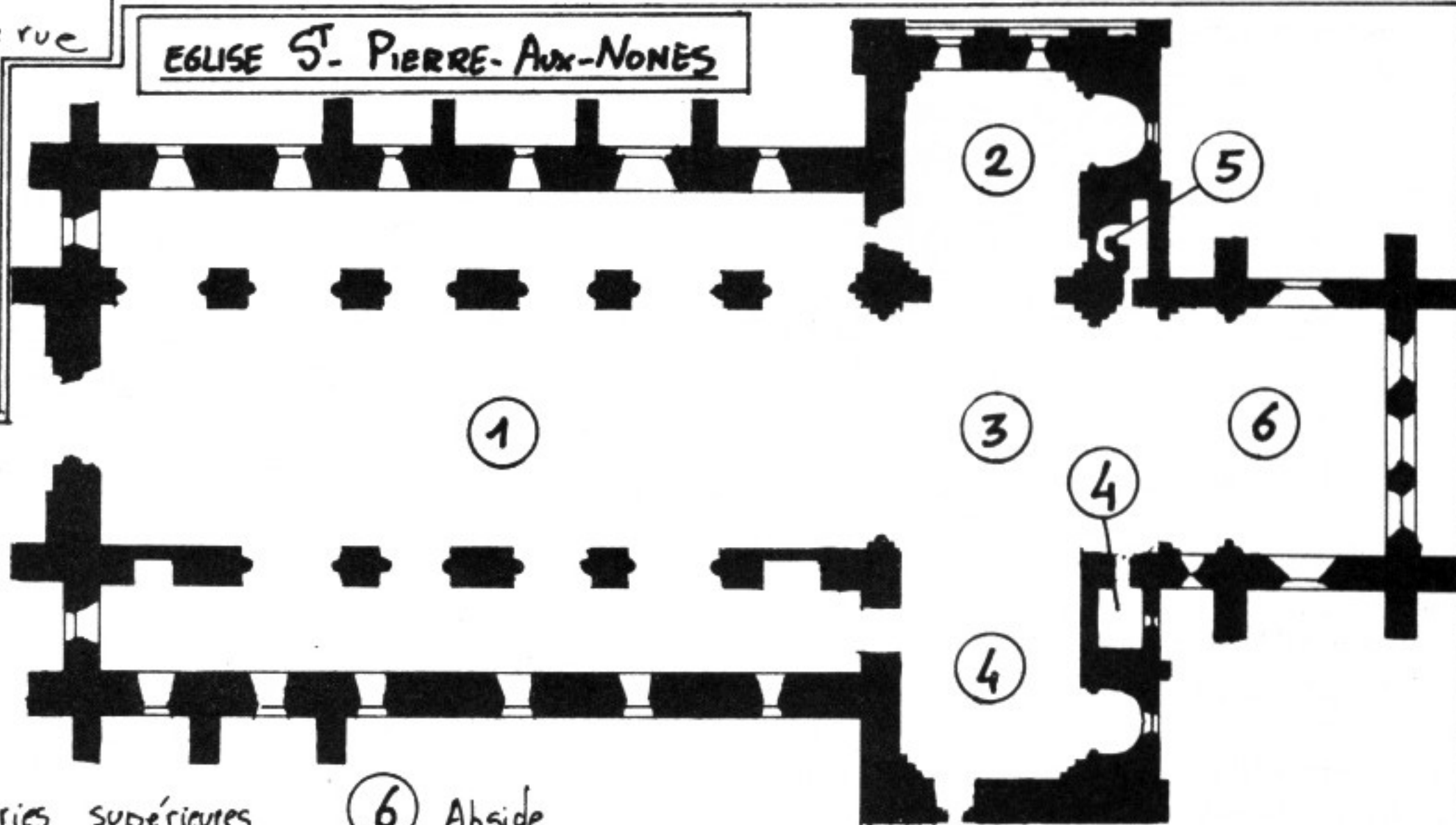
- ⑥ Chambre apparemment inoccupée (résidence de Throsille)
- ⑦ Cabinet de toilette, communiquant avec ⑥
- ⑧ Débarras : balais, coffres vides, etc...
- ⑨ Chambre de M^e Dubeffroy

COMBLES

- ⑩ Chambre pour 2 personnes
- ⑪ Grenier servant d'entrepôt
- ⑫ Chambre pour 3 personnes

EGLISE ST-PIERRE-AUX-NONÈS

- ① NEF (partie réservée aux laïcs)
- ② Transept
- ③ Choeur
- ④ Sacristie
- ⑤ Vers le clocher et les galeries supérieures
- ⑥ Abside





quartiers obéissent à ses ordres. Peu de gens connaissent sa véritable identité. Pour ses voisins, il est un honnête charcutier, pour les personnages le plus obligeant des hôtes : il s'agit de Maître Jean Dubeffroy.

Le vrai visage de Maître Jean Dubeffroy, alias "le Corbeau"

Maître Dubeffroy dirige la plus puissante organisation criminelle de la ville.

Il possède de vastes connaissances dans tous les domaines de la magie. Les sorciers de Reims le reconnaissent comme leur Maître et obéissent à ses ordres.

Il tient les principaux notables par la corruption et le chantage. Le capitaine des archers et le bailli ne peuvent rien lui refuser. Le prévôt échappe à son emprise, mais il peut l'influencer par l'intermédiaire de son entourage.

Comme tous les génies du mal, Dubeffroy s'entoure de grandes précautions :

- la porte de son laboratoire souterrain est presque indécidable. La cave de sa maison s'effondre sur les intrus qui essaient de l'ouvrir.
- Maître Dubeffroy ne se compromet pas. Il utilise des intermédiaires et agit rarement en personne.
- Sa vieille servante ignore tout de ses activités.
- Sa maison ne contient aucun objet compromettant. Toutefois, si les personnages y cherchent des crucifix ou des images pieuses, ils n'en trouveront pas.

Throsille, le chat de Maître Dubeffroy est en réalité une succube. Pour communiquer avec lui, le sorcier soulève l'animal par la peau du cou et le regarde fixement dans les yeux.

La succube est un démon capable de se transformer en animal ou en être humain. Sous forme de chat, elle espionne les personnages dans leur chambre. Elle prend l'apparence d'un vieux mendiant pour transmettre les ordres de son Maître aux truands qu'il dirige.

CE QUE LES REMOIS PENSENT DES PERSONNAGES

Tandis que les personnages s'efforcent de protéger l'évêque, la méfiance des Rémois à leur égard va croissant : ces Allemands se prétendent exilés par l'Empereur, mais disent-ils la vérité ? L'évêque devrait se méfier d'eux ! Bien au contraire, il les traite en amis intimes alors qu'il les connaît depuis moins d'un mois.

Les chevaliers sentent que les Rémois ne les aiment guère, mais personne n'ose leur dire en face qu'on les soupçonne de vouloir assassiner l'évêque. Les agents du Corbeau entretiennent cette rumeur. Quand le crime sera accompli, la foule réclamera les coupables : Dubeffroy lui livrera les chevaliers allemands.

LES DERNIERS JOURS D'ALBERT DE LIEGE

DIMANCHE 23 NOVEMBRE 1192

Dans une taverne proche des remparts, les personnages trompent leur ennui en jouant aux dés. Un murmure amusé salue l'entrée du chanoine Hélié, que l'on n'a pas l'habitude de voir en pareil lieu. Gêné, le chanoine se dirige droit vers la table des personnages et les entretient à voix basse.

"Messires ! Je vous ai cherchés par toute la ville... Monseigneur vous demande d'assister à l'office qu'il célèbre cet après-midi en l'église Saint-Pierre aux nonnes. Il a fait cette nuit un rêve affreux et craint que l'on attente à sa vie pendant la cérémonie. Mêlez-vous à la foule, circulez dans l'église, agissez comme bon vous semble, mais soyez vigilants !"

La cérémonie

Aux cris de *"Noël ! Noël ! Longue vie à Monseigneur l'évêque !"*, Albert de Liège s'avance vers les portes de l'église. Il arrête sa marche pour bénir les fidèles et leur tendre son anneau à baiser. Dans la cohue, il aperçoit les personnages.

"Merci d'être venus. Merci, mes bons amis... De funestes pressentiments m'assaillent..."

L'évêque voudrait en dire plus, mais déjà la foule l'entraîne en avant. Un vibrant *Te Deum* retentit sous la voûte de l'église. C'est en vérité un beau spectacle : quarante enfants de chœur se tiennent autour de l'autel, avec autant de diacres et d'archidiaques. Les costumes des chanoines mettent quelques taches rouges dans cette profusion d'aubes blanches.

Plus de cent religieuses en robe brune sont assises derrière le chœur et dans le transept. Sous la nef, la foule des laïcs est si nombreuse qu'elle remplit les couloirs entre les bancs. Les portes de l'église restent grandes ouvertes, pour ceux qui n'ont pas trouvé de place à l'intérieur puissent d'entendre l'office. La plupart des fidèles ont apporté à manger et à boire car la messe doit durer trois bonnes heures.

Des gardes armés de hallebardes maintiennent les laïcs dans la partie de l'église qui leur est réservée. Ils laissent passer les personnages car ils ont reçu des instructions de l'évêque.

Les ennemis d'Albert ne tentent rien contre lui pendant la messe, mais quelques fausses alertes mettent les nerfs des personnages à l'épreuve. Le Maître de jeu choisit une ou plusieurs situations parmi les suivantes :

1) Deux hommes assis sur le côté de la nef attirent l'attention des personnages. Ils se distinguent des bourgeois qui les entourent par leurs visages burinés, leurs grands manteaux et leurs bottes de cavalier. Le plus jeune est agité de tremblements nerveux qu'il ne parvient pas à maîtriser.

Pour communier, ils se placent tous les deux dans la file qui passe devant l'évêque. Le plus jeune reçoit l'hostie dans sa main gauche, la droite restant cachée sous son manteau. Soudain, il pousse un grand cri et se jette aux pieds de l'évêque. Muet de naissance, il vient d'être subitement guéri : Albert a accompli un authentique miracle qui grandira encore sa popularité auprès des Rémois.

2) Une porte donnant sur l'abside s'ouvre furtivement. Une nonne se glisse vers les bancs occupés par ses compagnes et s'assied au dernier rang. En dépit de sa carrure impressionnante, ce n'est pas un conspirateur déguisé, mais bien une religieuse qui arrive en retard à la messe.

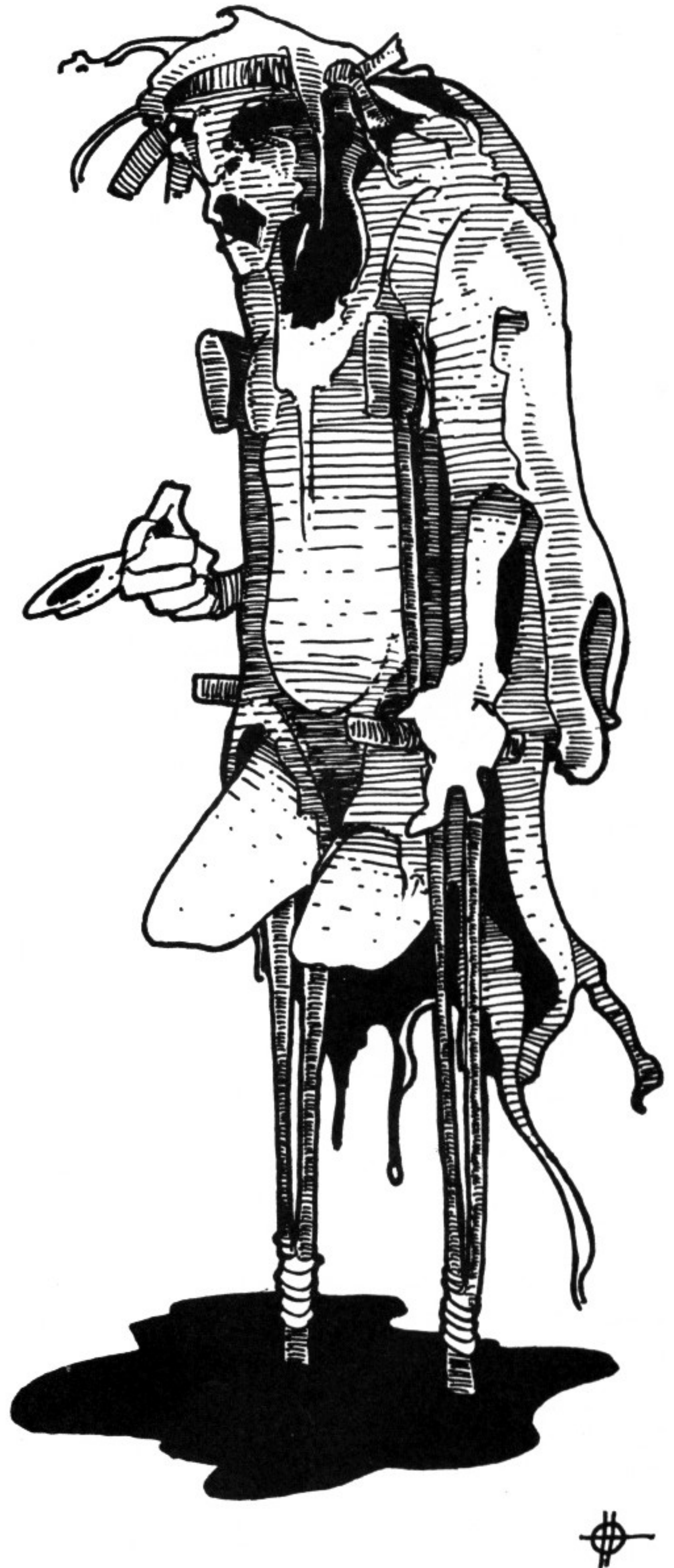
3) Peu avant la communion, un enfant de chœur traverse le transept, un ciboire à la main. Le chanoine Siger arrête l'enfant, lui prend la coupe et entre dans la sacristie. Qui jetterait un coup d'œil par la porte entrebâillée verrait le prélat jeter une partie du vin de messe et le remplacer par un liquide contenu dans une aiguière d'argent. Le chanoine n'a pas l'intention d'empoisonner l'évêque, il exécute simplement ses ordres : Albert de Liège boit toujours son vin coupé d'eau claire.

Si les personnages provoquent un scandale, Albert use de son influence pour les tirer d'affaire. Cependant, il ne peut soustraire au châtiment un homme qui verse le sang à l'intérieur d'une église.

Après la messe, l'évêque reçoit les chevaliers dans la sacristie en présence du chanoine Hélié. Albert demande un nouveau service aux personnages : il doit passer la soirée chez un chanoine du chapitre cathédral, et il lui déplaît fort de rentrer chez lui sans escorte. Les personnages auraient-ils l'obligeance de venir le chercher après souper ?

Les chevaliers ne sont pas invités au repas. Ils rentrent donc chez leur logeur se rassasier de soupe aux pois et au lard. Namur le palefrenier les rejoint, porteur d'une mauvaise nouvelle : le marchand qui fournit l'avoine de leurs chevaux exige désormais d'être payé chaque jour. Maître Dubeffroy se veut apaisant :

"Les gens de Reims se méfient des étrangers. Ne leur en veuillez pas trop. Pour ma part, vous me paierez quand vous voudrez".



L'inconnue

A vêpres sonnantes, les chevaliers sortent dans les rues désertes et vont chercher l'évêque. Arrivés devant la maison du chanoine, ils voient une femme sortir de l'ombre d'un passage voûté. Etant donné l'heure, la saison, et la richesse des vêtements de l'inconnue, il ne peut s'agir d'une prostituée.

Interrogée, la dame explique aux chevaliers qu'elle n'a pas coutume de sortir seule dans la nuit, mais que la nécessité l'y oblige : elle doit absolument parler à l'évêque.

Sur ces entrefaites, Albert sort de chez le chanoine et salue courtoisement la dame. *"Accompagnez-moi jusqu'au cloître, lui dit-il, nous pourrions y parler en toute tranquillité"*.

La dame est en réalité la succube que les personnages voient tous les jours sous la forme d'un chat. Ils ont deux moyens de se rendre compte qu'ils ont affaire à un démon :

1) Sous sa forme humaine, la succube ne projette pas d'ombre. Les personnages le remarquent s'ils sont munis d'une lanterne et réussissent un *jet de Sens* à -6.

2) Quand la succube passe devant le porche d'une église, le Maître de jeu lance un d20. Si le résultat est :

- inférieur ou égal à 10, la succube se contrôle et les personnages ne remarquent rien ;

- de 11 à 13, la succube cache son visage entre ses mains ;

- de 14 à 16, elle étouffe un sanglot ;

- de 17 à 19, elle perd d4 points de fatigue et pousse un cri de douleur ;

- un 20, elle s'effondre en hurlant, perd un d10 points de fatigue et reprend sa véritable apparence.

Appliquez la même procédure si un personnage montre un crucifix à la succube ou se signe devant elle.

Sur l'ordre de Maître Dubeffroy, cinq voleurs se sont embusqués dans la ruelle qui longe le cloître. Les personnages vont s'y engager quand la succube serre le bras de Ludwig et lui souffle à l'oreille : *"Il me semble voir quelque chose bouger dans l'ombre !"*

En effet, les voleurs attaquent peu après, mais ils ont perdu l'avantage de la surprise et sont facilement repoussés. (Si par extraordinaire les personnages sont mis en difficulté, faites intervenir les archers du guet). La capture de quelques voleurs ne peut inquiéter le Corbeau : ses hommes de main ne reçoivent que des instructions limitées et ignorent les plans de leur chef.

Après le combat, les personnages vont faire soigner leurs blessures dans la demeure de l'évêque. Toute la maison est en émoi. Le chanoine Siger administre les premiers soins, la dame inconnue l'aide dans sa tâche. Elle a pleinement gagné la confiance de l'évêque.

Quand les personnages prennent congé, Albert leur propose une visite à l'église Saint-Rémi pour le lendemain. L'église est située à deux kilomètres de la ville, au milieu des champs. L'évêque doit y retrouver les chevaliers en début de matinée.

La succube désire rester dans la maison après le départ des personnages. Albert ne s'y oppose pas et accepte de lui parler sans témoin. Si les personnages le laissent faire cela l'évêque est perdu. La succube essaye d'abord de le séduire pour le mettre en état de péché mortel. Qu'elle y parvienne ou non, elle étrangle Albert, puis se change en chauve-souris et s'enfuit par la fenêtre.

24 NOVEMBRE, MATINEE

Si l'évêque a été tué dans la nuit du 23 au 24, les personnages sont arrêtés avant l'aube et conduits sous bonne garde à la prison de la Porte Mars. On ne leur donne d'abord aucune explication. Plus tard dans la journée, ils apprennent qu'ils sont accusés d'avoir tué l'évêque, ou tout au moins d'avoir été les instigateurs du crime. Pour connaître la suite des événements, reportez vous au chapitre *Prison*.

Si l'évêque est encore en vie, il doit normalement retrouver les personnages à l'église Saint-Rémi. En fait, il est resté chez lui car il a passé une très mauvaise nuit.

Aux personnages venus lui demander pourquoi il a manqué son rendez-vous, Albert présente ses excuses. Il leur raconte un cauchemar qui semble l'avoir beaucoup impressionné.

"Il me semblait que j'étais étendu en travers d'un chemin, face contre terre. Un homme me frappait sans que je puisse réagir, car des liens serrés m'empêchaient de faire le moindre geste. Pour finir, l'homme a glissé son pied sous mon ventre. Il m'a soulevé et jeté dans un fossé plein d'eau".

Thomas de Marais attribue ce rêve à une digestion difficile. L'évêque soutient que le grand air lui ferait du bien. Il convie tous les hommes présents à une promenade à cheval pour l'après-midi.

Jusqu'à l'heure de la promenade, le scénario laisse aux personnages une liberté complète. Les paragraphes suivants donnent au Maître de jeu une base d'improvisation.

Etrangers dans la cité

En parcourant la ville, les chevaliers auront l'occasion de mesurer l'hostilité des Rémois : les calomnies de Maître Dubeffroy portent leurs fruits...

Choix de situations :

1) Un personnage entre dans une taverne. Toutes les conversations cessent, puis reprennent avec moins d'animation.



Gog et Magog de la Salle



2) Friedrich s'aperçoit que les vieilles dames se signent discrètement sur son passage.

3) Ludwig trouve sa bien-aimée en larmes. Pressée de questions, elle lui dit que son patron l'a traitée de "putain des allemands".

4) Sur le parvis de la cathédrale, un jeune homme harangue la foule : *"Que je sois en danger de mort si les Allemands ne sont pas venus pour tuer l'évêque ! Ils payent l'orge et la paille chaque jour, comme s'ils allaient partir demain. Leurs courses hors de la ville, et les armes qu'ils dissimulent, tout cela ne me dit rien de bon !"* Naturellement, l'attroupement se disperse à l'arrivée des personnages.

5) Les personnages apprennent que toute la noblesse de Reims s'est rassemblée dans un champ hors des remparts. Le Comte Guyon de Lagrandville y présente *"de nouveaux modèles d'arbalète à pivot et à pédale, prises sur les infidèles, et propres à lancer des flèches en essaim ou des billes de verre en groupe serré"*. On interdit aux personnages l'accès au champ de tir. Ils ont, semble-t-il, aussi mauvaise réputation chez les nobles que chez les bourgeois. Les écuyers en faction devant la porte de l'enclos osent même leur demander pourquoi ils ont été chassés de la cour de l'Empereur. Si les chevaliers répondent la vérité, ils perdent 10 points de prestige.

Enquêtes infructueuses

Les personnages essayent peut-être d'enquêter sur les événements de la veille. Disons tout de suite qu'ils n'ont aucune chance d'aboutir. Nous proposons au Maître de jeu quelques fausses pistes.

Les personnages se rendent dans les bas-fonds, espérant y retrouver les voleurs qui ont tendu l'embuscade. Ces hommes ont quitté Reims pour gagner une retraite sûre : le Corbeau n'a donc aucune raison de s'opposer à l'enquête des personnages. Par contre, il veille à ce que les chevaliers allemands n'aillent pas se faire stupidement assassiner dans quelque coupe-gorge : si les personnages étaient tués, le Corbeau devrait réviser tous ses plans. Aussi charge-t-il les frères de la Salle, deux hommes efficaces et discrets, de filer les chevaliers et d'assurer leur protection.

Choix de situations :

1) En soudoyant le patron de l'Auberge du Chat Rouge, les chevaliers apprennent l'adresse de Radegonde, une sorcière et rebouteuse qui soigne les blessures des truands. Radegonde héberge en effet deux voleurs estropiés, mais ce ne sont pas les hommes qui ont attaqué les personnages.

2) Perdus dans les bas-quartiers, les personnages pénètrent dans une cour enserrée de maisons branlantes. Une vierge de bronze, sans doute volée dans une église, occupe une niche ménagée dans le mur du fond. Vingt truands sont agenouillés devant la statue : la cour est le sanctuaire des voleurs. C'est là qu'ils font leurs dévotions avant d'aller détrousser les honnêtes gens. A l'arrivée des person-

nages, les truands se retournent comme un seul homme. Quinze poignards luisent dans la pénombre (tous ont dégainé leur arme, mais cinq ne brillent pas car elles sont enduites de poison !).

Au même instant, une cohorte de mendiants sort des maisons attenantes pour couper la retraite des personnages. Ces derniers croient leur dernière heure arrivée quand deux hommes apparaissent à l'entrée de la cour. Ils lancent un ordre en argot. Truands et mendiants battent en retraite, et les personnages se retrouvent seuls dans une cour déserte. Les deux hommes ont disparu sans attendre les remerciements. Un personnage qui réussit un *jet de Communication* à -5 peut traduire la phrase qu'ils ont prononcé : "Arrière, vermine puante ! Ces chevaliers sont sous la protection du Corbeau !".

3) Dans une taverne, un personnage patibulaire propose aux chevaliers de leur faire rencontrer un mystérieux "Roi des Voleurs" qui répondra à toutes leurs questions. Les yeux bandés, les personnages sont introduits dans une cave où les attendent dix brigands armés jusqu'aux dents. En un instant, les chevaliers sont assommés et dépouillés. Les hommes du Corbeau n'interviennent pas : ils se contentent de veiller à ce que les personnages ne soient pas tués.

Les personnages enquêtent auprès des sorciers de la ville :

4) Emerence, la servante de Maître Dubeffroy, accepte de les conduire chez le sorcier Nicetas. Nicetas est un charlatan, très bon psychologue, mais incapable de lire l'avenir ou de jeter un sort.

5) Bathilde, l'amie de Ludwig, connaît une meilleure adresse. Elle peut conduire les personnages chez la sorcière Radegonde, dont nous avons parlé plus haut.

Radegonde sait guérir les blessures (*Médecine des plantes* (18), *Médecine sanglante* (16)). En outre, elle connaît des sortilèges (58-*Clairvoyance* (21), 59-*Vision* (16), 86-*Hypnotiser* (19), 88-*Suggérer* (19), 96-*Prendre l'apparence d'un animal* (10), 151-*Guérir les empoisonnements* (10)).

Si les chevaliers ont de quoi la payer, elle met son pouvoir de divination à leur service : "Vous avez un ennemi puissant... Dans l'ombre, il tisse sa toile démoniaque... Oui, je le vois !". Elle s'interrompt brusquement et refuse d'en dire plus. Radegonde vient de s'apercevoir que l'ennemi des personnages, n'est autre que le Corbeau, Maître des sorciers de la ville et organisateur des sabbats.

Problèmes d'argent

Soudoyer des informateurs et payer des sorciers coûte cher. Les personnages ne peuvent solliciter l'évêque, auquel ils ont déjà emprunté dix marcs d'argent la semaine précédente. Ludwig possède un saphir d'une grande valeur, mais c'est un bijou de famille, et il y tient beaucoup. Sans grande difficulté, les personnages trouvent un banquier juif qui achète l'objet le tiers de sa valeur, ou le prend en gage pour le quart.

L'imprudence du chanoine Siger

Si les personnages rentrent chez eux en fin de matinée, ils entendent des éclats de voix en provenance de la salle commune. Les chevaliers sont surpris, car leur logeur n'a pas l'habitude de hausser le ton.

Le chanoine Siger s'est rendu chez Maître Dubeffroy. Il s'inquiète fort de voir la fin du mois approcher et l'évêque encore en vie. Maître Dubeffroy répond qu'il n'est pas homme à se laisser arrêter par un échec. Il reproche vivement au chanoine d'être venu chez lui. Aurait-il oublié la prudence ?

Les chevaliers ne saisissent pas les répliques échangées mais comprennent que Dubeffroy réprimande son visiteur. Quand les personnages entrent dans la pièce, le maître charcutier change adroitement de sujet de conversation : "Comment cela ? Les pâtés que j'ai livré à Monseigneur n'étaient pas frais ? Sur ma foi, c'est impossible!..."

24 NOVEMBRE APRES-MIDI : L'EMBUSCADE

Vers 15 heures, un groupe de cavaliers sort de Reims par une poterne peu usitée et prend le chemin qui mène au village de Beine. Une buse perchée sur un arbre mort regarde passer la troupe.

Le chanoine Siger, Olivier, les chevaliers allemands et éventuellement leurs écuyers accompagnent l'évêque Albert. Thomas de Marais et Hélié de Bouillon doivent rejoindre le groupe plus tard dans l'après-midi.

Son cauchemar oublié, Albert goûte pleinement les joies de la promenade. Olivier éprouve quelques difficultés à se tenir en selle car il n'est pas tout à fait remis de sa maladie. Par égard pour lui, les cavaliers mettent leurs chevaux au pas.

Le chemin escalade une crête boisée. A mi-pente, le chanoine Siger s'aperçoit que sa mule boîte. Il doit mettre pied à terre et la conduire par la bride.

Arrivés au sommet de la côte, les cavaliers aperçoivent une clairière sur l'autre versant de la colline. Une croix grossière, faite de deux troncs liés se dresse au centre. Mal plantée, la croix penche vers le sol. Albert manifeste le désir de s'arrêter pour la redresser.

Tandis que l'évêque accomplit ce pieux travail, trente hommes à la solde de Dubeffroy convergent vers la clairière. Ils sont armés de gourdins, d'arcs et de flèches, et portent des vêtements couleur de feuilles mortes. Certains ont enduit leur visage de boue. Un personnage doit réussir un *jet de détection d'embuscade* à -9 (*Surprendre* à -6) pour déceler leur présence.

Albert s'agenouille devant la croix redressée et se recueille en silence. Siger et les trois chevaliers se tiennent en retrait, Olivier s'est assis à l'orée de la clairière, le dos appuyé contre un arbre.

C'est alors que le chanoine Siger glisse dans la main d'un personnage (Ludwig ou Hans) une lettre marquée du sceau impérial. *"Lisez ceci et restez imperturbables"*, dit-il à voix basse.

Dans cette lettre adressée aux trois chevaliers, Henry VI d'Allemagne leur accorde son pardon et les invite à regagner la cour. Le document est authentique. Le chanoine Siger s'est donné beaucoup de mal pour l'obtenir. Il agit ainsi par amitié pour les personnages, et pour apaiser sa conscience.

Option : si les personnages ne sont pas les chevaliers allemands, la lettre ne mentionne évidemment pas le pardon de leur faute. Elle leur promet honneurs et récompenses s'ils rejoignent la cour de l'Empereur.

"Albert de Liège est condamné..." murmure le chanoine aux trois chevaliers. "Entendez-vous cette branche craquer dans le sous-bois ? Soyez sûr qu'il vient par là une troupe nombreuse et bien armée. Enfourchez vos chevaux et gagnez la route de Verdun, c'est votre seule chance de salut".

Du doigt, Siger montre aux chevaliers la direction de l'Est.

Les personnages ont dix secondes (montre en main !) pour prendre leur décision. Au bout de ce laps de temps, une volée de flèches part en direction de la clairière. Olivier et Albert tombent, mortellement touchés. Les chevaliers peuvent recevoir une flèche perdue (5 chances sur 20) mais ne sont pas visés. Comme le chanoine Siger, bien que pour d'autres raisons, Maître Dubeffroy tient à les voir s'échapper. En effet, si les Allemands prennent la fuite, personne ne doutera de leur culpabilité.

Les brigands se lancent à l'attaque. Maître Dubeffroy les dirige en personne. Un jet sous la compétence *mémoriser* à -9 permet de le reconnaître malgré le capuchon qui dissimule son visage.

Ses hommes ont ordre d'ouvrir le passage aux chevaliers dès qu'ils cherchent à s'enfuir et de ne pas blesser leurs chevaux.

Si les personnages préfèrent se laisser massacrer devant le cadavre de l'évêque, le Maître de jeu peut les abandonner à leur sort ou bien décider que Jean Dubeffroy utilise le sortilège 79-*Envoûter* pour les contraindre à partir.

Note : le Maître de jeu ne doit pas hésiter à modifier le scénario en fonction des initiatives de ses joueurs. Il doit simplement conserver ce point essentiel : si Albert doit être éliminé, Maître Dubeffroy, quand à lui, ne peut être tué. Sans oublier : la tristesse de la forêt en hiver, le vol des corbeaux sur les champs labourés, et la pitoyable tentative du chanoine Siger pour rester en paix avec sa conscience.



Après l'embuscade

Si les chevaliers se dirigent vers Reims, ils rencontrent en chemin Hélié de Bouillon et Thomas de Marais. Les deux hommes tournent bride en les voyant. Ils franchissent en galopant les portes de la ville, en criant : *"Les Allemands ont tué notre évêque. Sus ! Sus aux meurtriers d'Albert de Liège !"*. La populace est depuis longtemps préparée à accepter ce mensonge. Elle n'épargnera pas les personnages.

Si les personnages s'éloignent de Reims, ils entendent le tocsin sonner derrière eux. Ceux qui réussissent un *jet de sixième sens* (Sens à -9) réalisent qu'une troupe de cavaliers s'est lancée à leurs trousses. Sautez le paragraphe suivant et reportez-vous directement au chapitre *Poursuite*.

LA PRISON

Les personnages sont séparés de leurs écuyers et enfermés au troisième étage d'une tour qui flanque la porte Mars.

Toute la journée, la populace se rassemble au pied de la tour pour réclamer à grands cris la mort des assassins. Déjà quelques Rémois ont pris l'initiative de construire une potence à l'extérieur des remparts, juste devant la fenêtre des personnages.

Les personnages sont tirés de leur cellule pour une confrontation avec les chanoines Hélié, Thomas, et Siger. Les deux premiers mentent avec aplomb, Siger se trouble quelque peu mais son témoignage n'en est pas moins accablant. On parle de soumettre les accusés à la question et de les traduire devant un tribunal d'exception.

Maître Jean Dubeffroy, cependant, préfère éviter le procès et les interrogatoires publics. Il décide de faire évader les personnages.

A l'heure du souper, un geôlier que les prisonniers n'ont encore jamais vu apporte un gigantesque pâté en croûte et une cruche de vin. Les personnages s'étonnent que l'on fasse si bonne chère en prison.

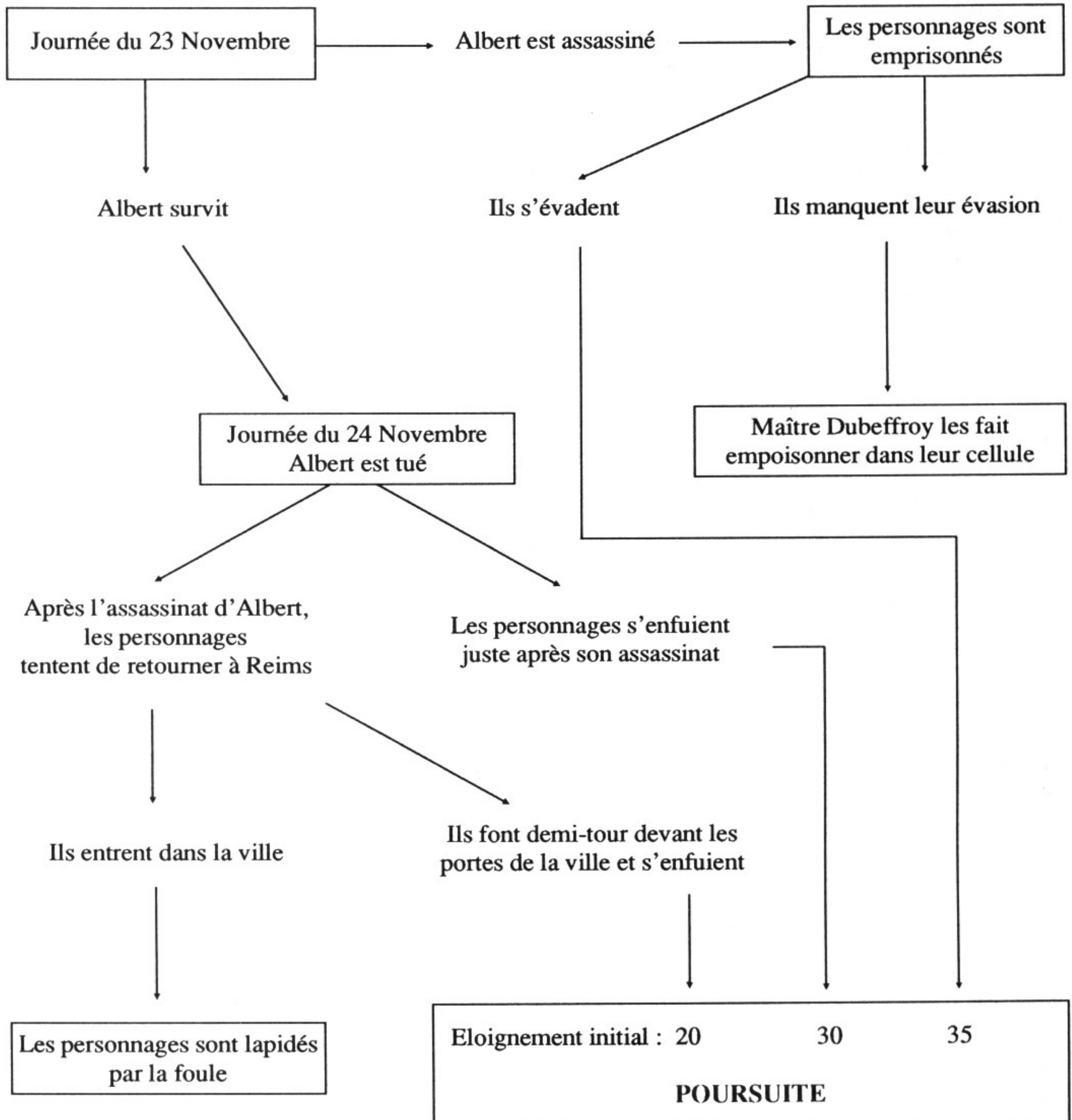
"Vous n'avez pas que des ennemis dans la ville...", répond le geôlier. Il quitte la cellule sans rien ajouter.

La cruche contient une courte barre de fer, le pâté une échelle de soie et un mètre de corde épaisse. Le mode d'emploi n'est pas fourni, et les personnages doivent comprendre eux-mêmes que pour forcer le passage de leur cellule, il faut :

- 1) lier 2 barreaux contigus d'un double tour de corde,
- 2) glisser une barre de fer dans la boucle ainsi formée,
- 3) exercer un mouvement de torsion sur la barre.

En tournant la barre, on tend la corde, les barreaux se rapprochent l'un de l'autre, ce qui permet de passer par l'ouverture ainsi ménagée. Les évadés descendent au pied du rempart grâce à l'échelle de soie.

ORGANIGRAMME



Le fossé est profond, mais vide d'eau. De l'autre côté, un homme qui tient des chevaux par la bride attend les personnages. Aux questions qu'ils lui posent, il répond simplement qu'on l'a payé pour leur donner les moyens de fuir au plus vite.

Si les chevaliers suivent ce conseil, ils auront pris une bonne avance quand l'alerte sera donnée. Reportez vous au chapitre *Poursuite*.

Si les joueurs ne parviennent pas à s'évader, Maître Dubeffroy les fait empoisonner le lendemain.

LA POURSUITE

Albert est mort, les chevaliers allemands sont en fuite. Ameutés par les agents de Maître Dubeffroy, les Rémois crient vengeance. Ceux qui possèdent un cheval se lancent sur la trace des prétendus meurtriers.

Dubeffroy passe alors à l'étape suivante de son plan tortueux : maintenant que la culpabilité des personnages est bien établie, ils doivent mourir. Ils en savent trop sur le Corbeau et ses méthodes pour continuer à vivre. Dubeffroy va s'efforcer de retarder les chevaliers afin qu'ils tombent entre les mains de leurs poursuivants.

Il se transforme en corbeau et sous cette apparence, suit les personnages. Il vole haut dans le ciel, choisit un endroit propice, puis dépasse les cavaliers pour tendre des embûches sur leur passage.

Les Rémois poursuivent les personnages pendant 14 heures. Si dans ce laps de temps les personnages s'arrêtent pour dormir ou se reposer, ils sont perdus.

Les Rémois connaissent suffisamment bien la région pour ne pas s'égarer. Les chevaliers ne peuvent les semer en prenant des chemins de traverse, car Dubeffroy, tantôt sous l'apparence d'une vieille femme, tantôt sous celle d'un paysan, remet constamment les poursuivants sur la bonne voie.

PRINCIPE DE LA POURSUITE

Pour quitter la Champagne vers les états de l'Empereur, les personnages peuvent prendre quatre directions :

- A - Verdun par la voie romaine.
- B - Verdun et Suippe par la route médiévale.
- C - Toul par la voie romaine.
- D - Toul et Nancy par la route médiévale.

Un coup d'œil sur la carte des environs de Reims montre que si les chevaliers empruntent une autre route, ils doivent repasser par la ville, ou faire un détour et perdre un temps précieux. Dans ce cas, ils sont inmanquablement rejoints, pris, jugés et exécutés.

Si les personnages prennent l'une des quatre routes A, B, C, D, ils ont quelques chances d'échapper à leur poursui-

vants. Pour éviter au Maître de jeu de longs calculs, nous ne tiendrons pas compte du temps, des distances, ni des vitesses. Nous parlerons simplement de "l'éloignement" des personnages et de leurs poursuivants. Quand cette grandeur atteint 0, les chevaliers sont rejoints.

L'éloignement initial dépend des circonstances. Il est de :

35 si les personnages s'évadent de prison pendant la nuit,
30 s'ils s'enfuient juste après l'assassinat d'Albert,
20 s'ils essaient d'abord de revenir à Reims.

Le Maître de jeu consulte la carte : le long des routes A,B,C,D, des numéros cerclés localisent les événements auxquels les personnages se trouvent confrontés. Le Maître de jeu se reporte aux numéros correspondants sur la liste des événements. Il y trouve une description de ce qui arrive aux personnages.

Après chaque événement, il juge le comportement des joueurs à l'aide de la Charte Angoumoise, puis ajoute le bonus / malus indiqué par la Charte à "l'éloignement".

Si les personnages savent déjouer les embûches tendues sur leur route, ils prennent de l'avance et "l'éloignement" augmente. Dans le cas contraire, "l'éloignement" diminue. Quand il est réduit à 10, les personnages distinguent ou entendent leurs poursuivants. A 5, les Rémois ne sont plus qu'à cinq cents mètres des chevaliers, à 1, ils les talonnent...

OPTION : FATIGUE DES CHEVAUX

A chaque nouvel événement, les joueurs font un *jet de Physique* (sur un d20) pour leurs chevaux. Le premier jet avec un bonus de +4, le second à +3, le cinquième à 0, le sixième avec un malus de -1, et ainsi de suite...

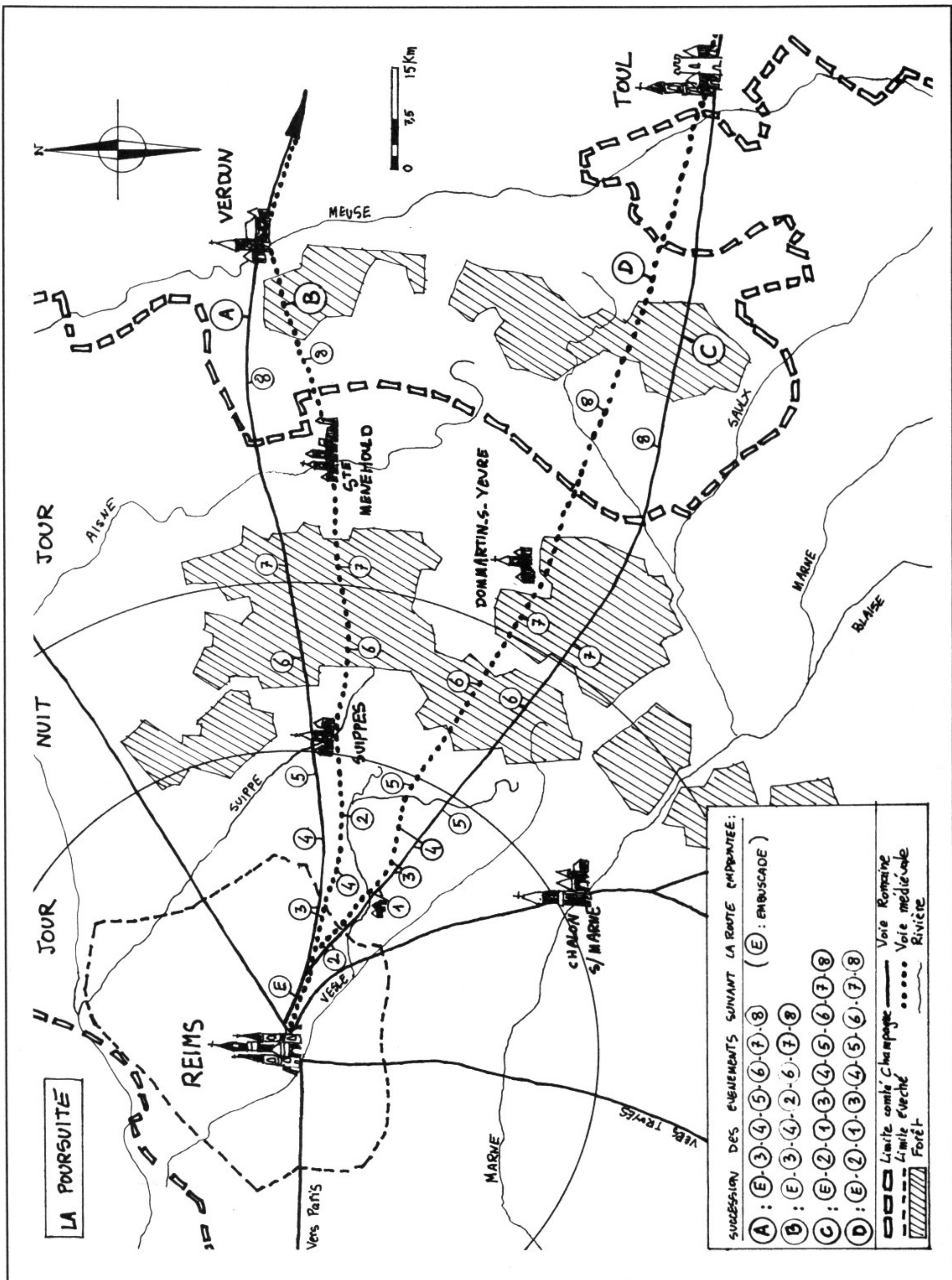
En cas d'échec critique, le cheval se brise une patte. Chaque jet manqué fait perdre à l'animal autant de points de fatigue que la marge d'échec. Quand il a perdu la moitié de ses points de fatigue, il ne peut plus tenir le galop, le quart, il marche au pas. Si son total est réduit à un ou deux, il est incapable de porter un cavalier, et à zéro, il s'effondre.

Si deux cavaliers chevauchent la même monture, les *jets de Physique* du cheval se font avec un malus supplémentaire de -6.

ETAT DES ROUTES

Les routes A et C sont des voies romaines vieilles d'un millier d'années. Elles sont peu usitées, car couvertes de dalles branlantes qui ralentissent le voyageur et l'obligent à tenir le côté de la chaussée.

Les routes B et D sont des chemins non pavés. S'il pleut, ils ne tardent pas à se transformer en bourbiers. (Toutes les six heures, le Maître de jeu détermine le temps qu'il fait à l'aide de la Charte Angoumoise).



LISTE DES EVENEMENTS

1) Le village

Les personnages longent une rivière qui coule entre deux digues de pierre. Une barque abandonnée dérive, emportée par le courant. Un oiseau noir vole au ras de l'eau.

La route s'écarte de la rivière pour traverser un petit village, situé au croisement de deux routes.

Les villageois n'ont aucun motif de s'opposer au passage des personnages. Si ces derniers quittent la route pour contourner les maisons, ils perdent du temps, et l'éloignement diminue (voir *Principe de la poursuite*).

2) Les moines

La route traverse une vaste forêt puis une étendue de champs en friches. Au loin, sous le ciel bas, on distingue une rivière bordée de saules et quelques fermes au toit gris. Les personnages entendent le son d'une cloche, affaibli par la distance.

Au sortir d'un virage, les cavaliers aperçoivent une vingtaine d'hommes armés de lances et de bâtons qui marchent résolument vers eux.

Un *jet de Sens* à -5 révèle aux personnages que ces armes sont en réalité des fourches et des pioches. Les hommes sont des moines d'une abbaye voisine : ils s'en vont défricher les champs.

3) La fausse embuscade

Le paysage prend l'aspect d'un damier de champs cultivés, de bois et de prairies. La route se dirige vers un bosquet de hêtres sur lequel flotte une vague fumée noire. Sept corbeaux volent en cercle au dessus des arbres.

Un personnage qui réussit un *jet d'Intelligence* à -4 constate avec surprise que la fumée s'élève droit vers le ciel alors que le vent souffle.

Dans le petit bois les personnages découvrent un amas de ruines fumantes à gauche du chemin. Sur leur droite, un muret de pierre sèche borde la route. L'un des personnages croit apercevoir deux silhouettes qui se glissent furtivement derrière les ruines.

Les silhouettes, la fumée et le feu sont des illusions créées par Maître Dubeffroy. Les ruines, le petit bois et les corbeaux existent vraiment.

4) Les ronces

La route s'accroche au flanc d'une colline boisée. Elle surplombe une rivière que l'on entend gronder dans le fond de la vallée.

Côté rivière, un parapet d'un mètre de haut borde le chemin. De l'autre côté de la route, le sol est jonché de branches cassées.

L'écho renvoie le bruit des sabots, et parfois d'autres bruits plus lointains : beuglement d'une vache, appel d'un berger, croassements sinistres...

Soudain les pierres du chemin se soulèvent. Des ronces noires sortent de la terre et barrent la route, à vingt mètres devant les personnages.

Maître Dubeffroy a lancé le sortilège *113-Haie magique*. Les ronces forment une barrière haute de 4 mètres et large de 5. Elles apparaissent sur le chemin puis se propagent vers le sommet de la colline comme une coulée de lave qui irait à contre-pente.

Pour sauter la barrière de ronces, il faut réussir un *jet de Cheval* à -12. Du côté de la rivière, la pente est si raide qu'un cheval risque de s'y rompre le cou. Si le personnage obtient 1 sur un d20, il évite la catastrophe. Sinon, il roule dans la rivière avec sa monture.

La meilleure solution est de lancer son cheval vers le sommet de la colline pour prendre les ronces de vitesse et contourner la haie. Le personnage doit réussir un *jet de Cheval* à -6. Un échec signifie que le cavalier est désarçonné. On fait alors un *jet de Physique* à -4 pour son cheval (sur un d20). Si ce second jet est manqué, le cheval est happé par les ronces, ou se brise une patte en trébuchant sur une racine.

5) La créature du brouillard

La route traverse une plaine semée de bosquets touffus, avancée d'une grande forêt qu'on distingue à l'horizon. Les rivières semblent fumer et le brouillard se répand sur les champs en vagues lourdes.

Les personnages arrivent en vue d'un pont. Une créature plus grande qu'un homme émerge lentement du brouillard qui couvre le tablier. Elle lève ses deux bras vers le ciel en signe de défi.

Si les cavaliers s'approchent à 50 mètres de la créature, elle fait demi-tour, quitte le pont et se dissimule derrière les arbres qui poussent sur la rive opposée.

Maître Dubeffroy a lancé le sortilège *95-Echarpe de brume*. Si les personnages veulent affronter la créature, ils doivent d'abord la rattraper car elle fuit devant eux : ce n'est qu'un agglomérat de brume qui perd sa cohésion dès qu'on le touche.

6) Les loups

Les personnages suivent une route étroite au cœur de la forêt. Il fait très sombre, les branches cinglent le visage des cavaliers qui doivent ralentir l'allure.

Un personnage qui réussit un *jet de Sens* à -2 entend le bruit d'une course rapide et feutrée. Le bruit s'interrompt quand les cavaliers s'arrêtent et se fait de nouveau entendre quand ils repartent.

Maître Dubeffroy est allé trouver les loups de la forêt pour leur rappeler d'anciens pactes. Quatre fauves suivent la petite troupe et guettent l'occasion de l'attaquer. Sur l'ordre du sorcier, ils s'en prendront d'abord aux chevaux.

Quand deux loups sont tués, les autres font mine de s'enfuir. En fait, ils vont se poster en embuscade un peu plus loin. D'un rocher qui surplombe la route, ils se jettent sur les cavaliers.

Si les loups parviennent à tuer un cheval, un croassement de triomphe retentit sous la voûte des arbres.

7) Les enfants du bûcheron

Les personnages traversent une forêt de bouleaux argentés et de peupliers aux formes élancées. Les feuilles mortes crissent sous les sabots des chevaux.

Les cavaliers entendent le bruit sec et régulier d'une hache frappant un tronc d'arbre. Le bûcheron travaille en bordure du chemin. C'est un enfant de treize ans d'une maigreur effroyable. Il regarde les chevaliers bien en face et brandit sa cognée d'un air farouche.

S'il devient clair que les personnages ne veulent pas de mal à l'enfant, ses quatre frères et soeurs sortent des fourrés et viennent se serrer autour de leur aîné. Ils ne demandent rien aux chevaliers, mais leurs regards sont éloquents : un peu de nourriture ou quelques piécettes seraient acceptées avec reconnaissance.

Les enfants veulent conduire les personnages dans leur cabane : *"Venez visiter notre père. Il est paralysé des deux jambes, et depuis la mort de notre mère, il souffre grandement de la solitude"*.

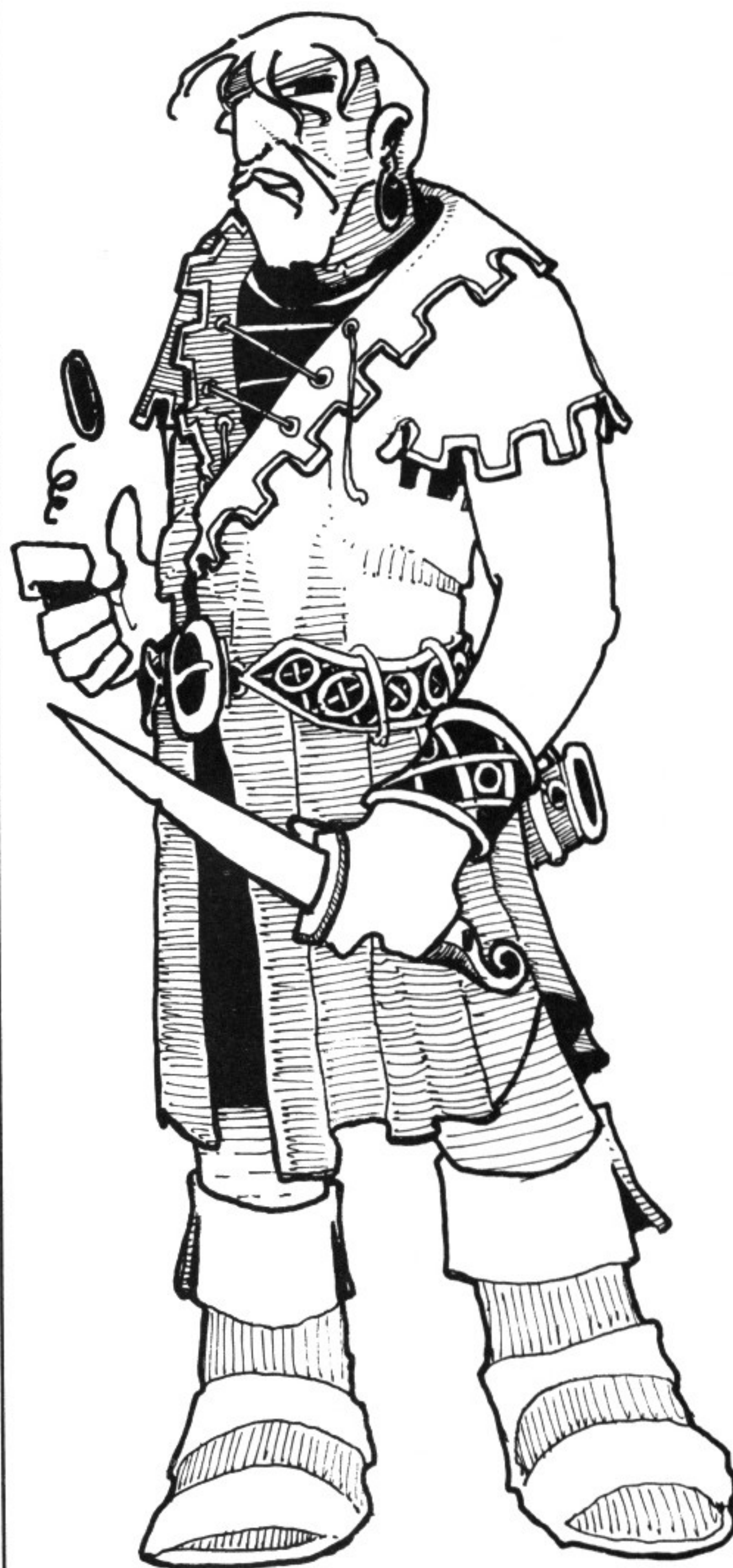
Du haut d'un arbre, un corbeau écoute attentivement la réponse des chevaliers (*jet de Sens à -7 pour le remarquer*)...

8) La fin de la poursuite

Si au bout de 14 heures de poursuites, l'éloignement est inférieur à 10, la plupart des Rémois font demi-tour. Seuls quelques acharnés continuent la poursuite. Le combat est inévitable. Lancez 2d4 pour déterminer le nombre de poursuivants restant.

Si l'éloignement est supérieur ou égal à 10, tous les Rémois font demi-tour. Maître Dubeffroy comprend que ses victimes vont lui échapper. Fou de rage, il décide de laisser sa marque sur le visage d'un des chevaliers. Le sorcier, sous forme de corbeau, fond sur le personnage qui chevauche en queue. Il tente de lui labourer le visage et de lui crever les yeux. Le personnage fait un *jet de Sens à -7*. Manqué, il n'a pas vu venir l'attaque. Réussi, il a droit à une *Esquive*. Le corbeau lance une seule attaque. Qu'elle réussisse ou non, il prend la fuite en poussant d'horribles croassements.

Une plume noire tombe en tournoyant lentement. Elle se pose sur la route, juste devant les personnages.



- FIN -

AIDE DE JEU

LA VILLE DE REIMS AU XII^{ème} SIECLE

Reims est située dans une région fertile, au carrefour des routes qui mènent vers l'Ile de France, les Flandres et les provinces allemandes. Siège d'un évêché dès 290, la ville devient par la suite le lieu traditionnel du sacre des rois de France. Au XII^{ème} siècle, Reims compte environ 16 000 habitants. C'est une cité prospère, qui vit essentiellement du commerce du blé et de l'importante communauté religieuse établie dans ses murs. La ville ne dépend pas du Comte de Champagne, l'évêché de Reims constituant une principauté autonome enclavée dans le Comté. Les deux états entretiennent de bons rapports. A l'époque où se déroule le scénario, l'archevêque de Reims est le propre frère du Comte de Champagne.

ASPECT DE LA VILLE

Les abords des remparts sont protégés par un fossé profond de douze mètres. Il n'est pas rempli d'eau, la rivière Vesle coulant à plus de huit cents mètres des murailles.

L'enceinte des remparts englobe de nombreux jardins, granges, et terrains non bâtis. La plupart des maisons sont de faible hauteur, les rues plus claires et aérées que celles des villes enserrées dans leurs murailles. Mais l'hygiène n'y est pas meilleure : les habitants jettent leurs eaux usées par les fenêtres (une amende de cinq sols punit ceux qui oublient de prévenir les passants), et les ordures s'entassent devant les portes. Régulièrement, un crieur public avertit les Rémois qu'ils ont "*à hoster leurs fiens et les porter hors des remparts*".

Les porcs divaguent en toute liberté. Une loi ordonne aux barbiers de ne pas jeter le sang de leurs clients dans la rue : il doivent le recueillir dans des récipients assez haut placés pour que les porcs ne puissent y boire.

REIMS QUARTIER PAR QUARTIER

Le centre ville

Le marché aux épices occupe l'emplacement de l'ancien forum romain. Des baraques et des étals encombrant l'esplanade. On y achète des épices, bien sûr, mais aussi du blé, du bois, et autres produits de consommation courante. C'est également sur cette place qu'on vient écouter les orateurs, applaudir les baladins, et que se rassemblent les volontaires lorsqu'on lève une armée. La marché aux épices est le centre de la vie économique et politique de la cité.

La place est entourée de maisons de bois aux façades ornées de statues et de colonnes sculptées. Elles sont habitées par des nobles ou des marchands aisés, mais aussi par des bourgeois aux revenus modestes. Les hôtels les plus riches ne donnent pas sur la place : ils sont situés en retrait et entourés de vastes jardins.

Les propriétaires nobles, nombreux dans le centre ville, ne participent pas à la vie de la cité : ils ont tendance à se retirer dans leurs domaines campagnards, où la vie est moins chère. Leurs maisons rémoises sont des résidences secondaires que des domestiques gardent en leur absence. Ce ne sont pas les nobles, mais les riches marchands qui "font la vie urbaine". Ils tiennent en main les rênes du pouvoir et constituent une véritable aristocratie bourgeoise.

Les quartiers corporatifs

Si les produits de consommation courante s'achètent au marché aux épices, objets manufacturés et produits de luxe se vendent dans les quartiers réservés à chaque corporation : quartier des orfèvres, des merciers, des bouchers...

Une maison typique d'artisan ou de commerçant comporte un étage d'habitation surmonté d'un grenier en comble. Le rez-de-chaussée est occupé par l'échoppe ou la boutique. Dans ces maisons modestes, seule la cheminée est en pierre. Les murs de torchis, paille et mortier sont soutenus par une armature de bois. La tuile couvre indifféremment le toit du pauvre et celui du riche.

La rue des Monniers

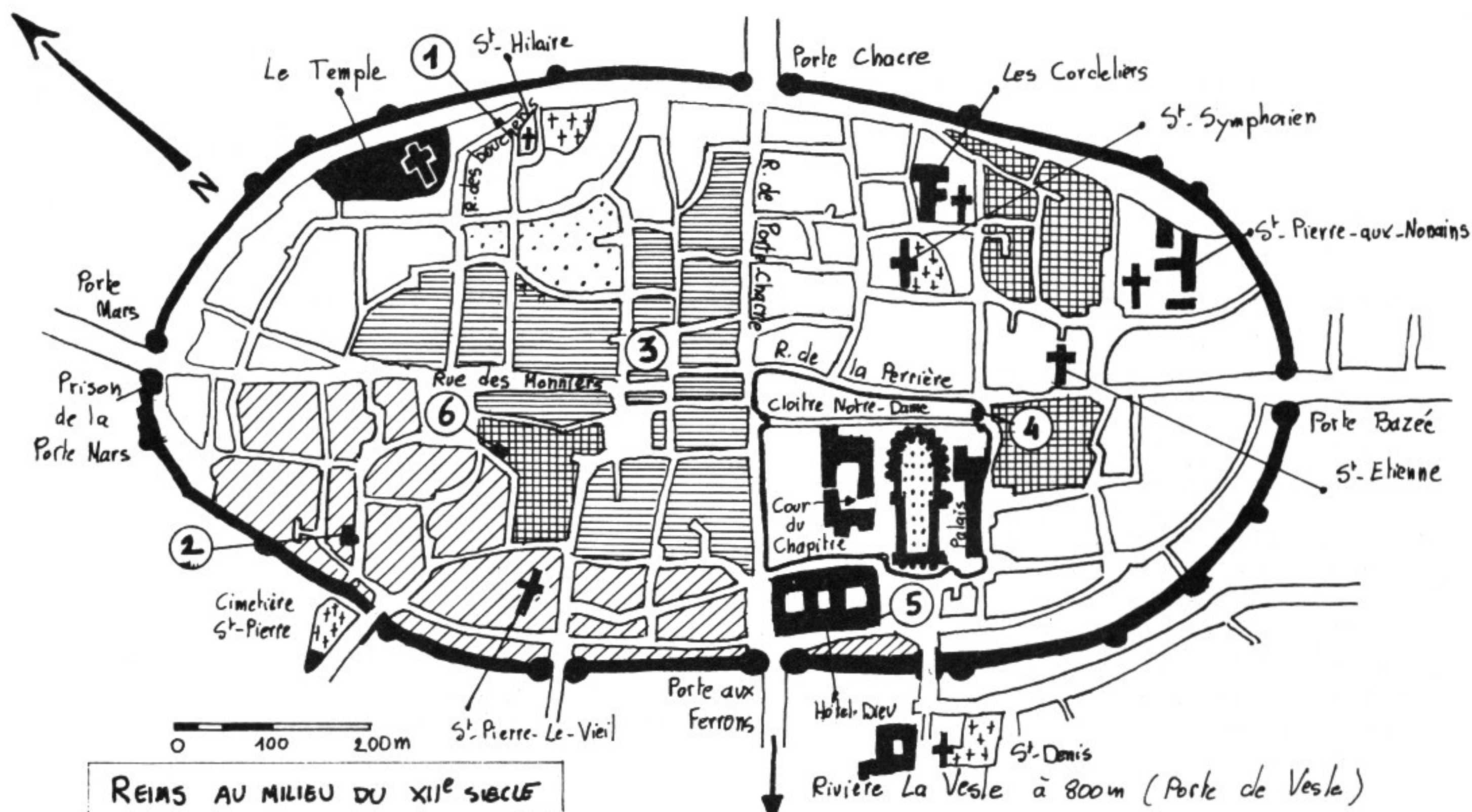
On ne peut pas régler une petite dépense avec une pièce d'or ou d'argent. Il faut faire de la monnaie auprès des changeurs qui, naturellement, prennent une commission. Leurs loges occupent les deux côtés de la rue des Monniers, à l'endroit où elle débouche sur la place du marché. C'est là aussi qu'on trouve les prêteurs sur gage, les peseurs d'or et les banquiers. Un personnage peut y vendre un objet précieux pour le tiers de sa valeur, ou le mettre en gage pour le quart. Certains banquiers acceptent les lettres de change, mais elles ne sont pas encore d'un usage courant.

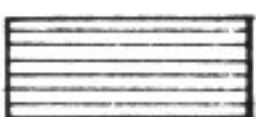
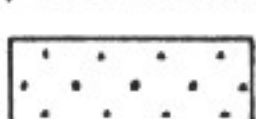
La rue des Monniers compte un bon nombre de banquiers juifs, d'origine allemande le plus souvent. L'usure est interdite aux chrétiens, tandis que les juifs n'ont pas le droit de porter l'épée ni de posséder des terres. Ces derniers se sont naturellement tournés vers les métiers d'argent. C'est à eux que le clergé et les marchands empruntent les fortes sommes dont ils ont besoin.

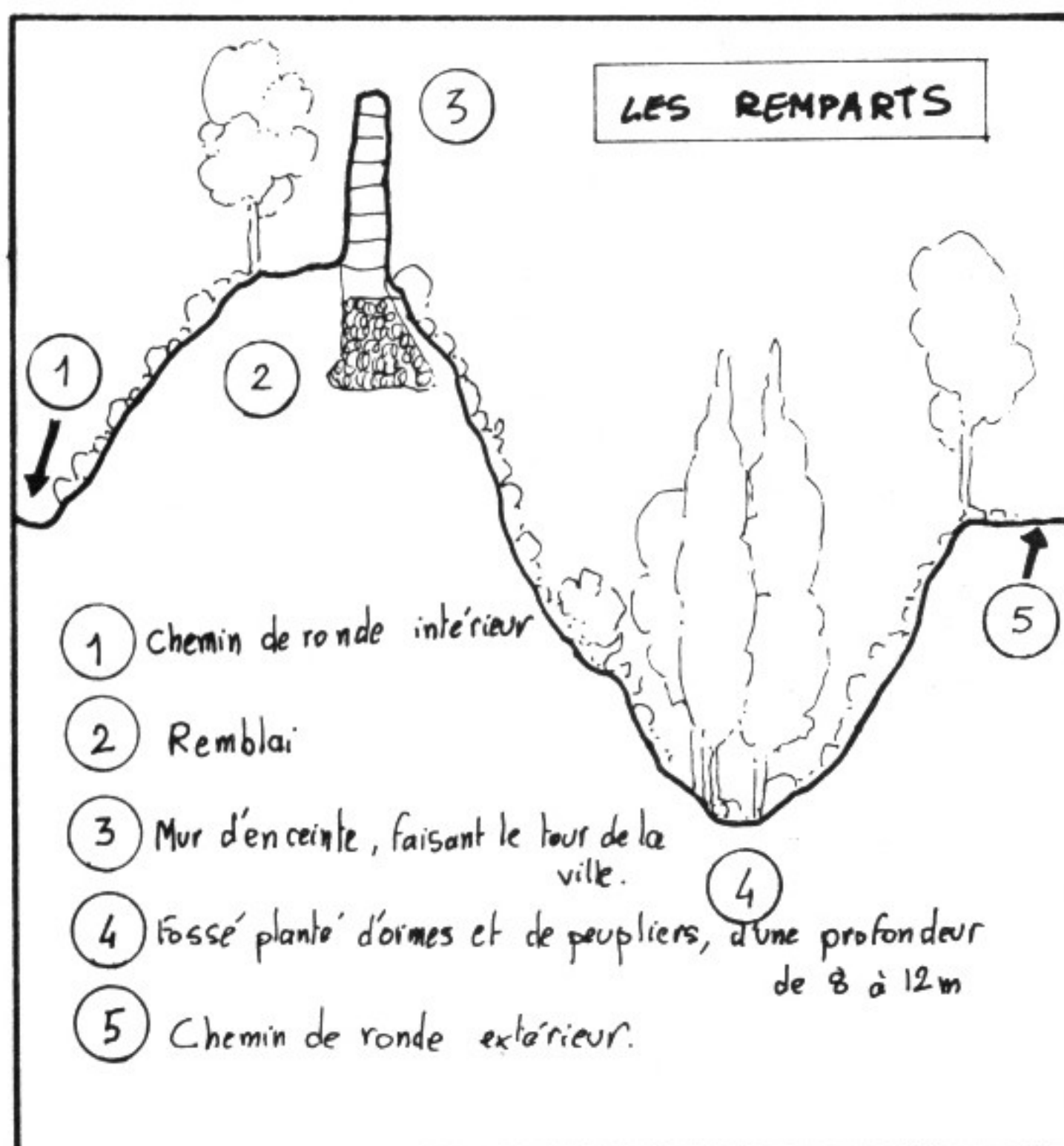
Certains banquiers font office de receleurs et entretiennent de bons rapports avec les truands. Leur discrétion est proverbiale.

Les églises

Saint-Pierre-aux-Nonnes, Saint-Pierre-le-Vieil, Saint-Symphorien, Saint-Denis... Les églises sont nombreuses à



- | | |
|--|--|
| ① Maison de M ^e Dubeffroy |  Quartier des Mendiants (contrôlé par l'Ecorcheur) |
| ② Auberge du "cheval Borgne" |  Racket des marchands & artisans (Le Corbeau) |
| ③ Marché aux épices |  Prostitution, tripots, & jeux de hasard (Le Corbeau) |
| ④ Maison de l'Eveque |  Racket des sorciers & devins (Le Corbeau) |
| ⑤ Maison du Chanoine | |
| ⑥ Ecuries St-Martin (où sont gardés les chevaux des joueurs) | |



LEXIQUE

BEFFLEUR : joueur professionnel fréquentant les tripots.

BLANC-COULON : client des auberges, où il paie sa note comme tout un chacun. La nuit venue, il dévalise ses voisins de chambre et jette le butin à des complices postés dans la rue.

ECORCHEUR : exploite les mendiants. Vole les enfants et les mutilé pour qu'ils soient d'un meilleur rapport.

CROCHETEUR : force l'entrée des riches demeures et ouvre les coffres.

ENVOYEUR : tueur professionnel.

FOURBE : engagé comme domestique, repère tout ce qu'on peut voler dans la maison de ses maîtres. Renseigne ses complices qui agissent au moment opportun.

VENDANGEUR : coupeur de bourses.

Reims et aux abords de la ville. La plus majestueuse est bien sûr la cathédrale, avec ses cinq flèches et son magnifique portail sculpté.

Autour de la cathédrale se regroupent de nombreux édifices appartenant au clergé : palais épiscopal, cloître, Hôtel-Dieu, prison du chapitre...

La présence d'une importante communauté religieuse assure aux marchands et artisans de Reims une bonne source de revenus.

Le quartier des mendiants

La société médiévale tolère le mendiant, l'église l'accepte en son sein et lui reconnaît même une certaine utilité. Il permet au fidèle généreux de préparer sa vie future par des aumônes. Avec le malade et le simple d'esprit, le pauvre symbolise le peuple du Christ écoutant le Sermon sur la Montagne.

Reims, ville religieuse, compte une nombreuse population de mendiants. Protégés par l'évêque, ils exercent leurs activités sur le parvis des églises. Les couvents leur servent de maigres repas, Saint-Pierre-le-Vieil les héberge par les froides nuits d'hiver. Les plus débrouillards trouvent un logement dans la partie de la ville qui leur est réservée.

Le quartier des mendiants est situé autour de Saint-Pierre-Le-Vieil et s'étend jusqu'au rempart sud : ruelles tortueuses, cours fangeuses, bâtisses chancelantes où s'entassent des ménages chargés d'une multitude d'enfants légitimes, naturels ou dérobés. L'honnête homme ne s'aventure jamais dans ce quartier après la tombée de la nuit.

POUVOIR POLITIQUE ET JUDICIAIRE

A l'époque du scénario, l'archevêque Guillaume aux blanches mains est parti en pèlerinage à Saint-Jacques de Compostelle. Le prévôt Robert Buiron administre la ville en son nom. Il est assisté par douze échevins élus par les bourgeois de Reims.

Robert Buiron exerce sa charge avec intelligence, mais c'est un individu brutal et peu accessible à la pitié.

Le prévôt juge les affaires civiles et les petits délits. Les crimes de sang tombent sous la juridiction d'un bailli nommé par le Comte de Champagne. C'est une des rares interventions du Comte dans la vie de la cité.

Il n'existe pas de ministère public susceptible de requérir, et seules les plaintes privées sont recevables. Mais les bourgeois n'aiment guère s'adresser aux tribunaux : ils préfèrent régler leurs différends les armes à la main. De véritables batailles rangées opposent les membres des différentes familles. Les chroniqueurs parlent de "guerres entre amis" qui peuvent faire des dizaines de morts...

Prudents, les archers du guet s'abstiennent d'intervenir dans les querelles privées.

La justice officielle manque d'efficacité : comme la plupart des délinquants restent impunis, ceux qui sont pris payent pour les autres. Cela explique en partie la cruauté des peines infligées.

"L'état des personnes" compte beaucoup dans le verdict : un vagabond accusé de vol peut être pendu pour le motif "d'être inutile au monde".

La torture préalable ou "géhigne" est de règle pour les gens sans aveu ou "mal famés". Malgré la présence obligatoire d'un chirurgien, l'accusé ne survit pas toujours à la séance.

Précisons enfin que les procès sont publics et les juges soumis aux pressions d'une foule émotive.

CHATIMENTS

L'exposition au pilori punit les commerçants qui usent de faux poids, les banqueroutiers, les concussionnaires, les faux témoins et les blasphémateurs. Les entremetteuses et les femmes adultères y sont conduites assises à rebours sur un âne.

"L'exposition (du condamné) durera de prime à l'heure des nonnes et lui pourra-t-on jeter aux yeux boues ou autres ordures sans pierres ni autres choses qui blessent et, après ce, demeurera au pain et à l'eau".

Les fraudeurs de beurre sont exposés avec une motte sur la tête *"tant que le soleil ne l'aura pas fait fondre entièrement et le peuple pourra outrager le délinquant par telles épithètes diffamatoires qu'il lui plaira"*. Celui qui a vendu des œufs pourris verra sa marchandise *"abandonnée aux pe-*

tits enfants qui, par manière de farce et de joie, s'esbattront à lui lancer sur le visage pour faire rire le monde".

Passons à des délits plus graves. 80 % des personnes arrêtées sont condamnées à mort pour meurtre, bien sûr, mais aussi pour vol. Au premier et au deuxième larcin, on se contente de mutiler le voleur : mains coupées, crevaision des yeux, émasculatation... A la troisième récidive le coupable est pendu au gibet qui se dresse au nord de la ville.

L'ARISTOCRATIE DU CRIME

Il existe à Reims une bande de voleurs puissamment organisée. Elle est dirigée par un chef mystérieux que les truands nomment "Le Corbeau" ou "Le Charognard".

Parmi les lieutenants du Corbeau se trouvent des nobles dévoyés et des prêtres défroqués. Ces nobles mettent au service de leur chef leur science militaire. Ils maintiennent dans la bande une stricte discipline. S'ils possèdent un château hors de la ville, le voleur pourchassé y trouve un refuge et le faux-monnayeur peut y travailler en toute sécurité.

Les prêtres défroqués savent lire, écrire, et nous dirions aujourd'hui qu'ils sont "les intellectuels de la bande". Au près des truands, ils ont gardé le prestige lié à leur ancienne fonction. Ils sont à l'origine des rites d'initiation qui contribuent à souder la bande, par exemple le serment sur le pain, le vin et l'eau que prête chaque nouvelle recrue.

La bande étend ses activités dans toute la Champagne. Des compagnies de brigands détraoussent les voyageurs, attaquent fermes, hameaux et manoirs isolés pour le compte du Corbeau.

A Reims même, la bande tire une bonne part de ses revenus de la prostitution, du jeu, du vol, du trafic d'alcool et de fausse monnaie. La prostitution est tolérée par les autorités. Elle s'exerce à proximité des églises, afin que le pécheur sortant d'un mauvais lieu puisse rapidement trouver un prêtre pour se confesser. Mais nous verrons plus loin qu'il n'est pas toujours nécessaire d'aller jusqu'à l'église...

La bande du Corbeau ne se limite pas aux activités traditionnelles. Elle réalise des profits considérables en vendant sa "protection" à différents corps de métiers. Par ses méthodes, elle annonce les grandes organisations criminelles des siècles ultérieurs.

- Les **sorciers** de Reims doivent payer une taxe au Corbeau pour ne pas être dénoncés aux autorités.

- Les **taverniers** lui versent une part de leurs bénéfices. En outre, ils leur faut tolérer dans leur établissement les *bef-fleurs*, *vendangeurs*, *blanc-coulons* et *ribaude*s agréés par le Corbeau. Les mots en *italiques* appartiennent à l'argot des voleurs. Consultez le lexique.

- Les **commerçants** de la place du Marché doivent acheter le droit d'exercer leur métier. Si l'un d'eux refuse de payer, tous les *vendangeurs* de la place prennent pour cible



Mendiant



les bourgeois qui s'arrêtent devant son étal. Où les vols sont nombreux, la clientèle se fait rare. Si le marchand ignore l'avertissement, un chariot tiré par des chevaux emballés ravage sa boutique et le ruine définitivement.

- Les **artisans** payent une taxe en nature : ils équipent gratuitement les hommes de la bande. Pour punir un artisan récalcitrant, on se livre à quelques sabotages qui déprécient sa marchandise. Nouveau refus ? Les hommes du Corbeau rendent une visite nocturne au mauvais payeur. Ils le traînent dans son atelier, où retentissent bientôt des cris épouvantables : le forgeron a les yeux brûlés au fer rouge, le menuisier est cloué à son établi, et on verse du métal fondu dans la bouche de l'orfèvre.

- Les **moines** livrés à la débauche n'échappent pas à l'emprise du Corbeau. Il a fait ouvrir à proximité des couvents certaines maisons dont la clientèle se compose uniquement de religieux. Les moines s'y rendent à la tombée de la nuit en cortège furtif. Ils peuvent compter sur la discrétion du patron, aussi longtemps qu'ils fréquentent régulièrement l'établissement et payent comptant...

LES HOMMES DU CORBEAU

La bande du Corbeau ne compte pas moins de mille cinq cents hommes. Les deux tiers écument la Champagne sous la direction de chefs aguerris, les autres opèrent dans la ville de Reims. Parmi ces derniers nous avons choisi les personnalités les plus marquantes.

Colin la bible

Colin était un prêtre qui aimait trop les femmes. Un beau jour, il jeta son froc aux orties pour devenir souteneur. Plus récemment il a bénéficié d'une promotion en entrant dans la bande du Corbeau : il choisit les filles, les place et collecte l'argent auprès de leurs souteneurs. Sa popularité est grande chez les prostituées : si l'une d'elles est maltraitée, il fait punir le coupable sans délai.

Colin passe une bonne part de son temps assis dans les tavernes, parlant latin et citant l'écriture devant un auditoire composé de filles béates d'admiration. Le samedi, il visite les maisons closes pour recueillir l'argent de la semaine. Le dimanche, il "confesse" les prostituées qui viennent le trouver dans sa chambre.

Sous les dehors d'un bon vivant, Colin la bible est un homme dangereux : il n'oublie jamais une insulte et lance le poignard d'une main sûre.

Le gros Isaac

Originaire de Saxe, Isaac parle argot avec un fort accent allemand. Vulgaire, brutal, il n'est guère aimé par ses complices mais le Corbeau sait qu'il peut compter sur sa fidélité. Il le charge de toutes les affaires qui demandent plus de force que d'intelligence.

Isaac est musclé sous sa graisse. Il peut faire tourner sans effort un banc de chêne au-dessus de sa tête. Avec cette arme improvisée, il a fendu quelques crânes et ravagé plus d'une taverne. Isaac est particulièrement dangereux lorsqu'il s'enivre, ce qui lui arrive en moyenne deux jours sur trois. Souvent arrêté par les archers du guet, il a toujours été libéré : le Corbeau a le bras long...

Les frères de la Salle : Gog et Magog

Gog et Magog ne se quittent jamais. Anciens mercenaires, ils ont fait plusieurs campagnes avant d'entrer au service du Corbeau.

Gog est un petit homme au teint bilieux, le visage et le cou marqués d'horribles traces de morsures. Il déteste les chiens et ne manque jamais l'occasion de tuer une de ces pauvres bêtes.

Magog dépasse son frère de deux bonnes têtes. Il a de longs bras, de longues mains, de larges doigts et un faciès mou de dégénéré. Moins intelligent que Gog, il est cependant plus dangereux car ses réactions sont totalement imprévisibles.

Les frères de la Salle sont des *envoyeurs* de grande classe. Tous les truands de Reims les connaissent et les craignent.

Pierre de Saint-Lendys

Messire Pierre de Saint-Lendys est un noble de vieille souche. Il a ses entrées chez les plus grands seigneurs de Champagne. Qui soupçonnerait ce chevalier de belle prestance d'être le premier lieutenant du Corbeau ?

Messire de Saint-Lendys habite à quelques lieues de Reims. Chaque semaine, il se rend à la ville et attache son cheval devant une taverne. Il reçoit des mains de ses hommes l'argent extorqué aux artisans, et à tous ceux que le Corbeau "protège". Le cas échéant, il désigne aux frères de la Salle les mauvais payeurs. Gog et Magog quittent bientôt la taverne pour accomplir leur sinistre besogne...

Jacques le ménestrel

Jacques est un de ces étudiants qu'on rencontre plus souvent dans les tavernes que dans les salles d'étude. Il a le regard clair et la voix douce. Séducteur, il parvient à se faire entretenir par ses nombreuses conquêtes.

Jacques se lie facilement avec les étrangers et ne tarde pas à leur proposer une partie de dés. Malheur à ceux qui acceptent ! Jacques est un *beffleur* qui a ruiné plus d'un compagnon de rencontre. Il n'a pas besoin de tricher pour gagner : tout est dans le coup de main. Une longue pratique du jeu lui permet de "sentir" les dés et de réussir ses jets plus souvent que le hasard ne le voudrait.

Comme beaucoup de joueurs, Jacques est superstitieux. Il dépense une bonne part de ses gains chez les astrologues et les marchands d'amulettes.

Jacques est un des hommes les mieux informés de Reims : confidences sur l'oreiller, ragots de taverne, il entend et retient tout. Il répète ce qu'il apprend à son ami Colin la Bible. Les deux hommes sont les espions attitrés du Corbeau.

Tyrfinn l'acrobate

Long corps décharné, visage blafard et regard triste, Tyrfinn est un personnage inquiétant, capable d'inspirer la pitié mais en aucun cas la sympathie.

Tyrfinn fut jadis acrobate, le meilleur de toute la Champagne. Il se produisait à la cour de l'Archevêque et à celle du Comte. Pas une fête importante ne se déroulait sans lui. Mais à la suite d'une déception sentimentale, il se mit à boire et ce fut la déchéance.

Tyrfinn songeait à se suicider quand les agents du Corbeau le contactèrent. Depuis, il travaille en collaboration avec les *fourbes* et les *crocheteurs* de la bande. Il monte sur le toit des riches demeures et se faufile par les plus étroites lucarnes.

Dans la journée, il hante les tavernes à la recherche de femmes faciles. Ses maîtresses lui coûtent cher. Quand il manque d'argent, il capture des enfants pour le compte d'une bande rivale. Souhaitons pour lui que le Corbeau ne l'apprenne jamais...

LA BANDE DE L'ECORCHEUR

La bande du Corbeau est la plus puissante organisation criminelle de Reims, mais elle n'est pas la seule : un certain Tristan, dit l'*"Ecorcheur"* étend son empire sur les ruelles sordides du quartier des mendiants.

Tristan doit son nom à sa principale source de revenus : l'*écorcheur*, dans l'argot des voleurs, est celui qui exploite les mendiants, en particulier les enfants volés et mutilés.

Tristan dirige une cinquantaine d'hommes de main. Par leur intermédiaire, il contrôle plus de cinq cents mendiants, et dirige un réseau de prostitution à bon marché.

Si la bande du Corbeau représente une certaine aristocratie du crime, celle de l'Ecorcheur n'est qu'un ramassis de truands minables et de brutes indisciplinées. L'esprit d'équipe y est inconnu. Chacun guette le faux pas de l'autre pour le faire trébucher. On s'y dispute pour une part de butin, une femme, une parole maladroite... et les querelles s'y règlent le plus souvent à coups de poignards.

Le chef : Tristan l'Ecorcheur

Tristan est d'un abord particulièrement repoussant : la graisse gonfle son visage, sa peau crevassée d'ulcères est sillonnée de veines bleuâtres. Ses jambes torses soutiennent difficilement un corps alourdi par les excès. Il aime les riches vêtements, et orne de bagues ses doigts pareils à des saucisses.



Tyrfinn l'acrobate

Non content d'être laid, Tristan est vicieux : il force des enfants à partager son lit, sa préférence allant aux garçons.

S'il n'a pas l'intelligence de son rival le Corbeau, l'Ecorcheur est loin d'être stupide. Son intuition lui a plus d'une fois sauvé la vie.

Tristan loge au Cheval Borgne, une auberge du quartier des mendiants. Il a meublé à ses frais un luxueux appartement qui occupe tout le premier étage. Quelques pièces glissées dans la main des archers lui assurent la tranquillité dont il a besoin.

Tous les jours en fin de matinée, l'Ecorcheur fait une courte promenade en ville. Il est accompagné de son fidèle lieutenant Jehan de Tours et de quelques hommes de main. S'il aperçoit un enfant à son goût, il le désigne de son bâton ferré. D'un signe de tête, son lieutenant montre qu'il a compris.

L'après-midi même, Jehan de Tours enquête sur la famille de l'enfant. S'il est le fils d'un bourgeois de la ville, l'affaire ne va pas plus loin. S'il est orphelin, ou si ses parents sont des étrangers de passage, l'enfant est enlevé. L'Ecorcheur lui fait administrer une drogue abrutissante. Il le cloître dans son appartement jusqu'au jour où il se fatigue de lui.

L'enfant est alors mutilé pour que ses horribles cicatrices éveillent la compassion des braves gens. Il termine son existence sur le parvis des églises, sous l'œil attentif d'un "protecteur", mendiant lui aussi.

Jehan de Tours et "La vieille"

Jehan est un grand moustachu aux épaules robustes et à la mâchoire carrée. Peu bavard, entièrement dévoué à l'Ecorcheur, il est le seul homme en qui ce dernier ait confiance. Il se charge de transmettre les ordres de son chef et de les faire respecter.

Tristan habite dans les combles de l'auberge du Cheval Borgne. Il partage sa chambre avec une horrible vieille femme : sa mère, disent les uns, et sa maîtresse, ajoutent les autres. "La vieille", comme on l'appelle, porte toujours la même robe et le même fichu noir. Quand elle ricane, ses lèvres découvrent deux gencives roses, avec une dent unique plantée comme une tour sur la mâchoire supérieure.

C'est la vieille qui prépare et administre la drogue aux enfants volés. Quand ils ont cessé de plaire à l'Ecorcheur, elle les mute en utilisant une gamme variée d'instruments ingénieux et compliqués. Elle opère dans la cave de l'auberge, tandis que Jehan de Tours tient la victime.



Les hommes de main

Les hommes de l'Ecorcheur s'habillent comme les mendiants et se mêlent à eux. Les *vendangeurs* de la bande détroussent les pèlerins sur le parvis des églises, les autres se contentent de surveiller les mendiants. Ils leur extorquent la plus grande part de l'argent des aumônes, leur laissant à peine de quoi ne pas mourir de faim. Les récalcitrants sont sauvagement assassinés : qui se soucie de la mort d'un mendiant ?

L'OMBRE DU CORBEAU

Il n'y a pas de place à Reims pour les voleurs indépendants : la bande du Corbeau et celle de l'Ecorcheur se partagent la ville. Les francs-tireurs périssent tôt ou tard sous le poignard des *envoyeurs*.

La puissance du Corbeau est telle qu'il pourrait, s'il le voulait, balayer l'Ecorcheur d'un revers de main. Il ne le fait pas car l'existence d'une bande rivale sert ses intérêts : elle détourne l'attention des autorités de ses propres activités.

Les hommes du Corbeau ont pour consigne de surveiller la bande adverse sans engager le combat. L'Ecorcheur, pour sa part n'a aucun intérêt à provoquer l'affrontement.

Dans les faits, le Corbeau est déjà maître de Reims : tous les truands, qu'ils appartiennent à l'une ou l'autre bande, ont de lui une peur épouvantable. Certains prétendent même qu'il est le diable en personne... Le Corbeau peut être sûr que la loi du silence sera respectée, même par ses ennemis.

MAIS QUE FONT LES GENS D'ARMES ? ! !

Au cours d'innombrables procès et interrogatoires, le prévôt Robert Buiron a rassemblé quelques informations sur les truands de Reims.

Il connaît la plupart des *vendangeurs* de la ville, et certains *envoyeurs*. Il les laisse en liberté pour des raisons politiques : si les échevins venaient à mettre son efficacité en doute, il ferait taire leurs critiques par des arrestations spectaculaires.

Le prévôt connaît l'existence de la bande de l'Ecorcheur, mais pas l'identité de son chef. Il sait que la bande se livre au trafic d'enfants, mais ne s'en soucie pas : il n'interviendra que si un bourgeois de la ville porte plainte.

Il soupçonne l'existence d'une organisation bien plus puissante que celle de l'Ecorcheur : certains crimes commis à Reims ne s'expliquent pas autrement. Mais les truands qu'il arrête refusent de parler de ces affaires, et pourtant, le prévôt sait se montrer persuasif...

Quel est ce mystérieux pouvoir que les prisonniers craignent plus que la torture ? Robert Buiron aimerait le savoir.

MINI-SCENARIOS

Vous trouverez dans ce chapitre une liste de situations, ou "mini-scénarios", qui opposent les personnages aux truands d'une cité médiévale. Vous pouvez les utiliser de deux manières :

- Pour ajouter de nouvelles péripéties au scénario original, alléger la durée de la partie ou meubler ses temps morts. Dans ce cas, n'oubliez pas que le Corbeau protège les personnages. Il veut les garder en vie et en liberté jusqu'à l'assassinat d'Albert. Toutefois, il ne lui déplairait pas de les voir compromis dans une affaire louche.

- Comme base d'improvisation pour vos propres modules. Les mini-scénarios ne font aucune allusion directe à Reims, au Corbeau et à l'Ecorcheur. Ils peuvent donc facilement s'adapter à un autre contexte.

Les situations sont classées d'après le type de voleurs qu'elles font intervenir.

BEFFLEUR (joueur professionnel)

- Deux *beffleurs* ont mis au point une tactique efficace : le premier joue le rôle d'un marchand ivre et brailard. Il se laisse plumer par son complice, qui feint de pas le connaître. Ce dernier se lève au bout d'un moment, en déclarant qu'il a assez gagné. Le faux marchand proteste : il veut continuer à jouer ! Il se met à harceler les personnages jusqu'à ce qu'ils acceptent de faire une partie avec lui. A partir de cet instant, la chance tourne et ce sont les personnages qui se font plumer.

- Un personnage s'aperçoit que l'un des hommes assis à la table voisine triche aux cartes. Va-t-il se mêler de ce qui ne le regarde pas ? Assis au fond de la salle, deux complices du *beffleur* veillent au grain...

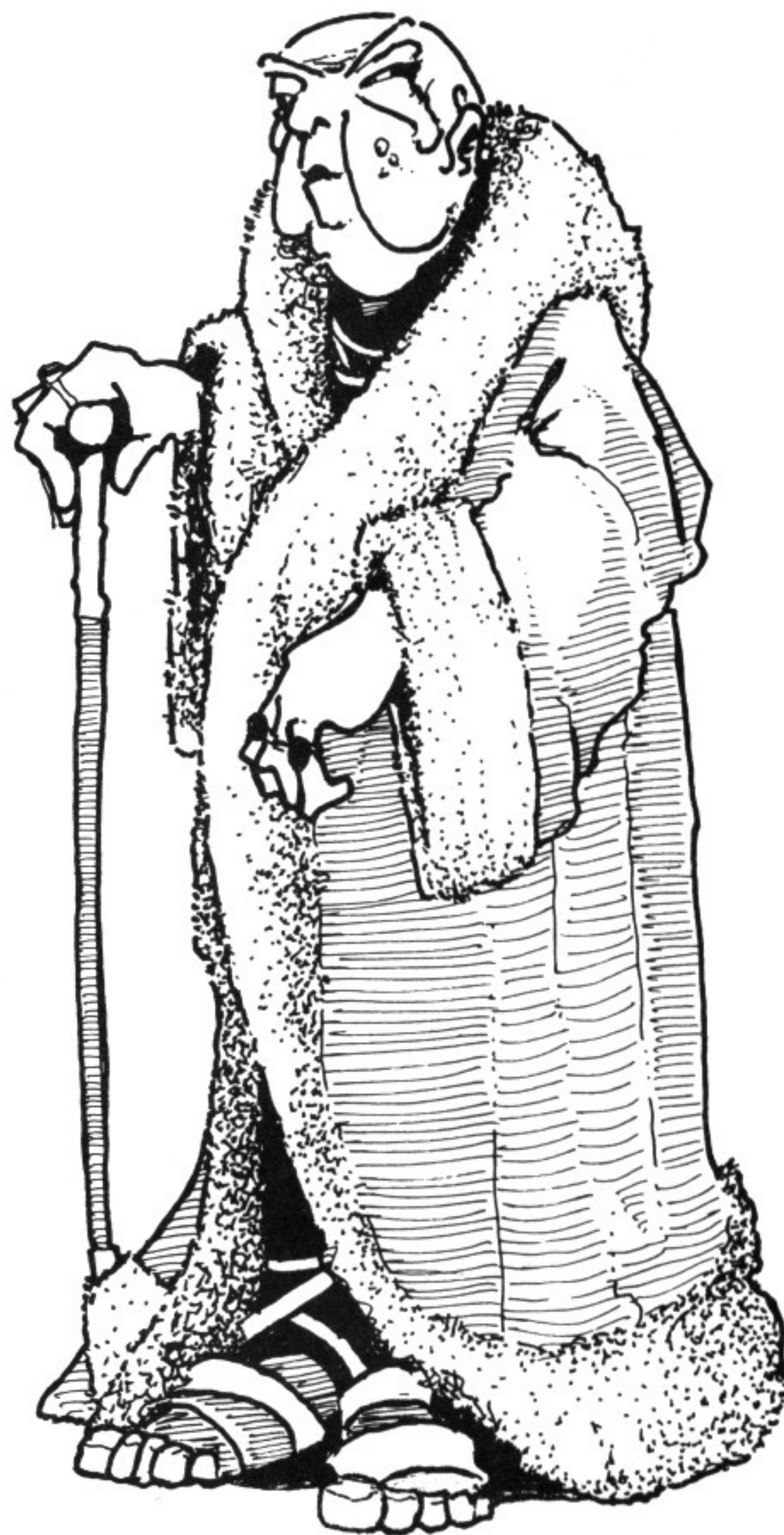
BLANC-COULON (détrousse les clients des auberges)

- Les personnages dorment paisiblement lorsqu'un cri retentit dans l'auberge : La victime d'un *blanc-coulon* s'est réveillée au moment où le voleur quittait sa chambre.

Variante 1 : les personnages voient le voleur se sauver par les toits. Le suivront-ils ? (Un archer d'élite s'est embusqué derrière une cheminée pour protéger la fuite du *blanc-coulon*).

Variante 2 : la victime n'a pas eu le temps de voir le visage du *blanc-coulon*. Ce dernier réintègre sa chambre et y cache les objets volés. Au matin, il quitte tranquillement l'auberge, emportant son butin au fond d'un sac.

Variante 3 : dans la confusion qui suit le vol, le *blanc-coulon* s'introduit dans la chambre des personnages et cache le butin sous leurs lits. Il viendra le rechercher la nuit suivante... à moins que les objets volés ne soient découverts lors d'une perquisition.



Tristan l'Ecorcheur



- Les personnages sont victimes d'un *vendangeur*. Un homme se précipite sur le voleur, le roue de coups de bâton et restitue aux personnages l'objet dérobé. Après leur avoir fait un long discours sur la délinquance et l'insécurité, il les invite à boire un bock dans l'auberge où il loge : un établissement respectable, aux prix modérés. Il conseille vivement aux personnages de s'y installer. Justement, une chambre voisine de la sienne se trouve libre.

L'homme est un *blanc-coulon*. Il possède le double des clés de la chambre des personnages. Il y introduira des complices, la nuit venue.

ECORCHEUR

(Vole les enfants, exploite les mendiants)

- Un enfant appartenant à la suite des personnages (fils, neveu, écuyer, serviteur, palefrenier...) est enlevé par un écorcheur. Les personnages ont deux jours pour l'arracher aux griffes de son ravisseur. Passé ce délai, ils retrouvent l'enfant sur le parvis d'une église, où il mendie en exhibant ses bras mutilés.

- Dans les bas-quartiers, un personnage retrouve une proche parente qu'il n'a pas vue depuis dix ans. Elle mendie dans la rue avec ses trois enfants. Si le personnage veut la secourir, il aura des ennuis avec l'*Ecorcheur* pour lequel elle travaille.

CROCHETEUR

- La porte des personnages n'a pas de serrure. Ils se font voler tout ce qu'ils laissent chez eux, même les objets de peu de valeur : seaux, vaisselle, vieux vêtements... Excédés, ils font poser une serrure sur leur porte. Des voleurs la crochètent. Le maître-serrurier est appelé pour constater les dégâts. Il se répand en excuses et offre aux personnages un modèle perfectionné, muni de trois aiguilles empoisonnées rétractables et d'un piège-guillotine. La nouvelle serrure n'arrête pas les voleurs, qui arrachent la porte de ses gonds avec un levier.

Si les personnages font renforcer l'huis et les gonds, les voleurs pourront toujours percer un trou dans le mur de torchis...

- Le plus habile serrurier de la ville est tombé sous la coupe d'une bande de voleurs. Chaque fois qu'il pose une serrure, il doit leur fournir le double des clés.

ENVOYEUR (Tueur professionnel)

- Les personnages ont maltraité une prostituée, un *bef-fleur* ou un commerçant "protégé" par une bande de voleurs. Un *envoyeur* est chargé de les éliminer.

- Un personnage passe une commande à maître Ignace, tailleur de son état. Il fournit à l'artisan trois aunes de brocart d'argent (le brocart est une étoffe de grand prix, où des fils de métal précieux forment des dessins) et le charge de confectionner un vêtement à ses mesures.

La nuit suivante, il aperçoit de la lumière dans l'atelier du tailleur. S'il a la curiosité d'y entrer, il tombe en plein règlement de comptes : maître Ignace a refusé de payer la taxe aux voleurs de la ville.

Si le personnage passe son chemin, c'est en allant chercher son vêtement le lendemain qu'il découvre ce triste spectacle : l'atelier ravagé, le maître tailleur face contre terre, une longue aiguille plantée dans la nuque. Une étoffe de brocart lacérée et souillée de sang traîne par terre.

FOURBE

- Dans la rue des personnages, habite un digne vieillard qui ne manque jamais de les saluer quand il les croise. Il ne demande pas l'aumône, malgré son extrême pauvreté. Un jour, il tombe évanoui sur le bord du fossé. Aux personnages qui le relèvent, il avoue n'avoir rien mangé depuis une semaine. Il n'accepte pas la charité, mais fait comprendre qu'il entrerait volontiers à leur service.

Si les personnages l'engagent, il se montre le plus consciencieux, le plus économe, le plus fidèle des domestiques... Jusqu'au jour où il disparaît en emportant tous leurs objets de valeur.

MENDIANTS

Les personnages sont importunés par une nombreuse troupe de mendiants. Une femme leur présente ses enfants malades et affamés. Un homme prétend avoir fait la croisade et ramé cinq ans sur les galères sarrasines avant de s'évader. Pour prouver ses dires, il exhibe des marques de fouet. Un autre, qui porte l'épée au côté et s'appuie sur une béquille, implore les personnages en frère d'armes... Bref, chacun s'efforce de les apitoyer.

Survient un prêtre qui disperse les gueux et prend les personnages à part. "*Ces gens-là désespèrent le cœur le plus charitable ; ils vivent dans une parfaite licence, sans autre loi que de ne rien garder pour le lendemain. S'ils reçoivent un sou de cuivre, ils vont aussitôt le dépenser à la taverne. Mais si vous me donnez quelque argent, je vous assure qu'il sera bien employé : je m'occupe d'une œuvre qui nourrit les affamés et fournit du bois à ceux qui grelottent dans les taudis*".

Plus tard, les personnages retrouveront le prêtre - ou prétendu tel - en compagnie de deux prostituées, soutenu par les filles, il s'en va par les rues en braillant des chansons obscènes.

PILLARDS

Au cours d'une chevauchée, les personnages voient une fumée s'élever à l'horizon : un village subit l'attaque d'une bande de pillards. Si les personnages s'approchent, ils verront des hommes torturés, des enfants égorgés, des femmes violées... Interviendront-ils ?

RIBAUDES ET SOUTENEURS

- Un personnage s'ennuie et décide d'aller à la taverne pour se payer du bon temps. Il y fait la connaissance de Nessa, une rousse à la poitrine opulente et aux hanches étroites. S'il accepte de la suivre à l'étage, elle le conduit dans une petite chambre meublée d'un lit, d'une chaise et d'un coffre. Nessa ôte ses vêtements et les pose sur le coffre. Elle invite son amant de rencontre à en faire autant, puis l'entraîne fougueusement vers le lit.

Quand le personnage est trop occupé pour s'en apercevoir, une trappe s'ouvre dans la paroi du coffre. Un nain en sort, s'empare de tout ce que possède le personnage et regagne sa cachette.

Si le personnage maltraite Nessa, il aura affaire à son souteneur.

- Une prostituée tombe amoureuse d'un personnage et le supplie de la sauver du péché.

- Dans une maison close, un personnage retrouve sa sœur, qui a disparu dans des circonstances mystérieuses.

VENDANGEURS (Coupeur de bourse)

- Sur la place du marché, un personnage est abordé par un jeune homme avenant, qui porte un luth en bandoulière. Pour une somme dérisoire, le musicien lui propose de composer une ode célébrant ses hauts-faits ou une chanson d'amour pour sa belle. Tandis qu'il distrait l'attention du personnage, un complice s'approche par derrière et tranche les cordons de sa bourse.

- Un dresseur d'animaux possède un chien, un ours et un singe : le chien enchaîne les sauts périlleux devant le public ébahi, l'ours danse le gigodon au son de la cornemuse, tandis que le singe se glisse entre les jambes des spectateurs et leur fait discrètement les poches.

POT-POURRI

C'est jour de foire. Toutes les tavernes sont bondées sauf "Le Sanglier Boiteux" : son propriétaire a refusé d'acheter la protection des voleurs de la ville. En conséquence, *vendangeurs*, *beffleurs* et provocateurs se donnent rendez-vous dans son établissement tandis que la clientèle honnête le déserte.

Quand les personnages entrent dans la taverne, il n'y a que treize clients attablés :

- trois *vendangeurs*,
- un *beffleur* occupé à plumer un marchand étranger,
- un paysan qui vide une chope avant de regagner sa ferme,
- un provocateur qui cherche un prétexte pour agresser le fermier et faire du scandale,
- deux autres qui regardent les personnages avec la même idée,
- quatre gros bras qui attendent qu'une bagarre se déclenche pour tout casser.

En résumé, onze truands et deux clients honnêtes étrangers à la ville.



Nessa

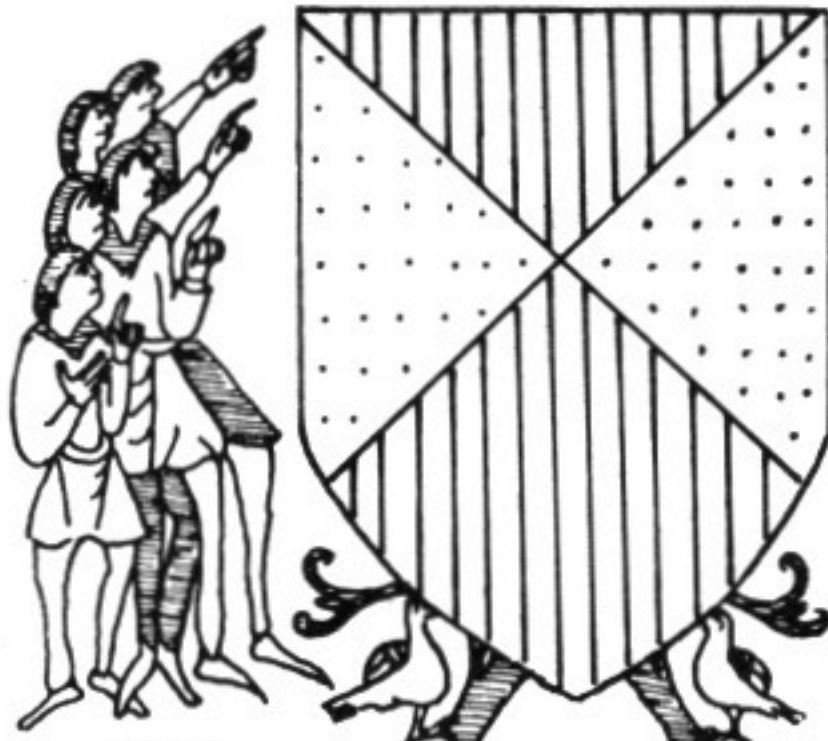


FRIEDRICH

Peuple : **BAVAROIS** Occupation : **CHEVALIER** Age : **31**
 Milieu social : **NOBLE** Occupation du père : **CHEVALIER** Statut social : **7**
 Bonus de profession : Points d'honneur : **200*** Prestige : **12**

DONS

Combat	8
Magie	0
Artistique	0
Communication	2
Perception	3
Mécanique	0
Nature	5
Foi	3



CARACTÉRISTIQUES

Physique	10	Psychique	5
Force	10	Volonté	6
Rapidité	10	Décision	5
Coordination	10	Intelligence	4
Apparence	7		
Aura	8	Taille	1,80
Beauté	7	Poids	80
Honnêteté	6	FATIGUE	25

COMBAT

Physique	
Armes d'hast	
Armes de poing	
Épées	18
Esquive	18
Fléau d'armes	
Lances	
Mains nues	
Tournoi	17
Force	
Gourdin	
Grands boucliers	
Haches	18
Lance d'arçon	
Masses	
Masse d'Hercule	
Coordination	
Arbalète	
Arc	
Bâton	
Fronde	
Javelot	
Petits boucliers	17
Psychique	
Art de la guerre	14

ARTISTIQUE

Psychique	
Musique	
Poésie	
Théâtre	
Apparence	
Chant	
Danse	

COMMUNICATION

Psychique	
Comique	
Convaincre	14
Légendes	
Traditions	
Intelligence	
Alphabet grec*	
Alphabet latin*	
Mathématiques*	
Apparence	
Séduction	8
Se renseigner	
Aura	
Éloquence	
Honnêteté	
Marchandages	

PERCEPTION

Coordination	
Acrobaties	
Agilité	
Manipuler	
Psychique	
Évaluer	
Évaluer	
Évaluer	
Imiter	
Décision	
Sens	15
Intelligence	
Mémoriser	
Orientation	14
Psychologie	14

MÉCANIQUE

Coordination	
Pièges	

NATURE

Physique	
Escalade	15
Nager	16
Coordination	
Cheval	16
Psychique	
Dissimulation	15
Médecine des plantes	
Médecine sanglante*	
Navigation	
Décision	
Attelages	
Premiers soins	
Intelligence	
Astronomie*	
Chasse	14
Connais. des animaux	
Con. créat. monstrueuses	
Connais. des plantes	
Poisons*	
Sciences de la terre	
Surprendre	12

FOI

Intelligence	
Théologie*	

MAGIE

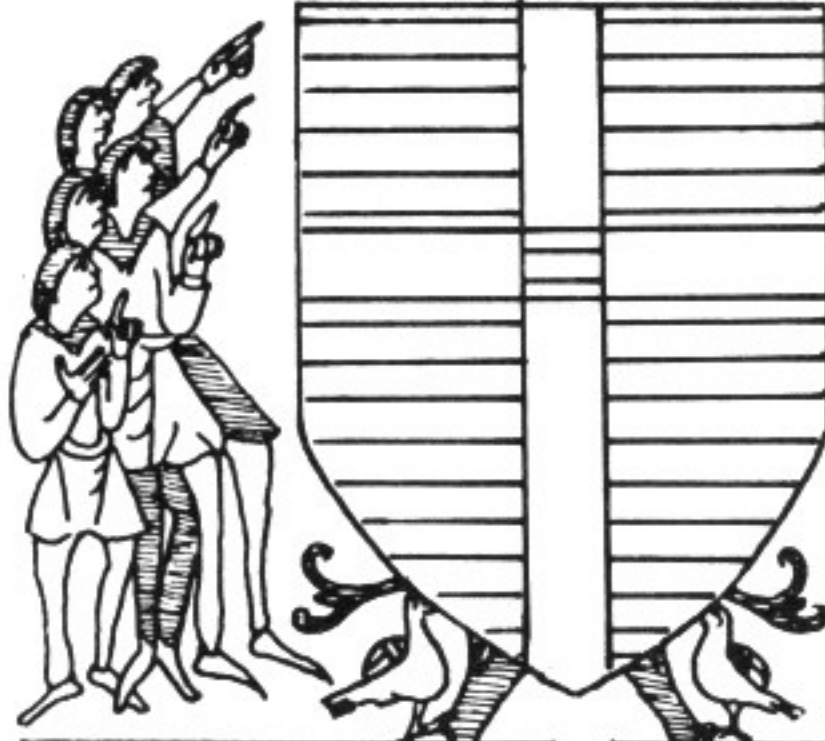
Intelligence	
Alphabet hébreu*	

LUDWIG

Peuple : **BAVAROIS** Occupation : **CHEVALIER** Age : **35**
 Milieu social : **NOBLE** Occupation du père : **CHEVALIER** Statut social : **7**
 Bonus de profession : Points d'honneur : **0^{re}** Prestige : **10**

DONS

Combat **7**
 Magie **0**
 Artistique **0**
 Communication **4**
 Perception **3**
 Mécanique **0**
 Nature **6**
 Foi **3**



CARACTÉRISTIQUES

Physique **9** **Psychique** **4**
 Force **10** Volonté **4**
 Rapidité **8** Décision **3**
 Coordination **10** Intelligence **5**
Apparence **9**
 Aura **9** Taille **1,85**
 Beauté **10** Poids **70**
 Honnêteté **8** **FATIGUE** **22**

COMBAT

Physique

Armes d'hast
 Armes de poing
 Épées **17**
 Esquive **17**
 Fléau d'armes
 Lances
 Mains nues
 Tournoi **17**

Force

Gourdin
 Grands boucliers **15**
 Haches
 Lance d'arçon **16**
 Masses
 Masse d'Hercule

Coordination

Arbalète
 Arc **15**
 Bâton
 Fronde
 Javelot
 Petits boucliers

Psychique

Art de la guerre **13**

ARTISTIQUE

Psychique

Musique
 Poésie
 Théâtre
Apparence
 Chant **12**
 Danse **12**

COMMUNICATION

Psychique

Comique
 Convaincre
 Légendes
 Traditions **15**

Intelligence

Alphabet grec*
 Alphabet latin*
 Mathématiques*

Apparence

Séduction **16**
 Se renseigner

Aura

Éloquence

Honnêteté

Marchandages

PERCEPTION

Coordination

Acrobaties
 Agilité
 Manipuler

Psychique

Évaluer
 Évaluer
 Évaluer
 Imiter

Décision

Sens

Intelligence

Mémoriser
 Orientation
 Psychologie

MÉCANIQUE

Coordination

Pièges

NATURE

Physique

Escalade
 Nager

Coordination

Cheval **17**

Psychique

Dissimulation
 Médecine des plantes
 Médecine sanglante*
 Navigation

Décision

Attelages
 Premiers soins

Intelligence

Astronomie* **15**
 Chasse
 Connais. des animaux
 Con. créat. monstrueuses
 Connais. des plantes
 Poisons*
 Sciences de la terre
 Surprendre **12**

FOI

Intelligence

Théologie*

MAGIE

Intelligence

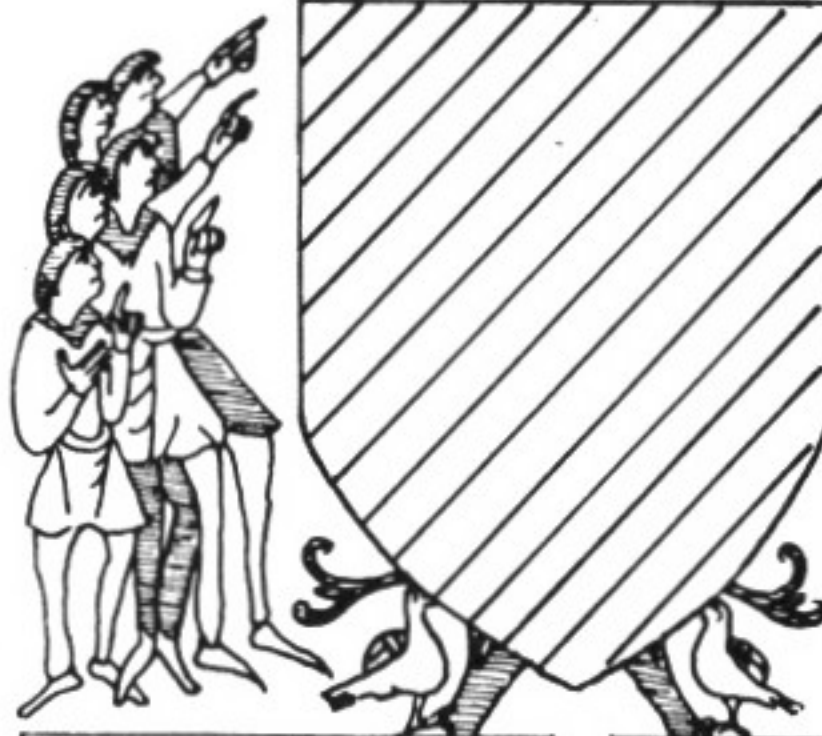
Alphabet hébreu*

HANS

Peuple : **BAVAROIS** Occupation : **CHEVALIER** Age : **26**
 Milieu social : **NOBLE** Occupation du père : **CHEVALIER** Statut social : **7**
 Bonus de profession : Points d'honneur : **-200** Prestige : **8**

DONS

Combat	6
Magie	0
Artistique	2
Communication	4
Perception	2
Mécanique	0
Nature	5
Foi	4



CARACTÉRISTIQUES

Physique	9	Psychique	5
Force	9	Volonté	6
Rapidité	10	Décision	5
Coordination	8	Intelligence	4
Apparence	5		
Aura	5	Taille	1,75
Beauté	3	Poids	85
Honnêteté	7	FATIGUE	23

COMBAT

Physique

Armes d'hast	
Armes de poing	
Épées	15
Esquive	16
Fléau d'armes	
Lances	
Mains nues	16
Tournoi	

Force

Gourdin	
Grands boucliers	
Haches	
Lance d'arçon	
Masses	14
Masse d'Hercule	

Coordination

Arbalète	
Arc	
Bâton	
Fronde	
Javelot	
Petits boucliers	

Psychique

Art de la guerre	14
------------------	----

ARTISTIQUE

Psychique

Musique	11
Poésie	
Théâtre	
Apparence	
Chant	
Danse	

COMMUNICATION

Psychique

Comique	
Convaincre	
Légendes	12
Traditions	14

Intelligence

Alphabet grec*	
Alphabet latin*	15
Mathématiques*	15

Apparence

Séduction	
Se renseigner	

Aura

Éloquence	13
-----------	----

Honnêteté

Marchandages	
--------------	-------

PERCEPTION

Coordination

Acrobaties	
Agilité	
Manipuler	

Psychique

Évaluer	
Évaluer	
Évaluer	
Imiter	

Décision

Sens	
------	-------

Intelligence

Mémoriser	12
Orientation	
Psychologie	

MÉCANIQUE

Coordination

Pièges	
--------	-------

NATURE

Physique

Escalade	
Nager	

Coordination

Cheval	15
--------	----

Psychique

Dissimulation	
Médecine des plantes	
Médecine sanglante*	
Navigation	

Décision

Attelages	
Premiers soins	

Intelligence

Astronomie*	
Chasse	
Connais. des animaux	
Con. créat. monstrueuses	
Connais. des plantes	
Poisons*	
Sciences de la terre	
Surprendre	

FOI

Intelligence

Théologie*	11
------------	----

MAGIE

Intelligence

Alphabet hébreu*	
------------------	-------

LE CORBEAU				HISTOIRE - EXPLOITS - PRESTIGE (5 ou 30) :	
				Milieu social (Bourgeois), Statut social (5), Points d'honneur (0)	
Combat	5	Physique	8	NOTES : Les caractéristiques de Maître Dubeffroy sont données à titre indicatif. Le Maître de jeu doit tout faire pour éviter un affrontement direct entre le Corbeau et les personnages. Ces derniers n'ont aucune chance de sortir vainqueurs du combat !	
Magie	8	Force	8		
Artistique	5	Rapidité	8		
Communication	8	Coordination	8		
Perception	8	Psychique	12		
Mécanique	6	Volonté	12		
Nature	7	Décision	12		
Foi	0	Intelligence	12		
Fatigue	32	Apparence	8		
Taille :	1m70	Aura	8		
Poids :	68kg	Beauté	7	SORTILÈGES - CM (6) - POUVOIR (Noir -28) : 159-Communiquer (31), 160-Questionner (28), 161-Conjurer (25), 162-Utiliser (22), 166-Lier les langues (31), 168-Effacer les souvenirs (25), 178-Langage confus (28), 180-Transformer un humain en animal (16). Plus 5 sorts au choix, selon les besoins, avec les MS suivants : MS = (P + CM) - (DS x 3)	
Age :	43 ans	Honnêteté	9		
COMPÉTENCES :					
Armes de poing (21), Esquive (18), Art de la guerre (15),					
Alphabet hébreu (25), Convaincre (22), Alphabet grec (26),					
Alphabet latin (28), Mathématiques (26), Se renseigner (25),					
Eloquence (24), Marchandages (25), Mémoriser (25),					
Orientation (20), Psychologie (25), Disimulation (19),					
Méd. des plantes (20), Méd. sanglante (20), Premiers soins (22),					
Astronomie (25), Connaissance des animaux (25),					
Connaissance des créatures monstrueuses (28), des plantes 20),					
Poisons (22), Sciences de la terre (20), Surprendre (19).					
				ÉQUIPEMENT - PROTECTION (0) :	

SUCCUBE			
Physique	14	Fatigue	46
Psychique	18	Taille	1m75
Aura	+ 4	Poids	60kg
Sens (10), Surprendre (12)			
Griffes (17)			
Attaques par base : 1 av, Dommages : Mr			
Esquive (10) Protection : 3			
Résistance aux sortilèges : 8			
Blessures : sonné (19), évanoui (28), coma (37), mort (46).			
SORTILÈGES - POUVOIR (Enchantement - 22) :			
76-Egarement (21), 77-Rendre amoureux (18),			
78- Désir (15), 79-Envouter (9), 86-Hypnotiser (24),			
88-Suggérer (12).			
POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE :			
La succube peut prendre à volonté la forme de n'importe quel animal ou être humain en 2 bases (6 secondes).			
Pour d'autres détails, consultez le livret de jeu de La Table Ronde, page 105.			

TECHNIQUE PREMIÈRES LÉGENDES

NOTE SUR LES CHEVALIERS ALLEMANDS :

(*) Freidrich, Ludwig et Hans ont perdu 200 points d'honneur à cause de leur banissement.

CARACTÉRISTIQUES DE QUELQUES TRUANDS :

(voir pages suivantes)

Chaque truand a deux scores de prestige. Le premier, généralement très faible, est calculé selon la règle habituelle. Le second dépend de sa réputation auprès des autres truands.

Exemple :

Messire Pierre de Sⁱ Lendys, chevalier honorablement connu, a un prestige de 12 auprès des honnêtes gens. Bien qu'il soit le bras droit du Corbeau, il est peu connu dans les bas-fonds. Son prestige vis à vis des truands n'est que de 10. Gog, simple exécutant mais tueur redoutable, a un score de 15. Celui du Corbeau est de 30 !

COLIN LA BIBLE			
Souteneur (Prestige : 3 ou 15)			
Combat	5	Physique	6
Magie	0	<i>Force</i>	4
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	7
Communication	7	<i>Coordination</i>	7
Perception	2	Psychique	10
Mécanique	2	<i>Volonté</i>	10
Nature	0	<i>Décision</i>	10
Foi	3	<i>Intelligence</i>	10
Fatigue	22	Apparence	7
Taille :	1m80	<i>Aura</i>	8
Poids :	60kg	<i>Beauté</i>	7
Age :	45 ans	<i>Honnêteté</i>	6
COMPÉTENCES : Armes de poing (20), Comique (18), Convaincre (19), Latin (17), Se renseigner (15), Théologie (13). POINT FAIBLE : Sensible à la flatterie, aime s'écouter parler.			

LE GROS ISAAC			
Envoyeur (Prestige : 3 ou 11)			
Combat	7	Physique	12
Magie	0	<i>Force</i>	14
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	10
Communication	0	<i>Coordination</i>	10
Perception	4	Psychique	4
Mécanique	1	<i>Volonté</i>	5
Nature	5	<i>Décision</i>	5
Foi	5	<i>Intelligence</i>	2
Fatigue	28	Apparence	3
Taille :	1m90	<i>Aura</i>	3
Poids :	110kg	<i>Beauté</i>	3
Age :	38 ans	<i>Honnêteté</i>	3
COMPÉTENCES : Mains nues (20), Gourdin (20), Hache (21), Masse d'Hercule (ou banc de taverne...) (24). POINT FAIBLE : S'enivre souvent.			

GOG			
Envoyeur (Prestige : 3 ou 14)			
Combat	8	Physique	7
Magie	2	<i>Force</i>	5
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	6
Communication	3	<i>Coordination</i>	6
Perception	6	Psychique	7
Mécanique	1	<i>Volonté</i>	7
Nature	2	<i>Décision</i>	7
Foi	2	<i>Intelligence</i>	7
Fatigue	21	Apparence	4
Taille :	1m50	<i>Aura</i>	5
Poids :	50kg	<i>Beauté</i>	5
Age :	25 ans	<i>Honnêteté</i>	3
COMPÉTENCES : Armes de poing (19), Arc (15), Esquive (17), Agilité (12), Poisons (12), Pièges (7), Sens (15), Surprendre (14), Imiter (13). POINT FAIBLE : Phobie des chiens.			

MAGOG			
Envoyeur (Prestige : 3 ou 14)			
Combat	8	Physique	10
Magie	1	<i>Force</i>	8
Artistique	0	<i>Rapidité</i>	11
Communication	0	<i>Coordination</i>	11
Perception	8	Psychique	4
Mécanique	5	<i>Volonté</i>	4
Nature	5	<i>Décision</i>	4
Foi	0	<i>Intelligence</i>	4
Fatigue	24	Apparence	2
Taille :	1m85	<i>Aura</i>	3
Poids :	60kg	<i>Beauté</i>	3
Age :	23 ans	<i>Honnêteté</i>	0
COMPÉTENCES : Armes de poing (20), Mains nues (18), Esquive (21), Agilité (20), Poisons (9), Pièges (9), Sens (17), Surprendre (18). POINT FAIBLE : Sujet à des crises de folie homicide que seul son frère parvient à calmer.			

PIERRE DE S^t LENDYS			
Noble dévoyé (Prestige : 12 ou 10)			
Combat	6	Physique	8
Magie	0	<i>Force</i>	8
Artistique	1	<i>Rapidité</i>	8
Communication	4	<i>Coordination</i>	8
Perception	3	Psychique	7
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	6
Nature	2	<i>Décision</i>	7
Foi	3	<i>Intelligence</i>	8
Fatigue	23	Apparence	8
Taille :	1m80	<i>Aura</i>	9
Poids :	80kg	<i>Beauté</i>	7
Age :	48 ans	<i>Honnêteté</i>	8
COMPÉTENCES : Epées (14), Petit bouclier (14), Toumoi (14), Traditions (11), Cheval (10), Art de la guerre (13), Eloquence (13), Psychologie (15). POINT FAIBLE : Lacheté physique.			

JACQUES LE MÉNESTREL			
Beffleur (Prestige : 5 ou 7)			
Combat	4	Physique	8
Magie	3	<i>Force</i>	8
Artistique	7	<i>Rapidité</i>	8
Communication	8	<i>Coordination</i>	8
Perception	6	Psychique	10
Mécanique	0	<i>Volonté</i>	8
Nature	0	<i>Décision</i>	10
Foi	4	<i>Intelligence</i>	12
Fatigue	26	Apparence	10
Taille :	1m78	<i>Aura</i>	11
Poids :	77kg	<i>Beauté</i>	11
Age :	26 ans	<i>Honnêteté</i>	9
COMPÉTENCES : Mains nues (12), Chant (16), Musique (15), Poésie (15), Convaincre (19), Séduction (18), Mémoriser (18), Se renseigner (20), Latin (20), Médecine sanglante (10). POINT FAIBLE : Superstitieux.			

TYRFINN L'ACROBATE			
Crocheteur (Prestige : 4 ou 8)			
Combat	2	Physique	10
Magie	0	<i>Force</i>	8
Artistique	2	<i>Rapidité</i>	11
Communication	0	<i>Coordination</i>	11
Perception	7	Psychique	5
Mécanique	6	<i>Volonté</i>	5
Nature	5	<i>Décision</i>	5
Foi	4	<i>Intelligence</i>	5
Fatigue	25	Apparence	2
Taille :	1m90	<i>Aura</i>	1
Poids :	50kg	<i>Beauté</i>	1
Age :	32 ans	<i>Honnêteté</i>	4
COMPÉTENCES : Mains nues (13), Armes de poing (12), Esquive (15), Danse (4), Acrobatie (19), Agilité (18), Manipuler (18), Pièges (17), Crocheter les serrures (17). POINT FAIBLE : Les femmes... il se ruine pour elles.			

L'ÉCORCHEUR			
(Prestige : 5 ou 16)			
Combat	5	Physique	7
Magie	1	<i>Force</i>	9
Artistique	2	<i>Rapidité</i>	6
Communication	4	<i>Coordination</i>	6
Perception	8	Psychique	8
Mécanique	3	<i>Volonté</i>	8
Nature	0	<i>Décision</i>	8
Foi	2	<i>Intelligence</i>	8
Fatigue	22	Apparence	1
Taille :	1m68	<i>Aura</i>	3
Poids :	85kg	<i>Beauté</i>	0
Age :	50 ans	<i>Honnêteté</i>	0
COMPÉTENCES : Mains nues (12), Armes de poing (16), Psychologie (17), Sens (18). POINT FAIBLE : Aime les enfants... surtout les garçons.			



La Vieille



JEHAN DE TOURS

Envoyeur (Prestige : 3 ou 13)

Combat	6	Physique	9
Magie	0	Force	9
Artistique	0	Rapidité	9
Communication	3	Coordination	9
Perception	5	Psychique	5
Mécanique	6	Volonté	5
Nature	4	Décision	5
Foi	4	Intelligence	5
Fatigue	23	Apparence	7
Taille :	1m84	Aura	7
Poids :	75kg	Beauté	7
Age :	30 ans	Honnêteté	7

COMPÉTENCES :

Armes de poing (17), Fronde (15), Esquive (16),
Se renseigner (12).

POINT FAIBLE :

Très attaché à sa mère. Si elle venait à mourir, il ne s'en remettrait pas.

MENDIANTS

(Prestige : 0 ou 1)

Combat	2	Physique	3
Magie	0	Force	3
Artistique	0	Rapidité	3
Communication	4	Coordination	3
Perception	4	Psychique	4
Mécanique	1	Volonté	3
Nature	3	Décision	4
Foi	6	Intelligence	5
Fatigue	10	Apparence	2
Taille :	variable	Aura	3
Poids :	variable	Beauté	3
Age :	variable	Honnêteté	0

COMPÉTENCES :

Mains nues (5), Gourdin (5), Se renseigner (6), Apitoyer (7).

FREIDRICH							
Combat	20	Force	16	Facteur de force	4	Ambidextrie	14
Magie	0	Rapidité	16	Facteur physique	4	Ouïe	11
Artistique	2	Coordination	16	Facteur de bravoure	2	Vue	11
Communication	9	Endurance	14	Facteur de surprise	1	Goût	11
Perception	11	Volonté	11	Facteur mental	3	Odorat	11
Mécanique	1	Intelligence	8	Vivacité d'esprit	9	Toucher	11
Nature	17	Santé d'esprit	9	Vulnérabilité à la magie	0	6 ^{ème} sens	11
Foi	12	Aura	14	Esquive	8 - 7 - 5 - 3	Taille	1m80
Intuition	10	Souffle	13 - 22 - 27 - 31	Feinte de corps	4 - 3 - 2 - 1	Poids	80kg
P/20	4	Fatigue	36 - 14 - 9 - 4	Base	3 - 3 - 4 - 5	Beauté	13
COMPÉTENCES							
Epée longue (18), Joute (17), Quintaine (14), Lance d'arçon (18), Petit écu (17), Commander une troupe (14), Machine de guerre (11), Architecture militaire (9), Argumenter (14), Vanter (11), Se moquer (8), Séduire (8), Déterminer une distance (17), Se repérer (14), Prédire le temps (11), Psychologie (14), Détecter le mensonge (12), Escalader (15), Grimper à la corde (19), Camouflage (15), Dissimuler (15), Filature (12), Chasser (14), Pister (11), Effacer les traces (8), Se cacher (18), Détecter une embuscade (15), Embuscade (12),							

SUCCUBE				
Type	Démon	Base	2	
Gabarit	G (10)	Vitesse	sprint 12m/s	
Morphologie	H	Surprise	variable	
Taille	1m70	Fatigue	20 - 10 - 5 - 0	
Poids	60kg	Souffle	20 - 25 - 30 - 35	
Armes : Griffes (16), Poignard (14)				
Modes d'attaque : variable				
Défense : FC (4) ES (2)		Protection : 2		
Résistance à la magie : 8		au poison : 6		
Poignard				
Mr				
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20				
0 1 2 2 3 3 4 5 6 6 7 8 8 9 10 10 11 12 13 13 14				
Dommages				
Griffes				
Mr				
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20				
0 1 2 2 3 4 5 6 6 7 8 9 10 10 11 12 13 14 14 15 16				
Dommages				

TECHNIQUE LÉGENDES

NOTES PERSONNELLES

LUDWIG							
Combat	19	Force	16	Facteur de force	4	Ambidextrie	13
Magie	2	Rapidité	14	Facteur physique	4	Ouïe	12
Artistique	1	Coordination	16	Facteur de bravoure	2	Vue	12
Communication	16	Endurance	15	Facteur de surprise	1	Goût	12
Perception	12	Volonté	8	Facteur mental	2	Odorat	12
Mécanique	1	Intelligence	7	Vivacité d'esprit	9	Toucher	12
Nature	18	Santé d'esprit	8	Vulnérabilité à la magie	1	6 ^{ème} sens	12
Foi	11	Aura	15	Esquive	7 - 6 - 4 - 2	Taille	1m85
Intuition	5	Souffle	13 - 22 - 27 - 31	Feinte de corps	4 - 3 - 2 - 1	Poids	70kg
P/20	3	Fatigue	36 - 14 - 9 - 4	Base	3 - 3 - 4 - 5	Beauté	16
COMPÉTENCES							
Epée longue (17), Joute (17), Quintaine (14), Grand écu (15), Lance d'arçon (16), Arc long (15), Commander une troupe (13), Machine de guerre (10), Architecture militaire (8), Danser (12), Connaissance des danses (9), Connaissance des coutumes locales (18), Usages de la cour (15), Lois (12), Séduire (16), Monter à cheval (17), Combattre à cheval (14), Chasser (15), Pister (12), Effacer les traces (9), Se cacher (18), Détecter une embuscade (15), Embuscade (12),							

HANS							
Combat	18	Force	15	Facteur de force	4	Ambidextrie	12
Magie	0	Rapidité	16	Facteur physique	5	Ouïe	8
Artistique	16	Coordination	14	Facteur de bravoure	3	Vue	8
Communication	15	Endurance	17	Facteur de surprise	2	Goût	8
Perception	8	Volonté	11	Facteur mental	3	Odorat	8
Mécanique	1	Intelligence	8	Vivacité d'esprit	10	Toucher	8
Nature	17	Santé d'esprit	9	Vulnérabilité à la magie	0	6 ^{ème} sens	8
Foi	16	Aura	9	Esquive	7 - 6 - 4 - 2	Taille	1m75
Intuition	8	Souffle	15 - 23 - 28 - 32	Feinte de corps	4 - 3 - 2 - 1	Poids	85kg
P/20	4	Fatigue	32 - 13 - 8 - 3	Base	3 - 3 - 4 - 5	Beauté	7
COMPÉTENCES							
Epée longue (15), Empoignade (16), Masse (14), Commander une troupe (14), Machines de guerre (11), Architecture militaire (9), Déclamer (11), Connaissance de la poésie (9), Composer un poème (5), Narrer (12), Composer des histoires et légendes (12), Connaissance des histoires et légendes (9), Connaissance des coutumes locales (17), Usages de la cour (14), Héraldique (11), Lire et écrire le Latin (15), Mathématique (15), Calculer (18), Jouer aux échecs (15), Architecture (10), Eloquence (13), Mémoriser (12), Monter à cheval (15), Combattre à cheval (12).							

LE CORBEAU							
Combat	17	Force	14	Facteur de force	4	Ambidextrie	14
Magie	20	Rapidité	14	Facteur physique	4	Ouïe	20
Artistique	17	Coordination	14	Facteur de bravoure	4	Vue	20
Communication	20	Endurance	14	Facteur de surprise	5	Goût	20
Perception	20	Volonté	18	Facteur mental	5	Odorat	20
Mécanique	18	Intelligence	17	Vivacité d'esprit	15	Toucher	20
Nature	19	Santé d'esprit	18	Vulnérabilité à la magie	5	6 ^{ème} sens	20
Foi	0	Aura	14	Esquive	7 - 6 - 4 - 2	Taille	1m70
Intuition	18	Souffle	15 - 23 - 28 - 32	Feinte de corps	3 - 2 - 1 - 0	Poids	68kg
P/20	3	Fatigue	28 - 12 - 7 - 2	Base	3 - 3 - 4 - 5	Beauté	13
COMPÉTENCES				Connaissance des animaux (19), des plantes (18), des créatures monstrueuses (18), Sciences de la terre (20), Se cacher (18), Détecter une embuscade (19), Embuscade (19).			
Dague (20), Commander une troupe (15), Machine de guerre (12), Architecture militaire (10), Argumenter (19), Vanter (16), Se moquer (13), Lire et écrire le Grec (20), le Latin (20), l'Hébreu (20), Torture (19), Se renseigner (19), Interroger (17), Eloquence (20), Marchander (20), Mentir (18), Flatter (15), Mémoriser (19), Déterminer une distance (19), Se repérer (18), Prédire le temps (15), Dissimulation (19), Camouflage (15), Filature (13), Médecine des plantes I (20), II (17), III (15), Médecine I (19), II (15), III (12), Premiers soins (20), Astronomie (18), Science du temps (15),				SORTILÈGES: 159-Communiquer (31), 160-Questionner (28), 161-Conjurer (25), 162-Utiliser (22), 166-Lier les langues (31), 168-Effacer les souvenirs (25), 178-Langage confus (28), 180-Transformer un humain en animal (16). Plus 5 sorts au choix, selon les besoins.			

COLIN LA BIBLE			
Combat	10	Force	8
Magie	0	Rapidité	13
Artistique	4	Coordination	13
Communication	19	Endurance	12
Perception	8	Volonté	16
Mécanique	8	Intelligence	15
Nature	0	Santé d'esprit	16
Foi	11	Souffle	13 - 22 - 27 - 31
Esquive	6 - 5 - 3 - 1	Fatigue	32 - 13 - 8 - 3
Feinte de corps	3 - 2 - 1 - 0	Aura	14
Base	3 - 3 - 4 - 6	Beauté	13
Vivacité d'esprit	9	Taille	1m70
Intuition	11	Poids	60kg
COMPÉTENCES Poignard (20), Poignard lancé (17), Pitrerie (15), Raconter des histoires drôles (18), Inventer des histoires drôles (12), Torturer (18), Se renseigner (15), Interroger (12), Théologie (13), Cérémonie (16), Connaissance de la religion (13), Connaissance de la morale (7), de la métaphysique (7), Connaissance de la philosophie (7), Lire et écrire le Latin (17).			

LE GROS ISAAC			
Combat	19	Force	20
Magie	0	Rapidité	16
Artistique	1	Coordination	16
Communication	1	Endurance	17
Perception	15	Volonté	10
Mécanique	6	Intelligence	6
Nature	17	Santé d'esprit	8
Foi	17	Souffle	15 - 23 - 28 - 32
Esquive	8 - 7 - 5 - 3	Fatigue	32 - 13 - 8 - 3
Feinte de corps	4 - 3 - 2 - 1	Aura	7
Base	3 - 3 - 4 - 5	Beauté	7
Vivacité d'esprit	4	Taille	1m90
Intuition	10	Poids	110kg
COMPÉTENCES Empoignade (20), Gourdin (19), Masse d'Hercule (18), Hache (18).			

GOG			
Combat	20	Force	10
Magie	8	Rapidité	12
Artistique	0	Coordination	11
Communication	13	Endurance	13
Perception	18	Volonté	13
Mécanique	7	Intelligence	13
Nature	8	Santé d'esprit	12
Foi	9	Souffle	13 - 22 - 27 - 31
Esquive	6 - 5 - 3 - 1	Fatigue	34 - 14 - 9 - 4
Feinte de corps	3 - 2 - 1 - 0	Aura	10
Base	3 - 4 - 4 - 6	Beauté	9
Vivacité d'esprit	10	Taille	1m50
Intuition	15	Poids	50kg
COMPÉTENCES Couteau (19), Couteau lancé (15), Arc court (15), Equilibre (15), Se déplacer en silence (9), Connaissance des poisons (9), Fabriquer des poisons (12), Trouver un antidote (7), Détecter les pièges (10), Poser un piège (7), Désamorcer un piège (4), Se cacher (18), Détecter une embuscade (14), Embuscade (16), Se déguiser (16), Imiter les voix (12).			

MAGOG			
Combat	20	Force	14
Magie	5	Rapidité	17
Artistique	0	Coordination	17
Communication	2	Endurance	16
Perception	20	Volonté	8
Mécanique	7	Intelligence	8
Nature	17	Santé d'esprit	8
Foi	0	Souffle	14 - 23 - 27 - 32
Esquive	8 - 7 - 5 - 3	Fatigue	34 - 14 - 9 - 4
Feinte de corps	4 - 3 - 2 - 1	Aura	7
Base	3 - 3 - 4 - 5	Beauté	7
Vivacité d'esprit	6	Taille	1m85
Intuition	5	Poids	60kg
COMPÉTENCES Dague (20), Empoignade (18), Equilibre (19), Se déplacer en silence (17), Fabriquer des poisons (9), Trouver un antidote (3), Se cacher (19), Embuscade (18), Détecter une embuscade (17).			

PIERRE DE S ⁱ LENDYS			
Combat	18	Force	14
Magie	0	Rapidité	13
Artistique	5	Coordination	14
Communication	15	Endurance	15
Perception	12	Volonté	12
Mécanique	0	Intelligence	14
Nature	8	Santé d'esprit	11
Foi	11	Souffle	14 - 23 - 27 - 32
Esquive	7 - 6 - 4 - 2	Fatigue	34 - 14 - 9 - 4
Feinte de corps	3 - 2 - 1 - 0	Aura	15
Base	3 - 3 - 4 - 6	Beauté	13
Vivacité d'esprit	11	Taille	1m80
Intuition	13	Poids	80kg
COMPÉTENCES Epée longue (14), Petit écu (14), Joute (14), Quintaine (11), Connaissance des coutumes (14), Usages de la cour (11), Héraldique (8), Monter à cheval (10), Combattre à cheval (7), Commander une troupe (13), Machines de guerre (10), Architecture militaire (8), Eloquence (13), Psychologie (15).			

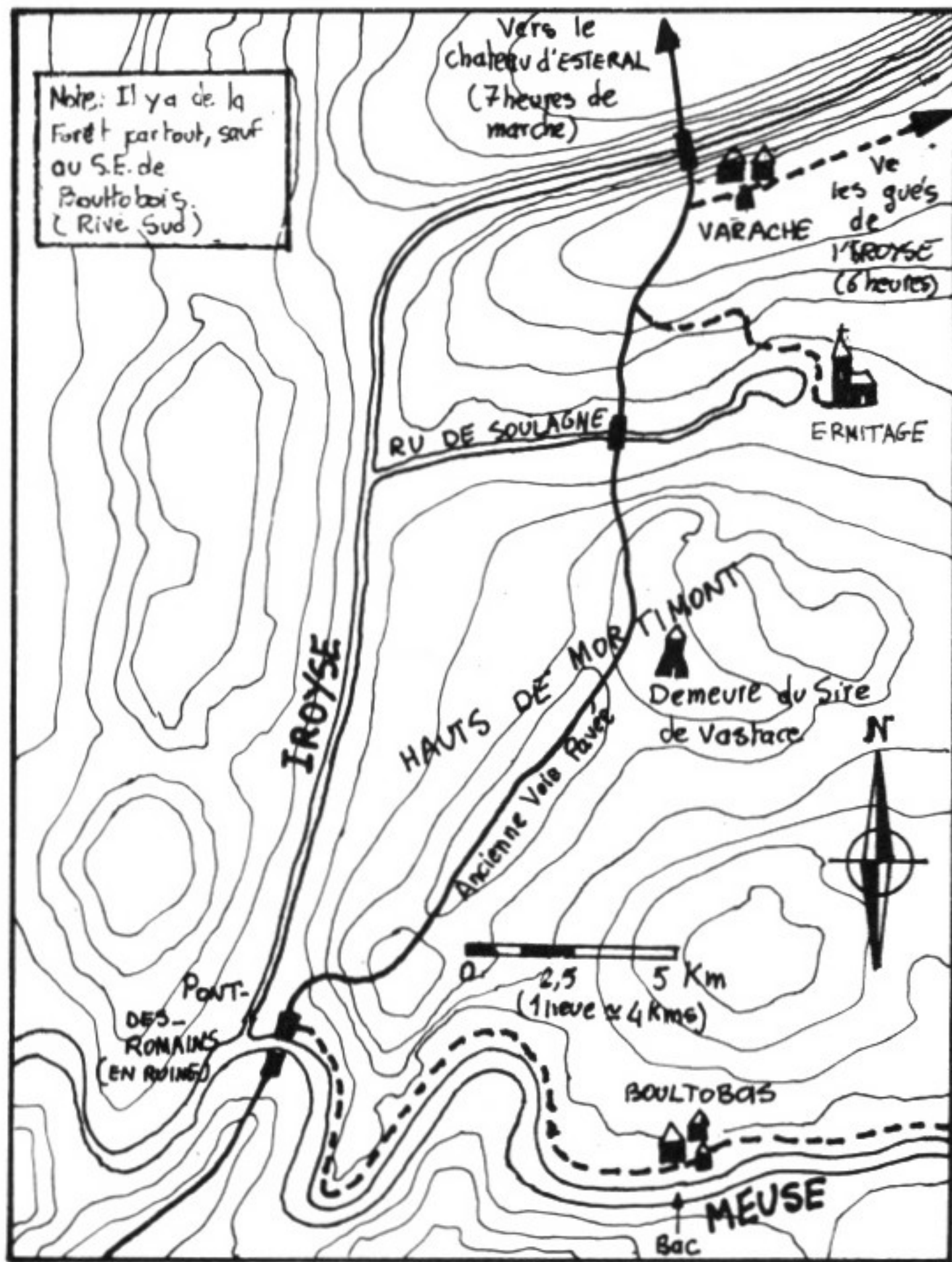
JACQUES LE MÉNESTREL			
Combat	16	Force	14
Magie	11	Rapidité	14
Artistique	19	Coordination	14
Communication	20	Endurance	13
Perception	18	Volonté	14
Mécanique	0	Intelligence	18
Nature	0	Santé d'esprit	16
Foi	14	Souffle	13 - 22 - 27 - 31
Esquive	7 - 6 - 4 - 2	Fatigue	32 - 13 - 8 - 3
Feinte de corps	3 - 2 - 1 - 0	Aura	17
Base	3 - 3 - 4 - 5	Beauté	16
Vivacité d'esprit	14	Taille	1m78
Intuition	11	Poids	77kg
COMPÉTENCES Empoignade (12), Chanter (16), Composer un chant (10), Connaissance des chants (13), Jouer d'un instrument (15), Connaissance de la musique (12), Composer une musique (9) Déclamer (15), Connaissance de la poésie (12), Composer un poème (9), Argumenter (19), Vanter (16), Se moquer (13), Séduire (18), Mémoriser (18), Torture (20), Se renseigner (18), Interroger (15), Lire et écrire le Latin (20), Médecine I (10), II (5).			

TYRFINN L'ACROBATE			
Combat	8	Force	14
Magie	0	Rapidité	17
Artistique	9	Coordination	17
Communication	2	Endurance	16
Perception	19	Volonté	9
Mécanique	18	Intelligence	10
Nature	17	Santé d'esprit	10
Foi	14	Souffle	14 - 23 - 27 - 32
Esquive	8 - 7 - 5 - 3	Fatigue	34 - 14 - 9 - 4
Feinte de corps	4 - 3 - 2 - 1	Aura	5
Base	3 - 3 - 4 - 5	Beauté	4
Vivacité d'esprit	8	Taille	1m90
Intuition	7	Poids	50kg
COMPÉTENCES Empoignade (13), Poignard (8), Poignard lancé (12), Danser (4), Acrobaties (19), Jongler (15), Savoir chuter (17), Equilibre (19), Se déplacer en silence (15), Manipuler (18), Dissimuler (17), Subtiliser (15), Détecter les pièges (17), Poser un piège (15), Désamorcer un piège (12), Crocheter les serrures (17).			

L'ÉCORCHEUR			
Combat	17	Force	15
Magie	6	Rapidité	12
Artistique	8	Coordination	12
Communication	15	Endurance	13
Perception	20	Volonté	14
Mécanique	12	Intelligence	14
Nature	0	Santé d'esprit	14
Foi	9	Souffle	13 - 22 - 27 - 31
Esquive	6 - 5 - 3 - 1	Fatigue	34 - 14 - 9 - 4
Feinte de corps	3 - 2 - 1 - 0	Aura	7
Base	3 - 4 - 4 - 6	Beauté	1
Vivacité d'esprit	10	Taille	1m68
Intuition	17	Poids	85kg
COMPÉTENCES Empoignade (12), Dague (16), Poignard (12), Poignard lancé (15), Psychologie (17), Détecter le mensonge (15).			

JEHAN DE TOURS			
Combat	18	Force	15
Magie	0	Rapidité	15
Artistique	1	Coordination	15
Communication	12	Endurance	14
Perception	17	Volonté	9
Mécanique	18	Intelligence	10
Nature	15	Santé d'esprit	9
Foi	14	Souffle	12 - 22 - 27 - 31
Esquive	7 - 6 - 4 - 2	Fatigue	36 - 14 - 9 - 4
Feinte de corps	4 - 3 - 2 - 1	Aura	13
Base	3 - 3 - 4 - 5	Beauté	13
Vivacité d'esprit	8	Taille	1m84
Intuition	13	Poids	75kg
COMPÉTENCES Poignard (17), Fronde (15), Torture (15), Se renseigner (12), Interroger (9).			

MENDIANTS			
Combat	8	Force	7
Magie	0	Rapidité	7
Artistique	0	Coordination	7
Communication	15	Endurance	6
Perception	14	Volonté	7
Mécanique	6	Intelligence	10
Nature	13	Santé d'esprit	8
Foi	18	Souffle	7 - 14 - 19 - 21
Esquive	3 - 1 - 0 - 0	Fatigue	46 - 24 - 16 - 8
Feinte de corps	2 - 1 - 0 - 0	Aura	7
Base	4 - 4 - 5 - 7	Beauté	6
Vivacité d'esprit	8	Taille	variable
Intuition	12	Poids	variable
COMPÉTENCES Empoignade (5), Gourdin (5), Torture (9), Se renseigner (6), Interroger (3), Apitoyer (7).			



Vous êtes Jacques, un jeune homme de bonne famille bourgeoise. Votre père vous a envoyé à Reims pour y faire vos humanités, mais les études ne vous intéressent guère. Vous préférez courtoiser les belles, composer des ballades et jouer dans les tripots. Parmi vos amis, vous comptez quelques truands et souteneurs, tous gais compagnons qui n'hésitent jamais à payer à boire à un étudiant désargenté. La vie qu'ils mènent vous semble bien plus excitante que celle d'un docteur en théologie. Leur chef, un mystérieux personnage qu'ils nomment "Le Corbeau" sait récompenser largement ceux qui le servent bien. Aussi, quand vos amis vous proposent de faire partie de leur bande, vous acceptez sans hésiter.

Les semaines passent et vous attendez toujours votre première mission. Plus grave encore : vous ne touchez pas le moindre appointement. Si vous demandez à parler au chef, on vous rit au nez : "Quand le Corbeau aura besoin de tes services, il te le fera savoir. Un peu de patience !"

Enfin, votre ami Colin la Bible vous donne rendez-vous dans l'arrière-salle d'une taverne. Colin, vous ne l'ignorez pas, est l'un des principaux lieutenant du Corbeau.

- Connais-tu l'Ardenne ? vous demande-t-il à brûle-pour-point.

- Ce pays sauvage, peuplé de sangliers et de bûcherons arriérés ?

- Oublie tes préjugés et boucle ton sac ! Tu dois porter un message au seigneur d'Esteral, qui tient un fort-château dans la Forêt d'Ardenne. Pars vite, car l'automne tire à sa fin et l'hiver promet d'être rude !

- Mais un tel voyage entraîne des frais !

- Emprunte de l'argent à tes maîtresses !

L'Héroïque Messager

- Elles ne me donnent plus un sou. Elles se sont passé le mot...

- Alors joue aux dés. Tu as la main heureuse !

- Je ne trouve plus d'adversaires. On me connaît trop bien dans les tavernes de Reims.

- Avec ou sans argent, tu dois partir. Colin marque une pause et ajoute : c'est un ordre du Corbeau. Comprends-tu ce que cela veut dire ?

Une semaine plus tard, les jambes douloureuses et l'estomac dans les talons, vous atteignez la lisière de la Forêt d'Ardenne. Vous franchissez la Meuse par le bac de Chastelogne et débarquez à Boultobois en fin d'après-midi. Vous avez fait la plus longue partie de votre voyage, mais il vous reste la plus dangereuse : demain, vous devrez traverser une forêt que n'a pas éclaircie la hache des défricheurs, un refuge de bêtes sauvages et de brigands.

Votre bagage se réduit à l'essentiel : poignard, manteau de laine, sacoches où sont rangées votre patte de lapin porte-bonheur et la lettre destinée au seigneur d'Esteral (elle est fermée par un sceau. Si, à un moment quelconque de l'aventure, vous décidez de l'ouvrir et d'en prendre connaissance, allez en 13).

Votre bourse ne contient que neuf sous. D'habitude, vous dormez dans les fossés par souci d'économie, mais ce soir vous décidez de vous offrir l'auberge. Après avoir payé un sou pour le gîte et deux pour le couvert, il vous en reste six en poche (désormais, tenez vos comptes à jour, et prenez garde de ne pas dépenser plus que vous ne possédez !).

Tandis que vous dînez de lentilles et de boudin, les conversations vont bon train à la table voisine. Un fermier parle d'une mystérieuse "Bête-à-crochets" qui vivrait dans la Meuse et ses affluents.

"C'est un gros brochet, dit l'aubergiste. On en a pêché qui faisaient leurs sept coudées de long !"

"Il ne s'agit pas d'un poisson réplique le paysan, c'est une bête monstrueuse, assez forte pour entraîner les vaches qui viennent boire à la rivière. N'ai-je pas raison, Maître Caradoc ?" La question s'adresse à un homme d'une quarantaine d'années, vêtu d'une tunique en peau de chèvre et d'un bonnet de feutre.

"La Bête existe ! dit-il d'un ton péremptoire. On l'a vu courir au fond de la rivière en période de basses-eaux. C'est un fait, et il n'y a pas à en discuter. Nous ferions mieux de jouer aux dés. Qui veut faire une partie ?" Deux hommes acceptent la proposition : Astric, un rouquin au teint blême et Aldric, un grand gaillard à l'expression ahurie.

➡ Vous vous joignez à la partie : 4

➡ Vous montez vous coucher : 2

1

Vastace selle son cheval et vous fait monter en croupe. Vous partez à travers bois, suivi par la meute au grand complet.

L'Iroyse apparaît entre deux collines comme un mince ruban argenté.

A trois cents pas de la rivière, vous descendez de cheval et poursuivez à pied.

Aventure en solitaire

"Silence ! dit Vastace à ses chiens. Le premier qui ose aboyer sans ma permission aura la langue arrachée. Me suis-je fait comprendre ?"

Arrivé sur la berge, Vastace courbe le tronc d'un jeune chêne à l'aide d'une corde. Il en attache une deuxième autour de l'arbre, et noue l'autre extrémité à votre ceinture.

"Asseyez-vous au bord de l'eau et plongez vos pieds dans le courant. Je vais me cacher avec mes chiens pour ne pas éveiller la méfiance de la Bête. Si vous sentez une tentacule agripper votre jambe, criez fort et tenez la Bête en respect jusqu'à notre arrivée !"

Après une heure d'attente angoissée, quelque chose de mou et visqueux s'enroule autour de votre cheville. La Bête tire de tout son poids pour vous entraîner dans la rivière. Vous hurlez de douleur.

Vastace bondit hors de sa cachette. Il tranche la corde qui maintient le chêne. L'arbre se redresse brutalement et vous tire en arrière, avec la Bête accrochée à vos pieds. La meute sort des fourrés pour attaquer le monstre. Ses tentacules cinglent l'air comme des lanières de fouet, et ses pinces tranchent en deux les chiens qu'il parvient à attraper. Cependant, le combat tourne vite à l'avantage de la meute : hors de l'eau, le monstre s'affaiblit rapidement. Vastace s'approche pour donner le coup de grâce. Il plonge son poignard dans l'œil unique de la Bête. Elle roule sur elle-même, écrase quelques chiens sous sa carapace, et s'immobilise dans un dernier spasme.

Vous rentrez au château en tirant le cadavre du monstre. Vastace se met aussitôt à le dépouiller. Vous vous effondrez sur un banc, recru de fatigue.

L'aube se lève. Vous ouvrez un œil : la grande salle du château ressemble à l'étal d'un boucher. Les chiens dévorent les entrailles de la Bête tandis que Vastace achève de nettoyer la carapace.

"Bien dormi ? vous dit-il en se frottant les mains, ce matin, je vous invite à chasser le sanglier... Vous devez partir ? Je le regrette. Soyez sûr que je garderai un bon souvenir de vous. Prenez cette bague de fer marquée de mon sceau. Tous les seigneurs du voisinage la reconnaîtront. En la montrant, vous éviterez bien des tracas".

Vous empochez la bague et prenez congé du seigneur de Vastace : **26**

2

Après une nuit de sommeil, vous demandez à l'aubergiste de vous indiquer le chemin d'Esteral.

"La route est périlleuse, fait l'homme en se grattant la tête. Il vous faut d'abord longer la Meuse jusqu'au Pont-des-Romains. N'approchez pas de l'eau, par crainte de la Bête-à-crochets. Ne vous enfoncez pas dans les bois, ils sont infestés de loups-garous. Restez sur le chemin et filez bon train, car le brigand Cornubach écume la région : s'il vous rencontre, votre sort n'aura rien d'enviable. Arrivé au pont, obliquez vers le nord par la Vieille Route. Esteral se trouve au delà de la Forêt de Mortimont, où l'on dit que les sorciers se rassemblent pour invoquer le diable".



Quelque peu démoralisé, vous quittez le village en suivant la rivière. Vous rencontrez Maître Caradoc avec Astric et Aldric. Les trois hommes chargent des provisions à bord d'un grand radeau.

"N'allez pas à pied ! vous conseillent-ils. Embarquez sur notre radeau et nous vous conduirons jusqu'au Pont-des-Romains sans péril ni fatigue".

➡ Vous acceptez : **12**

➡ Vous refusez et partez à pied le long du fleuve : **25**

3

Vous êtes autorisé à rester au château. La nourriture est bonne, mais vous vous ennuyez ferme. Au bout de quelques jours, vous demandez l'autorisation de partir. Le seigneur refuse et ordonne à ses gardes de vous empêcher de sortir.

Les semaines passent, l'hiver succède à l'automne. Quand le gel fait éclater les pierres et que les loups hurlent dans la campagne, le seigneur d'Esteral vous met à la porte de chez lui.

Vous mourrez de froid
et d'épuisement
sur le chemin du retour.

FIN

4

Vous réussissez jet sur jet en utilisant la technique des beffleurs de Reims (cf page 25). Ecœurés, Astric et Aldric se retirent. Caradoc s'obstine et perd à lui seul plus que les deux autres ensembles. Vos gains s'élèvent à vingt-quatre sous. Vous les empochez et montez dans votre chambre prendre un repos mérité. Prudent, vous dissimulez votre argent sous une latte de plancher. Vous vous couchez en gardant votre poignard à portée de la main.

Ces précautions ne sont pas superflues. Vous êtes réveillé en pleine nuit par une main furtive qui se glisse sous votre oreiller. Vous distinguez la silhouette du voleur, et reconnaissez Caradoc à l'odeur âcre qui imprègne ses vêtements. Vous dégainez votre poignard et...

- ➡ Vous le plantez dans la main du voleur : 27
- ➡ Vous dites d'une voix sonore : *"Bonsoir, Maître Caradoc ! Que me vaut le plaisir de votre visite ?"* : 6

5

Vous quittez la vallée de l'Iroyse par le Col des Trois Pendus. La forêt s'incline vers le sud, mer brun violacé tachée de vert, de pourpre et de doré. A l'horizon, le château d'Esteral se dresse sur un piton d'ardoise. Votre voyage tire à sa fin ! Vous franchissez d'un pas léger les dernières lieues qui vous séparent du château.

Les gardes des portes vous introduisent auprès de leur seigneur. Il prend la lettre que vous lui tendez mais ne l'ouvre pas : sans un mot d'explication il la jette dans la cheminée. Elle brûle en dégageant une fumée verdâtre.

"Maintenant, dit le seigneur, retourne à Reims aussi vite que possible. Tu y recevras d'autres ordres".

- ➡ Vous obéissez sans discuter : 15
- ➡ Vous demandez à vous reposer avant de partir : 3
- ➡ Vous rappelez au seigneur de Vastace que vous venez de remplir une mission difficile, et que toute peine mérite salaire : 37

6

Le voleur réagit promptement : il vous frappe au visage, votre crâne heurte le bois du lit et vous reprenez votre somme interrompu.

Le lendemain, vous vous éveillez avec une forte migraine. Vos affaires gisent en désordre sur le plancher. Le voleur n'a pas trouvé l'argent, mais il a pris le sac qui contient la lettre et votre porte-bonheur.

Vous descendez dans la salle commune en ruminant de sombres pensées. Caradoc, Astric et Aldric sont attablés devant un copieux petit-déjeuner. Caradoc vous fait signe d'approcher. Il exhibe

la lettre qu'il vous a volée et déclare avec impudence : *"Je l'ai trouvée dans l'escalier. Vous dites qu'elle vous appartient ? Rien ne le prouve, mais je veux bien vous la remettre en échange de tout l'argent que vous avez gagné hier !"*

- ➡ Vous marchandez : la lettre contre la moitié de vos gains : 30
- ➡ Vous appelez l'aubergiste et faites un scandale : 10

7

Un chien est couché devant la porte de votre chambre. Il se réveille et découvre ses crocs qui luisent dans la pénombre. Vous marchez vers lui, résolument, mais sans hâte. Le chien cesse de gronder.

- ➡ Vous enjambez l'animal : 31
- ➡ Vous avancez doucement la main vers sa tête pour lui gratter les oreilles : 22

8

Dans le creux d'un vallon, vous découvrez un étrange château : un édifice de forme grossièrement conique, aux murs de terre percés de nombreuses ouvertures. La lumière d'un feu brille par la porte béante. Devant le seuil, des ossements de cerfs et de chevaux jonchent le sol.

Vous allez rebrousser chemin quand un concert d'aboiements retentit : une meute de chiens noirs sort du château et vous encercle. Ce sont des bêtes musclées, basses sur pattes, avec des yeux rouges comme des charbons ardents.

Une haute silhouette apparaît dans l'encadrement de la porte. *"Paix, Tanor, Yasmaïn et Samaël ! Paix, Astaroth ! Approchez voyageur ! Je suis Enguerand de Vastace, et ma maison est la votre pour le temps qu'il vous plaira d'y rester"*.

Vous faites quelques pas vers la lumière, poussé par les molosses qui grondent derrière vous.

"Montrez aux chiens que vous ne les craignez pas et ils ne vous feront aucun mal. Allons, venez !"

L'homme s'efface pour vous laisser entrer. Il porte des braies en cuir et une tunique sans manches. Un collier de barbe assombrit son visage.

Vous pénétrez dans une salle immense, aux murs étayés par des poutres. Un daim rôti dans la cheminée. Vastace découpe un quartier de viande et vous l'offre sur la pointe de son couteau.

"Je suis navré, mais je n'ai plus de domestiques. Le dernier s'est fait dévorer par les chiens. Il leur montrait sa peur, ce qu'il ne faut jamais faire, n'est-ce pas ?"

Votre hôte va chercher deux gobelets et une cruche de vin de framboise. Il se met à parler comme un homme qui n'a pas souvent l'occasion de converser. Ses chiens l'écoutent avec attention. Il n'y en a pas moins de quinze dans la pièce, et d'autres sont couchés sur l'escalier qui mène aux étages.

"La solitude me pèse, vous confie le seigneur de Vastace. Voyez-vous, ma femme est morte il y a trois ans. Une délicieuse créature, si belle, si douce, et qui jamais ne me contrariait ! Elle est morte d'une maladie de langueur absolument inexplicable, car je ne négligeais rien pour la distraire. Chaque matin, je sonnais du cor pour la réveiller en musique. Puis nous allions tendre des pièges en forêt, courir le cerf ou le sanglier, fauconner, tenir l'affût... Cependant, elle dépérissait à vue d'œil. Je dus bientôt l'attacher sur sa selle pour qu'elle puisse continuer à me suivre à la chasse. Mais rien n'y fit : il y a trois ans - jour pour jour, n'est-ce pas étrange ? - elle se tua en se jetant par la fenêtre. Allez comprendre les femmes !"

A la fin du repas, le seigneur de Vastace vous conduit dans votre chambre. La lune pénètre à flot par une fenêtre sans volet. Le mobilier est rustique : un coffre, un tabouret, une paille occupée par une chienne qui allaite ses petits. Votre hôte chasse les animaux dans le couloir et vous invite à prendre possession des lieux.

Vous voici seul. La maison est pleine de grattements et de gémissements sourds. Impossible de trouver le sommeil : vous avez bu beaucoup de vin pendant le repas et votre vessie vous tourmente. Vous devez impérativement vous soulager. Le respect humain vous empêche de le faire dans la chambre, bien qu'elle soit d'une propreté douteuse.

- ➡ Vous allez vers la fenêtre : 29
- ➡ Vous descendez dans la cour, au risque de vous faire mordre par les chiens qui rôdent dans les couloirs : 7

9

A bout de forces, vous vous arrêtez sur une éminence rocheuse qui domine la forêt. Vous vous endormez sur le sol pier-
reux, au pied d'un arbre rabougri.

La sensation d'un danger imminent vous réveille. Tous les sens aux aguets, vous scrutez les collines baignées de lune et les vallées ombreuses. Soudain, des aboiements éclatent dans la forêt.

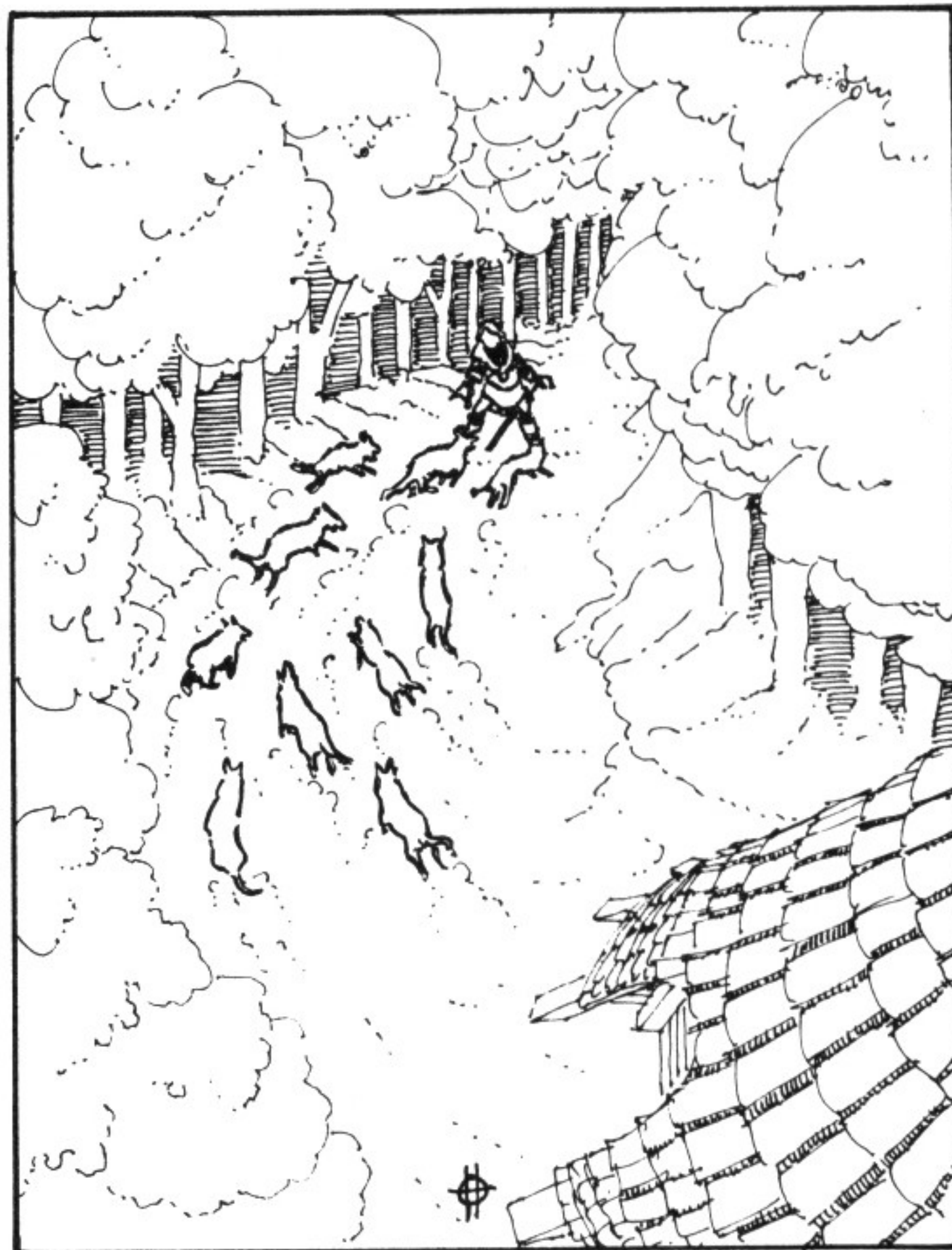
Vous vous lancez dans la pente, pris de panique. Les branches vous cinglent le visage, les ronces déchirent vos vêtements, et vous courez éperdument pour échapper à la meute qui se rapproche.

Un muret de pierre vous barre le passage. Vous le sautez d'un bond. Vous êtes dans un pré bordé sur son côté le plus long par les eaux d'un étang, et sur tous les autres par un mur d'enceinte. Un troupeau de moutons se serre peureusement contre la barrière qui ferme le portail.

- ➡ Vous passez au milieu des moutons et enjambez la barrière : 33
- ➡ Vous plongez dans l'étang et nagez vers la rive opposée : 16

10

L'aubergiste est incapable de trancher le différent. Il mande le curé du village, qui vient accompagné d'une dizaine de paroissiens curieux. Après avoir entendu les deux parties, le prêtre déclare : "L'affaire est complexe. Maître Caradoc, donnez moi cette lettre et voyons si sa lecture nous apporte quelques éclaircissements".



Le prêtre brise le sceau et déplie le parchemin. Il veut lire à voix haute, mais c'est un gargouillis qui sort de sa bouche. Devant ses paroissiens médusés il s'affaisse sur lui-même et sa chair prend la consistance de la gelée. Le malheureux est bientôt réduit à l'état de flaque sanguinolente.

L'assistance se tourne vers les accusés : "A mort ! A mort les suppôts du démon !"

Les villageois ne s'embarrassent pas de procédure. Ils vous lapident sur la place publique et jettent votre cadavre dans la Meuse. Maître Caradoc subit le même sort.

Cela vous console-t-il ?

FIN

11

Vous trouvez l'emplacement idéal pour bivouaquer : le creux d'un talus situé à proximité d'une source et protégé du vent par une haie de mélèzes. D'autres ont dormi là avant vous, comme en témoignent les vestiges d'un feu de camp.

Vous vous couchez sur le sol jonché de feuilles mortes. Quelque chose de dur s'enfonce dans votre dos. Vous dégagez les fragments d'un crâne brisé, puis un squelette humain complet. Soudain, l'endroit perd tout son charme à vos yeux.

- ➡ Vous reprenez la route en direction du nord : 9
- ➡ Vous retournez vers la lumière : 8



12

Le radeau de Maître Caradoc est fait d'énormes troncs de chênes assemblés par des cordages. Une hutte de branchages tient lieu de cabine, et les passagers peuvent allumer du feu sur un tapis de mottes de gazon. L'embarcation ne transporte aucun chargement.

"La cargaison, c'est le radeau déclare Caradoc. Nous l'acheminons vers les ports des Flandres, où il sera démonté. Les troncs serviront à construire des vaisseaux de haute mer".

Le radeau glisse au fil de l'eau, guidé par Aldric qui manie un aviron très lourd et très long. Caradoc fait griller des saucisses devant l'entrée de la hutte, Astric somnole allongé sur le gazon.

Deux heures après avoir quitté Boulto Bois, le radeau passe entre les piles d'un pont en ruine. Aldric manœuvre pour rapprocher l'embarcation de la berge. Caradoc vient vers vous la main tendue : *"Nous vous déposons ici. Vous nous devez huit sous, en comptant les saucisses que vous avez mangées pendant le voyage"*.

- ➡ Vous versez à Caradoc la somme qu'il réclame : 18
- ➡ Vous ne pouvez ou ne voulez pas payer : 23

13

Vous dépliez le parchemin et lisez ceci :

"Tu qui istas litteras in alium destinatas resignas, sic habeto corvum impudentes famulos ignorare. Fiat ut genua te deserent,

viscera tua fluida sint et in lutum mutantur, ut sanguis tuus in fluminum et fossarum aquam confluat.

Votre personnage est trop mauvais en latin pour que nous vous donnions la traduction. Nous dirons seulement qu'il s'agit d'une horrible malédiction, et il n'est pas nécessaire de la comprendre pour qu'elle prenne effet. Vos os se ramollissent, votre chair se liquéfie et se répand en flaque sur le sol. Vous n'êtes pas mort, peut-être même gardez-vous une étincelle de conscience, mais vous êtes incapable de poursuivre l'aventure.

En fait, vous n'êtes plus bon à grand chose sauf à servir de nourriture aux cochons.

FIN

14

Vers midi, vous atteignez les ruines du Pont-des-Romains. Un peu en aval, la rivière Iroyse rejoint la Meuse dans un bouillonnement d'écume. Une ancienne voie pavée remonte la vallée de l'Iroyse en suivant la crête des collines : 28

15

Vous atteignez Reims juste avant les grands froids. Vous êtes affamé, dépenaillé, mais vous avez gagné la confiance de vos chefs. Ils savent que vous êtes un homme de ressource, capable d'obéir aux ordres sans poser de question. Vous allez toucher des revenus confortables et remplir des missions de confiance.

La première sera d'espionner trois chevaliers allemands auxquels le Corbeau s'intéresse de près...

FIN

16

Le froid engourdit vos membres. Vous avez l'impression que l'eau devient visqueuse et ralentit vos mouvements.

Vous atteignez péniblement le milieu de l'étang quand les premiers chiens sautent le muret et se jettent à l'eau. Ils vous rejoignent à quelques mètres de la berge. Un chien plante ses crocs dans votre bras, un autre vous mord la nuque et resserre ses mâchoires comme un étau.

Vous périssez noyé et déchiqueté.

FIN

17

"Excellente idée, dit Vastace, mais n'attendons pas demain ! Il y a longtemps que je veux tuer une Bête-à-crochets. Avec votre collaboration, je suis sûr d'y parvenir" : 1

18

Le radeau s'éloigne. Vous êtes seul sur la berge. En aval du pont en ruine, la rivière Iroyse se jette avec fracas dans les eaux calmes de la Meuse.

L'Iroyse coule dans une vallée profonde aux pentes couvertes de bois et de champs de fougères dorées. Sur la crête des collines, une route serpente en direction du nord : 28

19

Le passage du pont vous est interdit. Vous devez faire un détour de neuf lieues pour franchir l'Iroyse par le gué le plus proche. Vous passez la nuit dans une hutte de charbonnier, et le lendemain après-midi vous rejoignez enfin la route d'Esteral : 5

20

Le moine prononce quelques mots latins, élève son crucifix... et l'abat brusquement sur votre main. Vous lâchez votre arme en poussant un cri de douleur. Après vous avoir infligé une sévère bastonnade, les moines vous dépouillent de votre bourse et de votre manteau.

"Ne l'achevez pas ! dit le plus âgé à ses compagnons. Ce serait péché de tuer un homme aussi bête !"

Tandis que les moines s'éloignent en riant, vous maudissez votre tempérament trop confiant. Vous repartez d'un pas chancelant vers de nouvelles aventures : 14

21

Votre sollicitude touche le moine mais vous ne pouvez rien pour lui : il a reçu tant de coups qu'il n'y survivra pas.

Avant de mourir, il vous donne sa bénédiction et ce conseil : *"La forêt est pleine de dangers, tâchez d'atteindre avant la nuit la demeure de Zozime l'ermite. Chez lui vous serez en sécurité"* : 38

22

La bête vous mord cruellement. Vous hurlez de douleur. Réveillé par le bruit, votre hôte accourt et administre au chien une sévère correction. Puis il vous offre un verre de liqueur et dit : *"Les morsures de chien guérissent rapidement quand on prend de l'exercice ! Je vous propose une partie de chasse. La lune donne assez de lumière pour éclairer notre chevauchée"*.

➡ Vous acceptez : 1

➡ Vous refusez : 36

23

Aldric vous pousse à l'eau d'un coup d'aviron. Astric et Caradoc éclatent de rire.

"Prenez garde, messire ! La Bête-à-Crochets ! Nagez vite, nous la voyons qui s'approche !"

Est-ce un effet de votre imagination ? Vous sentez quelque chose de froid et de mou effleurer votre jambe. Vous vous hissez précipitamment sur la berge. Derrière vous, un remous agite les eaux troubles de la Meuse : 18

24

La créature s'effondre dans un craquement d'os brisés. Ce n'est pas un fantôme, mais un être de chair et de sang : un ermite, probablement, car vous découvrez derrière la chapelle une cabane pauvrement meublée.

Accablé par le remord, vous allez vous agenouiller devant l'autel de la chapelle. La voix de Dieu parle à votre conscience : pour racheter votre crime, vous n'avez d'autres alternatives que de finir vos jours en prières, jeûnes, et mortifications, dormant dehors par tous les temps et portant un cilice mouillé à même la peau.

Vous mourrez trente ans plus tard sans avoir quitté l'ermitage. Dans les dernières années de votre vie, vous aviez acquis un certain renom et la réputation de faire des miracles.

L'Eglise ouvre une enquête : après bien des controverses, vous êtes canonisé sous le nom de Saint Jacques le Racheté.

FIN

25

Vous vous éloignez du village en suivant les méandres de la Meuse. La vallée s'encaisse. Le chemin s'accroche à une pente de plus en plus raide, entre le flot jaune de la rivière et la lisière des bois.

Vous marchez depuis trois heures dans une complète solitude quand vous croisez trois moines. L'un d'eux porte une croix argentée, montée sur une hampe de bois. Il vous met en garde contre les dangers de la route : *"Sans l'aide de Dieu, nous serions morts en traversant ce pays maudit ! Mais la foi est notre armure, et la prière le bouclier qui nous protège de tout danger"*.

Il montre votre dague et ajoute : *"Cette lame ne fera pas grand mal aux loups-garous qui hantent les collines ! Je puis la bénir, si vous voulez : peut-être sera-t-elle plus efficace contre les créatures du Malin"*.

- ➡ Vous acceptez l'offre du moine : 20
- ➡ Vous lui dites que vous ne craignez ni homme, ni diable, et passez votre chemin : 14

26

Vous traversez la forêt de Mortimont et atteignez Varache, triste village qui rassemble une dizaine de maisons basses autour d'un donjon carré. A cent pas du château, l'Iroyse coule entre des falaises d'ardoise polie. La route franchit les gorges sur un pont gardé par des archers.

Le chef vous réclame un péage de trois sous.

- ➡ Vous lui dites que vous n'avez pas d'argent : 19
- ➡ Vous payez : 5
- ➡ Si vous détenez une bague de fer, vous pouvez vous recommander du seigneur de Vastace et demander un passage gratuit : 32

27

Le voleur pousse un cri étouffé. Sans vous laisser le loisir de frapper une seconde fois, il bondit vers la fenêtre et saute dans la rue. Vous le voyez courir vers la rivière et disparaître derrière les ormes qui poussent sur la berge.

Le reste de la nuit s'écoule paisiblement. Le lendemain, avant de quitter l'auberge, vous demandez au tenancier quelques précisions sur la route à suivre.

"Longez la Meuse sur trois lieues. Quand vous apercevrez les ruines du Pont-des-Romains, obliquez vers le nord par la Vieille Route. Elle vous conduira vers Esteral, par les Hauts de Mortimont et le bourg de Varache. Jusqu'au port, vous devrez suivre la lisière du Bois-Sagasse, où l'on signale la présence de dangereux brigands. Le parti le plus sûr est de voyager sur la rivière. Pourquoi ne pas demander à Maître Caradoc de vous prendre à bord de son radeau ?"

Vous quittez le village par le chemin de berge. Caradoc, Astric et Aldric se préparent à embarquer sur un grand radeau fait de troncs assemblés. Caradoc a la main prise dans un bandage ensanglanté. Au regard qu'il vous lance, vous jugez prudent de passer sans rien lui demander : 25

28

Vous gravissez les collines pour rejoindre la route. Elle vous emmène vers le nord, en suivant le cours de l'Iroyse qui gronde en contrebas.

Soudain vous vous arrêtez, l'oreille aux aguets : des gémissements montent d'un taillis, à quelques pas de la route.

- ➡ Vous passez sans vous arrêter : 38
- ➡ Vous contournez le taillis : 34

29

Vous urinez par la fenêtre et regagnez la chaleur de votre lit. Vous dormez profondément quand le seigneur de Vastace entre dans votre chambre et vous secoue avec énergie : *"La lune brille au zénith, le ciel est dégagé : c'est un temps idéal pour chasser ! En votre honneur, j'ai choisi un gibier tout à fait exceptionnel"*.

- ➡ Vous acceptez avec enthousiasme : 1
- ➡ Vous refusez de vous lever : 36
- ➡ Vous expliquez à Vastace que vous êtes trop mauvais chasseur pour le suivre. En revanche, vous feriez volontiers une partie de pêche le lendemain matin : 17

30

Après une longue discussion, Caradoc vous restitue la lettre pour seize sous, soit les deux tiers de vos gains. Il déclare d'un ton enjoué : *"Vous êtes réaliste en affaires, et c'est une qualité que j'apprécie. Pourquoi se laisser aveugler par une vaine rancune ? Trinquons ensemble et oublions nos différends !"*

Quelques bières plus tard, vous savez que Caradoc appartient à la corporation des nautes de la Meuse. Il possède un radeau et navigue sur le fleuve avec Astric et Aldric. Quand il apprend que vous allez à Esteral, il s'écrie : *"Malheur sur vous ! Votre route passe par le Bois-Sagasse, où sévit Cornubach l'apostat et sa bande de brigands ! Mais vous pouvez éviter ce passage dangereux : embarquez sur mon radeau et je vous déposerai en aval du Bois-Sagasse. De là, vous prendrez la Vieille Route qui mène à Esteral par les Hauts de Mortimont. Qu'en dites vous, garçon ?"*

- ➡ *"Topez là, Maître Caradoc"* : 12
- ➡ *"Vous êtes très aimable, mais je préfère aller à pied"* : 25

31

Vous descendez l'escalier branlant et sortez dans la cour. Après avoir admiré un instant la pleine lune, vous rentrez au château... et restez figé sur le seuil : une femme est assise devant la cheminée, là où tout à l'heure il n'y avait qu'un banc vide. Son corps est secoué de sanglots. Elle tient son visage entre ses mains et ses longs cheveux emmêlés pendent jusqu'à terre.

L'apparition se tourne vers vous. *"Oh Messire, dit-elle d'une voix tremblante, peignez-moi s'il vous plaît ! Par pitié, ne me refusez pas votre aide !"*

- ➡ Vous vous avancez vers elle : 39
- ➡ Vous fuyez à toutes jambes loin de ce château maudit : 9

32

"Vraiment, dit le chef des archers, tu connais Enguerand de Vastace ? Je vais en informer mon seigneur !"

Le garde part vers le château. Il en revient accompagné d'un chevalier grand et sec, au visage marqué par la petite vérole. Le chevalier examine la bague. Un mauvais sourire se dessine sur ses lèvres : *"Je reconnais les armes du seigneur de Vastace. Tu as certainement volé cette bague"*.

"Non, sur ma foi ! Enguerand de Vastace me l'a donné comme un sauf-conduit à présenter aux seigneurs de la région".

"Il ne manque pas d'audace ! Eh bien, nous allons lui montrer comment nous traitons ses amis".

Une cage est suspendue au pont par une chaîne de fer. Les gardes vous y enferment et laissent filer la chaîne pour que la cage soit à demi-immergée dans la rivière. En réponse à vos protestations, le chevalier se penche au dessus du parapet et crie : *"Taisez-vous ou je fais descendre la cage sous le niveau de l'eau ! Quand vous verrez Enguerand de Vastace, rappelez lui que le rapt de Soulagne marque la limite de mon domaine. Deux fois déjà, il a violé la frontière en poursuivant un sanglier. Si la chose se reproduit, je lui déclare la guerre, et je fais raser cette taupinière qu'il appelle son château !"*

Vous passez de longues heures debout dans l'eau glaciale. En fin d'après-midi, les gardes vous libèrent et vous chassent hors du village : 19

33

La barrière franchie, vous courez le long d'une allée dégagée qui s'enfonce comme un tunnel sous une haute futaie. Derrière vous, les chiens aboient sur un autre ton : ils ont perdu votre trace. Mais vous entendez la voix d'un chasseur qui les remet sur la piste, et jugez prudent de ne pas ralentir l'allure.

Une clairière apparaît au bout de l'allée. Vous débouchez devant une petite chapelle entourée d'un cimetière. A bout de souffle, vous franchissez le portail. Un gisant couché sur une pierre tombale se redresse et étend la main vers vous.

- ➡ Vous ramassez une grosse pierre et la lancez sur l'apparition : 24
- ➡ Vous faites le signe de croix : 35



34

Derrière le taillis, vous découvrez un triste spectacle : quatre hommes allongés dans des postures grotesques baignent dans leur sang. Trois sont morts ; le quatrième, grièvement blessé, trouve encore la force de vous parler : il est moine et revenait de pèlerinage avec ses compagnons quand des brigands les ont attaqués. Les voleurs les ont sauvagement battus et dépouillés de tout ce qu'ils possédaient, sauf leurs chemises.

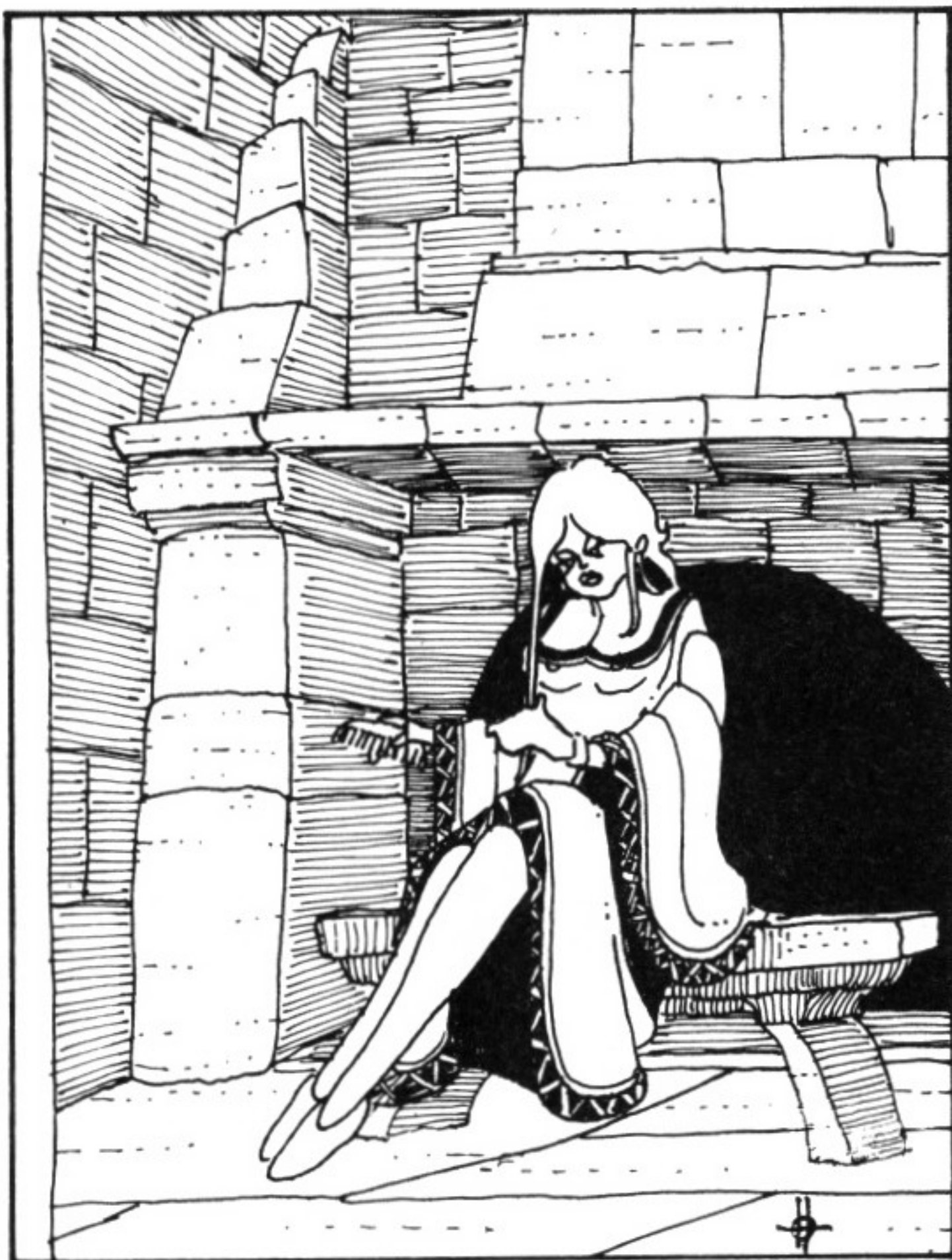
- ➡ Vous réconfortez le moine comme vous pouvez : 21
- ➡ Vous lui volez sa chemise, qui est de fine étoffe, et vous l'abandonnez à son triste sort : 38

35

L'apparition fait le signe de croix à son tour. Elle se met à parler d'une voix enrouée. *"Ne crains rien, mon fils ! Je suis Zozime l'ermite et je te prends sous ma protection"*.

Quand les chiens surexcités débouchent dans la clairière, ils tournent autour du cimetière sans oser y pénétrer. L'ermite s'approche de la meute. Avec des mots simples, il explique aux chiens combien leur sauvagerie est peu conforme à l'idéal chrétien. Les molosses écoutent le sermon, la queue basse. Pour un peu, ils viendraient lécher les pieds de l'ermite en signe de contrition. Mais un cor sonne dans le lointain, et la meute regagne la forêt.

L'ermite vous conduit dans sa cabane. Il vous offre son lit et retourne dormir sur une tombe pour mortifier sa chair.



Le lendemain, le saint homme vous reconduit sur la route. Il promet de prier pour le salut de votre âme et vous donne quelques provisions - fromage de brebis et crêpe à la farine de gland : 26

36

Votre hôte pose la main sur son poignard à manche de corne.

"Vous me décevez, dit-il d'une voix sans timbre. Je suis extrêmement déçu, et mes chiens également. Naturellement, je ne vous oblige pas à m'accompagner. Mais quittez cette demeure à l'instant, et sachez qu'il est bien difficile de résister à l'appel de la chasse quand la pleine lune brille sur les Hauts de Mortimont".

- ➡ Vous revenez sur votre décision : 1
- ➡ Vous partez seul dans la forêt : 9

37

"Je comprends votre point de vue, dit le seigneur d'Esteral. Ramwulf, Lugmar ! Accompagnez cet homme dans la salle des trésors afin qu'il choisisse sa récompense".

Les gardes vous conduisent dans les caves du château et vous précipitent dans une oubliette. Vous y végétez cinq ans avant de périr misérablement.

FIN

38

Vous marchez jusqu'au soir sans rencontrer âme qui vive.

Le vent se lève. Les arbres gémissent et les feuilles mortes s'élèvent en tourbillon. Vous avez froid et vous êtes mort de fatigue. D'ici peu, il faudra vous arrêter pour dormir.

A gauche de la route, vous apercevez une lueur entre les arbres. Peut-être une maison où l'on vous accorderait l'hospitalité ?

- ➡ Vous allez vers la lumière : 8
- ➡ Vous préférez dormir dehors : 11

39

Vous posez les mains sur les cheveux de la femme. Ses mèches froides se tordent sous vos doigts comme des serpents. Un frisson court le long de votre échine, mais quelque chose de plus fort que le dégoût vous pousse à continuer. Vous dénouez les mèches entrelacées et ordonnez la chevelure.

Quand votre ouvrage est achevé, vous regardez la femme et voyez qu'elle est très belle. Sa robe blanche moule étroitement ses hanches et sa poitrine frémissante.

"Viens contre moi, dit-elle. Ne te soucie pas de mon mari et de ses molosses puants. Les esprits de la nuit veilleront à ce qu'ils ne nous dérangent pas".

Aux premières lueurs du jour, vous vous éveillez seul devant l'âtre où les cendres refroidissent. Vous secouez la poussière de vos vêtements et quittez la maison silencieuse : 26



HISTOIRE ET LÉGENDE

“Le Charognard” est **basé sur un fait réel** : l’évêque Albert, très aimé de la population de Reims, fut assassiné en 1192 à l’instigation de l’Empereur d’Allemagne.

D’après les anciennes chroniques, les meurtriers furent trois chevaliers allemands qui avaient la confiance de l’évêque. Leur forfait accompli, ils s’enfuirent à la cour de l’Empereur. Pour le chroniqueur, la culpabilité des Allemands ne fait aucun doute. Elle semble en effet probable : le comportement des chevaliers avant le meurtre est tout à fait suspect. Il n’empêche que le crime eut lieu en pleine campagne, et que le chanoine Siger en fut le seul témoin. A partir de ce fait, nous avons laissé courir notre imagination.

Et si les chevaliers allemands étaient innocents ? Siger aurait menti pour protéger le vrai coupable. Quel serait-il ? Un homme au dessus de tout soupçon, comme dans les romans policiers. Pourquoi pas le bourgeois qui hébergeait les Allemands ? Les Rémois, dit le chroniqueur, lui laissèrent la vie sauve car il semblait trop stupide pour avoir trempé dans l’affaire. De ce personnage naïf et crédule, nous avons fait un génie du mal, maître des voleurs, assassins et sorciers de Reims.

Nous avons pris quelques libertés avec l’histoire : pour les besoins de l’action, des événements se déroulant sur une longue période de temps sont regroupés en deux jours. Ce que nous écrivons sur les voleurs de Reims est en grande partie inventé : rien ne permet de croire qu’une organisation comme celle du Corbeau ait jamais existé. En outre, le lecteur érudit relèvera quelques anachronismes qu’il voudra bien nous pardonner. Pour nous, le plaisir du jeu passe avant le respect de l’histoire.

REMERCIEMENTS

Nous remercions particulièrement : Stéphane Daudier, Marc Deladerrière, Stéphanie Lang, Philippe Luce, Jean-françois Mouchel, Daniel Rey, Emmanuel Routier, Anne Vétillard, et l’Equipe des Forgerons de L’Epée.

SOURCES D’INSPIRATION

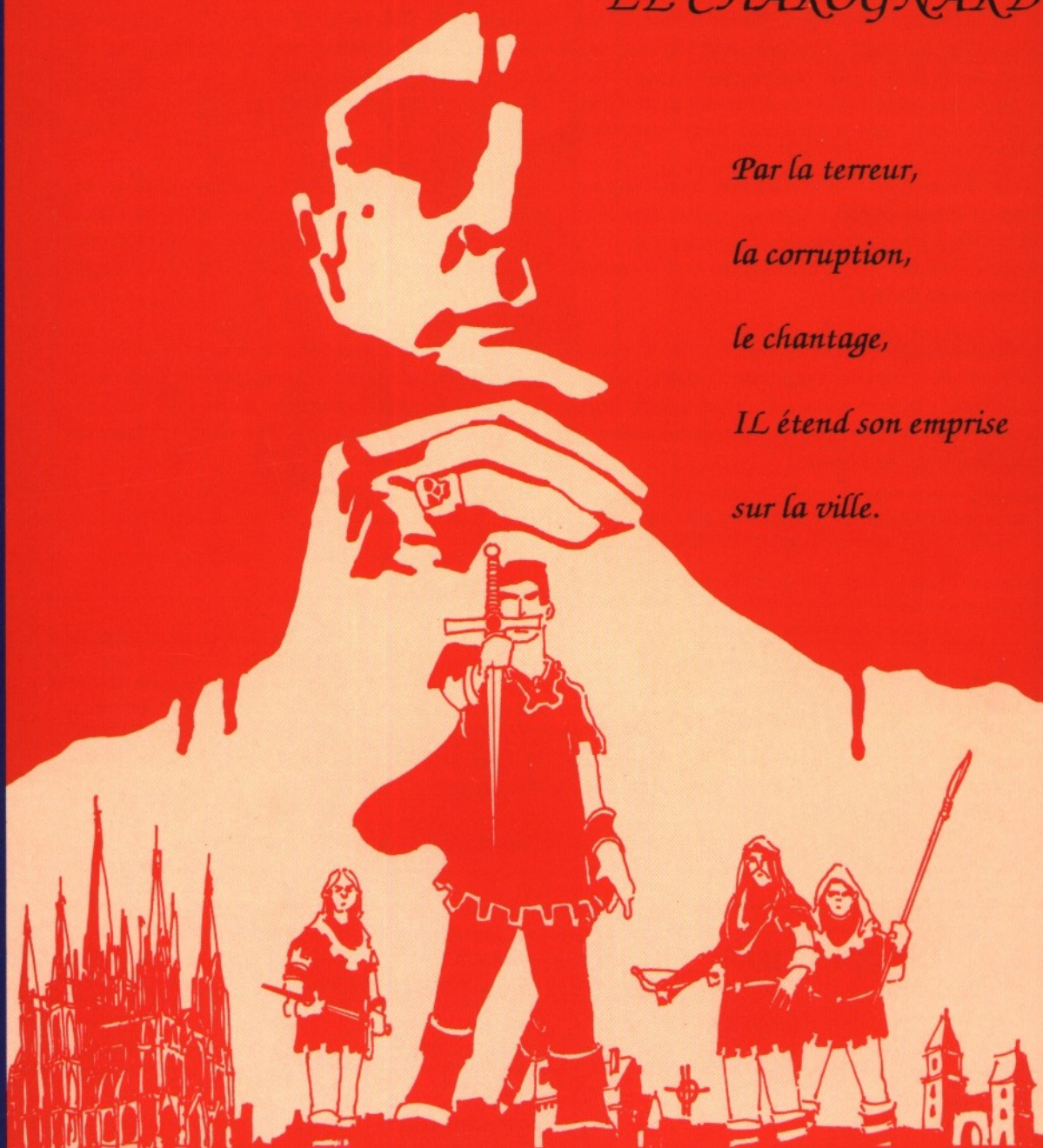
“Vita Alberta”, “La Forêt des Ardennes” de Albert Meyrac, et “Les Contes Fantastiques” de Guy de Maupassant.

ÉDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume 75008 PARIS
IMPRIMERIE : SAIT, 17, avenue Vladimir Komarov 78190 TRAPPES
PHOTOGRAVURE : RCP, 6, rue Alphonse Aulard 75019 PARIS
TEXTES : Alexis LANG, Stéphane TRUFFERT
DIRECTEUR DE CRÉATION : Alexis LANG
SUPERVISEUR : Philippe LUCE
COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : Marc DELADERRIÈRE
DESSINS et COUVERTURE : Stéphane TRUFFERT

L'Equipe de Légendes présente :

LE CHAROIGNARD

*Par la terreur,
la corruption,
le chantage,
IL étend son emprise
sur la ville.*



**Un scénario de Alexis Lang et Stephane Truffert
Sur une idée originale de Philippe Luce**

En supplément dans ce livret : la description d'une cité médiévale, Reims, avec de nombreux plans ; des informations confidentielles sur la pègre des Bas-Quartiers ; un lexique français moderne / argot médiéval ; 11 personnages pittoresques, avec leurs caractéristiques ; 19 mini-scénarios ; une aventure en solitaire dans la forêt d'Ardenne.